



EL COLEGIO
DE MÉXICO



Centro de
Estudios de
Asia y África

El Colegio de México

Centro de Estudios de Asia y África

REPRESENTACIÓN DE LA HISTORIA DE LA RESTAURACIÓN MEIJI EN EL
MANGA. EL CASO DE RURŌNI KENSHIN MEIJI KENKAKU ROMANTAN

Tesis presentada por

NAYELLI BERENICE JACQUES PEÑA

Para optar al grado de

MAESTRÍA EN ESTUDIOS DE ASIA Y ÁFRICA

ESPECIALIDAD: JAPÓN

DIRECTORA:

Dra. Michiko Tanaka Nishishima

Ciudad de México, 2020

Agradecimientos

Un trabajo de este tipo no solamente es fruto del esfuerzo personal, a través de estos dos años de formación me acompañaron personas e instituciones que hicieron que este proyecto se hiciera realidad. Me parece pertinente abrir un espacio para agradecerles.

Me gustaría agradecer en primer lugar a la Dra. Michiko Tanaka, sin su guía la tesis no hubiera visto la luz, su gran conocimiento de la cultura e Historia de Japón es invaluable, además de ser un ser humano increíble. Muchas gracias por aceptar el reto de dirigir esta tesis.

Al Dr. Fernando Villaseñor, por aceptar ser lector de esta tesis, su pasión por el tema de la cultura popular japonesa me inspira a seguir adelante con este tipo de temas para posteriores investigaciones.

A mi otra lectora Dra. Satomi Miura, por sus consejos en la traducción de la lengua japonesa, y por su interés por el tema de la tesis. Agradezco infinitamente sus consejos que hicieron que esta tesis aún más rica.

A El Colegio de México, no solo por formarme académicamente, también por apoyarme económicamente en la última etapa durante la realización de esta tesis. Mi formación académica no estaría completa sino fuera por la planta de profesores de área de Japón del CEAA. Dr. Amaury García, Dra. Yoshie Awaihara y Dr. Alfredo Román por compartir sus conocimientos sobre Japón.

A Fundación Japón, sin su apoyo económico el viaje de estudios a Japón no hubiera sido posible. Tampoco hubiera sido posible visitar diferentes universidades, a saber: Universidad de Waseda, Universidad de Tokio, Universidad de Sofía y Universidad de Tsukuba. Estas instituciones no solo nos dieron la bienvenida, escucharon nuestro proyecto de tesis e incluso nos dieron hospedaje. Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por el apoyo otorgado, para la realización de mis estudios de Maestría por estos dos años, además del apoyo complementario para el viaje de

estudio a Japón realizado en noviembre del 2018. Mención especial merece el Doctor Atsuhiko Wada de la Universidad de Waseda, sus recomendaciones de artículos y libros fueron de gran ayuda para esta tesis.

早稲田大学の和田敦彦先生への特筆。学術書の推薦のおかげでこの論文に非常に役立ちました。

Al International Research Center of Japanese Studies, en especial a la Dra. Kusonoki Ayako y al Dr. Álvaro Hernández, por su apoyo y al Dr. Otsuka Eiji, por darnos un poco de su tiempo y aconsejarnos sobre el análisis del manga y la importancia de este tipo de proyectos.

国際日本文化研究センター、特に楠綾子先生とアル바로・ヘルナンデス先生の支援に感謝しました。漫画の分析とこの種のプロジェクトの重要性について時間とアドバイスをくれた大塚英志先生に感謝しました。

Dedicatoria

A mi mamá, sin ella no sería la persona que sería hoy día, gracias por tú amor y paciencia.

A mi abuela, aunque a veces tengamos opiniones diferentes siempre esta ahí.

A mi tía Alma Jacques y abuelo Fernando Jacques, siempre al pendiente de mi formación.

A la familia Narváez Clavel, gracias por su apoyo incondicional.

A los que ya no están físicamente, pero si en el corazón, mi abuelo Dr. Enrique Peña y bisabuela Doña Clara.

A la familia Peña Molina, por estar siempre presentes.

A mis hermanas del alma, Mariana Terán y Mónica Quiroz porque siempre están ahí echándome porras.

A mis amigos de la maestría, gracias a ustedes los días fueron mucho más fáciles.

A la familia Valdivia Lugo, por todos estos años de amistad.

A mi maestra Nagao Kazuko, muchas gracias por introducirme al japonés y por ayudarme en todo lo que necesitaba.

A mis amigos en Japón muchas gracias por el apoyo desde el otro lado del pacífico.

日本人の友人、太平洋の反対側からの支援に感謝します。本当にありがとう。

Resumen

El manga es un producto representativo de la cultura pop japonesa que circula alrededor del mundo. Si bien, se han hecho estudios sobre temas variados, pocos lo han considerado desde un enfoque sobre representación de la Historia.

Es por eso, que la presente investigación tiene como objeto de estudio el *manga* de *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romanantan* (*Rurōni Kenshin*: historia romántica de un espadachín de la era Meiji) de Nobuhiro Watsuki, publicado entre los años de 1994 a 1999. Este análisis pretende examinar como las preocupaciones de los años noventa fueron representados en dos personajes del manga, el protagonista, Himura Kenshin y su némesis, Shisio Makoto.

Es por eso que se propone ver cómo el autor voluntaria o involuntariamente, imaginó la restauración Meiji y algunos de sus eventos relevantes como una interpretación de los asuntos de la sociedad japonesa de los noventa. Por lo tanto, propongo la hipótesis de que *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan* es una forma de retratar su época, los años ~~90~~ noventa, como una etapa difícil para Japón, como lo fue la era Meiji. La búsqueda de la paz como valor fundamental para salir de la crisis es uno de los temas centrales. Watsuki Nobuhiro crítica su tiempo a través del pasado. En este sentido, el personaje principal Himura Kenshin y el antagonista Shishio Makoto, pueden ser considerados una representación de los debates políticos y sociales que estuvieron en boga durante la década de los noventa.

Palabras clave: *Manga*, Historia, representación, *Rurōni Kenshin*, Meiji.

Abstract

Manga is an important representative of Japan's pop culture and Japan, around the world. Actually, many studies have explored diverse themes, but a few have been designed to have History in mind. As a Historian, this was my motive in examining a manga from a perspective of historical representation.

The object of this study is the manga *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan* written by Watsuki Nobuhiro and published from 1994 to 1999. The *manga* is set up in the Meiji Era (1868-1912), years of change and conflict just as the nineteen nineties. This analysis aims to examine how the concerns of the 1990s were portrayed in two of the characters of *Rurōni Kenshin*, namely the main character Himura Kenshin and his nemesis Shishio Makoto.

That's why I intend to explain how the author voluntarily or involuntarily pictured the Meiji restoration as well as some of its relevant events, as a projection of the affairs of the Japanese society in the 90s. Therefore, I propose the hypothesis that *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan* is a way of portraying his time, the 1990s, as a difficult stage for Japan as the Meiji era was in its time. The search for peace as a fundamental value to get out of the crisis is one of the central issues. My hypothesis is that this manga gives a message of hope to its audience that transcended simple entertainment. Watsuki Nobuhiro criticizes his time through the past.

In this sense, the main character Himura Kenshin, and the antagonist Shishio Makoto could be regarded as a representation of the political and social debates that were taking place in the nineties.

Key words: *Manga*, History, representation, *Rurōni Kenshin*, Meiji.

Tabla de contenido

Introducción	1
Estudios de Japón y el <i>manga</i>	3
Trama del <i>manga</i>	6
Una historia, dos caminos, dos visiones: Shishio Makoto y Himura Kenshin	8
¿Por qué la elección de estos personajes?.....	10
Capítulo 1. Representación histórica en ficción y en el manga japonés	14
1.1 Representación en la Historia	15
1.2 Representación en el <i>manga</i>	17
1.3 <i>Manga</i> , imagen y texto	25
1.4 Personajes históricos y de ficción	27
1.5 Algunos ejemplos.....	28
Capítulo 2: Contexto histórico del <i>manga</i> y el autor	33
2.1 La revista <i>Shūkan Shōnen Jump</i>	33
2.2 Los creadores: <i>mangaka</i>	37
2.2.1 Watsuki Nobuhiro.....	39
2.2.2 La inspiración del autor	42
2.2.3 Contexto histórico del autor y producción del <i>manga</i> : del milagro económico al estallido de la burbuja especulativa en 1992	44
2.3 La Era Meiji y sus primeros años	57
Capítulo 3: Una crítica del presente a través del pasado	62

3.1	Cambios en los personajes en <i>Shūkan Shōnen Jump</i>	63
3.2	<i>Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan</i> ろろうに剣心明治剣客浪漫譚	67
3.3	Himura Kenshin 緋村剣心	69
3.3.1	Kenshin y sus amigos.....	70
3.4	Shishio Makoto 志々雄真実	71
3.4.1	Shishio y sus aliados	72
3.5	Sus ideologías: “pelear para proteger a los débiles” vs. “el débil es el alimento del fuerte” 74	
3.6	El final de la batalla	79
	Conclusiones	87
	Bibliografía	93
	Anexo I.....	101
	Anexo II	105

Lista de figuras

<i>Figura 1.</i> Incidente de Kiozaka. Fragmento vol. 4, cap. 56, pág. 141.....	30
<i>Figura 2.</i> Incidente del barco “María Luz”. Fragmento vol. 9, cap. 148, pág. 124.....	31
<i>Figura 3.</i> Personas gobernadas por el miedo. Fragmento vol.4, cap. 67, pág. 354.....	68
<i>Figura 4.</i> Incripción en <i>sakabatō</i> . Fragmento vol. 5, cap.81, pág. 258.....	75
<i>Figura 5.</i> Si eres fuerte vives, si eres débil mueres. Fragmento vol. 8, cap. 138, pág. 302	77
<i>Figura 6.</i> Las voces del fuego. Fragmento vol. 6, cap. 90, pág. 54.....	79
<i>Figura 7.</i> ¿Cuándo comenzó la pelea?Fragmento vol. 8, cap. 135, pág. 276.....	80
<i>Figura 8.</i> El final de la batalla. Fragmento vol.9, cap. 146, pág. 81.	82
<i>Figura 9.</i> El lado correcto. Fragmento vol. 9, cap. 148, pág. 129	83
<i>Figura 10.</i> Filosofía equivocada. Fragmento vol.9, cap.148, pág. 130.	84
<i>Figura 11.</i> El futuro. Fragmento vol. 9, cap. 148, pág. 131.	85

Introducción

En este trabajo de grado de Maestría se pretende realizar un estudio que versa sobre la representación de la Historia que se utiliza como un recurso en el *manga* para interpretar el presente. El *manga* no debe ser visto solamente una forma de entretenimiento, sino también es una fuente alternativa para que la gente adquiera información y opiniones sobre la memoria histórica y el presente.

Para su desarrollo se ha seleccionado el *manga* de *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan*,¹ (るろうに剣心明治剣客浪漫譚, literalmente *Rurōni Kenshin* historia romántica de un espadachín de la era Meiji) del autor Watsuki Nobuhiro, el cual fue publicado de los años 1994 a 1999, y es examinado desde la perspectiva de la representación de la Historia partiendo de un análisis discursivo e iconográfico sobre este.

El autor contextualiza el *manga* en la Era Meiji (1868-1912), algunas veces presenta la Historia con hechos documentados, mientras que otras se toma algunas licencias creativas. La era Meiji fue una época de cambios donde surgieron posturas divergentes, por lo cual su contexto puede emplearse como una analogía para examinar las preocupaciones que tuvieron lugar en los años 90 del siglo XX. Por esa razón se considera que el autor eligió representar la Restauración Meiji, pues dicha época puede tener similitudes con el contexto social y político que corresponde al contexto en la cual se escribió el *manga*, de modo que este puede reflejar las preocupaciones de la sociedad japonesa de su tiempo.

¹ En adelante, en este trabajo se hará referencia al *manga* con el nombre corto *Rurōni Kenshin*.

A partir de la consideración del *manga* como un producto cultural y que cada época hace su propia lectura del pasado, sostengo la hipótesis de que *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan* representa la década de 1990 en Japón. Ésta fue una etapa difícil para el país como pudo haber sido el inicio de la Era Meiji en que la búsqueda de la paz fue un valor fundamental para salir de la crisis, por lo cual se presupone que el *manga* que se refiere trascendía los propósitos del entretenimiento y enviaba a su público un mensaje de esperanza, a la vez que su autor, Watsuki Nobuhiro, plasmaba en él una crítica de su tiempo a través del pasado.

Ahora bien, los conflictos de los 90 pueden estar representados en dos personajes centrales del *manga* de *Rurōni Kenshin*, a saber: Himura Kenshin, el héroe; y Shishio Makoto, su némesis. Estos samuráis tienen posiciones ideológicas opuestas, por lo tanto, pueden ser un símil de los debates políticos y sociales que se daban en la década de los 90 en Japón. Por ello, para el cumplimiento del objetivo de esta tesis, se ha considerado necesario la selección de viñetas y páginas completas del *manga*, las cuales contienen eventos, acciones, objetos, escenarios y actos de discurso que pueden representar la postura ideológica de los personajes en cuestión; estas se analizarán a la luz del contexto histórico que enmarca la creación del *manga*, con el objetivo de mostrar cuál es el punto de vista del autor y la forma como este reflejó su época en el *manga*.

Cabe destacar que el *manga* de *Rurōni Kenshin* se convirtió en uno de los más populares del público japonés, incluso en varias partes del mundo y en el público latinoamericano este tuvo una aceptación particular, lo cual se evidencia en las traducciones que se han hecho del *manga* a otros idiomas². En los países latinoamericanos y en Estados Unidos se le conoce, tanto al anime como

² Inglés, español, portugués, italiano, coreano, chino, alemán, indonesio, entre otros.

al *manga*, como Samurái X por la cicatriz en forma de equis que tiene el protagonista (Himura Kenshin) en su mejilla.

El *manga* ha sido reciclado en el siglo XXI con la creación de cinco películas *live action*, tres ellas salieron entre los años 2012-2014 y las otras dos se encuentran en producción, cuyo estreno está previsto para el verano del 2020. También se han creado: un *spin-off*³ del *manga*, Original Video Animation (OVA) y nuevos capítulos recientemente publicados de este *manga* con el arco argumental llamado Hokkaidō-hen (北海道編, arco de Hokkaido). En el año 2019 en el Museo Meiji Mura se instaló un juego de escape llamado *Ashura Hisomu Kyoto kara no Dasshutsu*, (修羅潜む京都からの脱出、Escape de Kioto donde el *Ashura* se esconde), en el cual los visitantes deben resolver una serie de pistas para ayudar a Kenshin a derrotar a sus enemigos; además, se instaló una pequeña exposición donde se exhibió una réplica de la *katana sakabatō* de Kenshin. Para el 25° aniversario de la publicación del *manga*, se instalará una exposición en la Galería Aamo (en Tokio) desde abril hasta principios de junio del presente año, donde se expondrán imágenes originales.

Estudios de Japón y el *manga*

El *manga* comenzó a verse desde una perspectiva crítica en Japón por algunos académicos como Tsurumi Shunsuke, quien fue uno de los estudiosos más importantes en la formación de la mentalidad crítica de la posguerra y un intelectual influyente en la cultura japonesa. El historiador

³ En el mundo del *manga* se le conoce como *spin-off* a los *manga* que son producidos después de que la obra original ha sido completada. La secuela se desarrolla en un mismo “universo”, pero tiempo después y por lo general contiene elementos de la obra original como los personajes y/o los escenarios, pero no siempre es así.

y filósofo le dedicó un capítulo de su libro *A Cultural history of Postwar Japan 1945-1980* al desarrollo del *manga* durante la ocupación estadounidense en Japón, donde considera que el *boom* del *manga* va de la mano con el crecimiento económico. Para los años 80 y 90 los estudios del *manga* comenzarían a adquirir mayor popularidad debido a su crecimiento como industria.

Acorde con lo expresado en el párrafo anterior, algunos *manga* que tuvieron gran éxito entre los años 70 y 80 nacieron de una plataforma para expresar esa búsqueda de conciencia y visión crítica, la cual comenzaba a despertar entre los jóvenes de una época donde los movimientos estudiantiles habían sido reprimidos de manera violenta, y el gobierno ejercía un severo control político, policíaco y social (esto sucedió en la década de los años 60 y 70). Es decir, los jóvenes buscaban la forma de expresar su descontento por el contexto de la época en que vivían. Así, el *manga* se convirtió en un medio importante para la libertad de expresión, que al ser estimado como un arte marginal y de poca importancia no fue considerado por las autoridades como un peligro. Sin embargo, con el tiempo este medio comenzó a reflejar inquietudes bastante arraigadas y compartidas.

Por ello, pese a que existe una variedad considerable de producción cultural (como la literatura) donde se denuncia la represión que se está viviendo, en esta investigación se considera importante hacer mayores esfuerzos por estudiar las telenovelas, el *manga*, el anime, entre otros. Asimismo, se considera relevante mencionar que, aunque hay una vasta producción de este tipo de cultura popular que contextualiza en la Restauración Meiji, ha sido poca la atención que se le ha dado a la forma como esta época tan importante para Japón es representada históricamente, particularmente en el *manga*. De allí que surja el interés por analizar el *manga* de *Rurōni Kenshin*, el cual fue publicado en una revista de gran circulación como lo es la *Shūkan Shōnen Jump*.

En cuanto a los estudios académicos sobre el *manga* que han sido escritos en inglés se tiene que estos no son pocos, entre ellos destacan los de Frederik L. Schodt, quien introdujo los estudios del *manga* en la parte occidental del mundo con sus libros: *Manga! Manga! The world of japanese comics* (1983) y *Dreamland Japan: writings on modern manga* (1996). Recientemente figuran nombres como el de Otsuka Eiji con su obra *Manga no kōzō-shohin, tekisuto, genshō* (まんがの構造—商品・テキスト・現象, *Construcción del manga — Producto, texto, fenómeno*), quien participó en el *boom* del *manga* en los años 70 y 80; también se encuentra Natsume Fusanosuke con *Japanese manga: its expression and popularity* (2003); y, por último, Nissim Otmazgin y Rebecca Suter con su libro *Rewriting history in manga: stories for the nation* (2016), donde, mediante una serie de estudios de casos, analizan el papel que tiene el *manga* en la sociedad contemporánea, así como también el papel que juega este medio en la divulgación y la precepción de la Historia de Japón.

Asimismo, en el libro *Manga and the representation of japanese history* (2015), editado por Roman Rosebaum, se compilan diversos artículos que exploran la representación de la Historia japonesa desde diferentes disciplinas como literatura, la política, la Historia, la semiótica, entre otras. A pesar de que tienen diferentes perspectivas, en ambos libros se expresa que el *manga* trasciende la limitación impuesta por los enfoques tradicionales para el estudio y la enseñanza de la Historia, y evidencian la importancia que tienen el *manga* en la construcción de la memoria histórica de los japoneses, así como la necesidad de considerar este medio académicamente, el cual no solo aumenta el número de lectores en Japón, sino también alrededor del mundo.

Igualmente, conviene mencionar los estudios que se han realizado sobre la *Shūkan Shōnen Jump*, donde la mayoría investiga el impacto que esta revista de gran circulación tiene en la vida cotidiana

de los japoneses. Sin embargo, el enfoque de las investigaciones se da desde la perspectiva de las ciencias de la comunicación, así, por ejemplo, el autor Ikegami Satoru aborda en su artículo 「*Shūkan Shōnen jyanpu to iu jidai keiken: kaishaku waku gumi to shite no masutā naratibu* (「週刊少年ジャンプ」という時代経験: 解釈枠組みとしてのマスター・ナラティブ, “*Shūkan Shōnen Jump*”: *Narrativa maestra como marco de interpretación. Estudio de comunicación de masas*, 2009) la forma como los lectores utilizan los contenidos publicados en la revista, y la influencia que esta tiene en la percepción de las personas al ser una de las revistas con mayor número de ventas en Japón.

Como se ha visto, existen diversos tipos de estudios que se relacionan con la temática, pero son pocos los que abordan la manera como se utiliza o representa la Historia de Japón en las revistas de *manga* de gran circulación como, por ejemplo, la revista semanal de *Shūkan Shōnen Jump*. Por otra parte, se evidencia que gran parte de la producción académica que se encuentra sobre la representación histórica en el *manga* se basa en los acontecimientos de la Guerra de Asia Pacífico.

Trama del *manga*

El *manga* de *Rurōni Kenshin* narra las aventuras de Himura Kenshin, también conocido como Hitokiri Battōsai (人斬り抜刀斎, Battosai el destajador⁴), quien es objeto de análisis de este trabajo. Kenshin se presenta a sí mismo como un espadachín que se dedicó a cometer asesinatos

⁴ El apodo de Battōsai no tiene una traducción oficial al español, aunque la traducción literal de Hitokiri Battōsai sería “Asesino maestro de desenvainar”, dado que la palabra *battōsai* se refiere a la *battōjutsu* (抜刀術), que es la técnica de desenvainar la espada y dar un corte. Actualmente se le conoce como *iaidō* (居合道). La palabra *hitokiri* puede traducirse de varias formas, pero las traducciones oficiales del *manga* al español (Grupo VID en México y Glénat en España) le dan la de “destajador”.

por las órdenes de Katsura Kogorō, dirigente samurái de Chōshū, quien sería conocido en la Restauración Meiji por el nombre de Kido Takayoshi. En la trama del *manga*, a Kenshin se le considera uno de los guerreros más poderosos dentro del grupo *shishi* (志士, hombres de causa⁵) y una pieza fundamental para la creación de la nueva Era Meiji (1868), dado que él fue el encargado de asesinar a los personajes opositores clave.

Sin embargo, por circunstancias personales, Kenshin decide abandonar su puesto como *hitokiri* y desaparece, así se convierte en Himura Kenshin, un vagabundo o *rurōnin* (流浪人)⁶. Años más tarde Kenshin reaparece en la ciudad de Tokio, antes Edo, donde se encuentra con Kamiya Kaoru, una joven de 18 años que se encargaba del *dōjō* (道場)⁷ de su difunto padre, quien supuestamente había muerto durante la guerra contra la rebelión de los exguerreros del *han* (藩, dominio señorial) de Satsuma. Kenshin le brinda su apoyo para que no pierda la única herencia que le quedaba de su padre, y en agradecimiento Kaoru lo invita a quedarse a vivir con ella en el *dōjō*.

Durante su estancia en Tokio, Kenshin establece lazos filiales con varios personajes, quienes, poco a poco, adquieren un papel significativo en la trama de la obra; y también serán piezas clave para que Kenshin cumpla su objetivo más importante, a saber: preservar la paz y proteger a quienes más lo necesitan en la nueva era. Pues bien, además de Kaoru, entre estos personajes cabe

⁵ La traducción de esta palabra se toma de la traducción al español del libro *La Restauración Meiji* de W.G. Beasley.

⁶ Es preciso mencionar que la palabra *rurōni* (るろうに, vagabundo) está mal escrita en el título del *manga*, la manera correcta de escribirla en japonés es *rurōnin* (流浪人) compuesta por los *kanji*; *nagareru* (流れる, corriente); *rō* (浪, ola, vagar) y *hito* (人, persona). El autor no comentó por qué utilizó la palabra *rurōni* y no *rurōnin*, en el título, pero en los globos de diálogo de la narrativa la palabra vagabundo aparece escrita correctamente en *kanji* (流浪人).

⁷ En *dōjō* Kamiya se practica el *KamiyaKasshin-ryū* (神谷活心流, Estilo *Kamiyakasshin*) inventado por el padre de Kaoru. La filosofía de este estilo de *kendō* se basa en el *katsujinken* (活人剣, Espada que da vida). El *Kamiyakasshin-ryū* no tiene objetivo de matar a su oponente, solamente el de la defensa propia.

mencionar a los siguientes: Sagara Sanosuke, un peleador callejero que durante las revueltas del Bakumatsu perteneció al Sekihōtai⁸ (赤報隊); un niño, Myōjin Yahiko, hijo de un samurái de bajo rango que murió peleando durante el periodo del Bakumatsu; y la hija de una familia de doctores de Aizu⁹, Takani Megumi.

El *manga* consta de 255 capítulos compilados en 28 tomos, estos, a su vez, fueron reunidos en 3 arcos. Para efectos de este trabajo el análisis se centrará en el conflicto entre dos personajes clave: Himura Kenshin y Shishio Makoto, cuyo arco fue considerado originalmente el último del *manga*, pero debido al éxito que tuvo la publicación se extendió a un arco más. Además, por una aproximación previa se considera que este arco del *manga* es el de mayor longitud, y contiene más temas políticos en su construcción por lo que contribuye al propósito de este trabajo. La selección de los personajes se basó en los siguientes criterios: son los protagonistas del arco más largo; y poseen similitudes, diferencias y personalidades contrastantes, las cuales se explican a continuación.

Una historia, dos caminos, dos visiones: Shishio Makoto y Himura Kenshin

En el arco de Kioto el protagonista, Himura Kenshin, debe enfrentar a su némesis, Shishio Makoto, quien planea derrocar al gobierno Meiji e instaurar un gobierno de terror, donde la ley del

⁸ El *Sekihōtai* fue un grupo político que se formó en 1868, estaba compuesto por tres unidades. El grupo viajaba por el campo difundiendo la noticia del cambio de gobierno. El gobierno Meiji había prometido bajar los impuestos, sin embargo, la promesa no pudo ser cumplida y el *Sekihōtai* fue usado como chivo expiatorio por este, así pues, a sus miembros se les acusó de dar noticias falsas y el grupo fue llamado “falso ejército”. El capitán de la primera unidad, Sagara Sōzō, fue condenado a muerte por decapitación por el crimen de fraude.

⁹ El *han* de Aizu (会津) era uno de los más comprometidos con el gobierno Tokugawa. La familia Matsudaira que era quien gobernaba, era parte de una de las ramas principales de los Tokugawa. A pesar de que el *shogun* ya había sido derrocado. Los habitantes del Aizu siguieron resistiendo al nuevo orden Meiji, en un estado de sitio que duro un mes. La guerra con Aizu (会津戦争) se dio en el marco de la Guerra Boshin (1868), sobrevivientes de los *Shinsengumi*, entre ellos Hajime Saito, fueron parte de la resistencia.

más fuerte sea la que impere. Pero la historia entre Kenshin y Shishio no inicia en ese momento de conflicto, sino mucho antes, puesto que estos personajes comparten un pasado en común: ambos fueron contratados como asesinos *hitokiri*¹⁰ por los *shishi* para derrocar al *Bakufu*, sin embargo, sus caminos tomaron rumbos distintos.

Después de que *Hitokiri Battosai* desapareció, Shishio Makoto tomó su lugar para convertirse en uno de los asesinos más importantes de la alianza de los clanes de Chōshū y Satsuma. Pero cuando los líderes notaron que la sed de sangre y los deseos de poder de Shishio eran incontrolables decidieron eliminarlo para que no interfiriera con los planes del nuevo gobierno. Así pues, Shishio fue traicionado y supuestamente asesinado por aquellos que lo habían contratado, y para borrar el rastro, ordenaron incinerar su cuerpo. Shishio Makoto sobrevivió a las quemaduras, pero fue tal la afectación a la que sometieron su cuerpo que este quedó en un estado deplorable, lo cual mermó su capacidad de lucha. Este personaje volvió a aparecer un poco más de 10 años después.

Desesperado por la posibilidad de que Shishio Makoto destruyera lo que los oligarcas Meiji habían logrado con el nuevo gobierno, Ōkubo Toshimichi¹¹ acudió a *Hitokiri Battosai*, ahora Himura Kenshin, y le pidió que asesinara a su sucesor Shishio Makoto, hecho que pudiera quebrar el juramento de Himura de no volver a matar. Primeramente, el protagonista de la serie rechaza el trabajo, pero al darse cuenta de que los planes de Shishio no solo afectarían a los altos mandos del

¹⁰ En la historia de Japón existieron cuatro hombres conocidos como Bakumatsu Yondai Hitokiri (幕末四大人斬, los cuatro asesinos del Bakumatsu o los cuatro *hitokiri* del Bakumatsu) Sus nombres eran, Kawakami Gensai del *han* de Kumamoto (1832-1863) –Himura Kenshin está basado en este personaje histórico–, Kirino Toshiaki del *han* de Satsuma (1838-1877) –también conocido como Nakamura Hanjirō–, Tanaka Shinbei también de Satsuma (1832-1863) y Okada Izō del *han* de Tosa (1834-1865). Estos hombres cometían asesinatos políticos en la capital Kioto, considerados los mejores espadachines de su época y la gente común los veía como seres invencibles (Suzuki, 2014).

¹¹ Ōkubo Toshimichi (1830-1878)

gobierno, sino también a personas inocentes y vulnerables, decide marcharse del *dōjō* Kamiya y emprende su viaje hacia Kioto para enfrentar a su enemigo.

¿Por qué la elección de estos personajes?

En el *manga*, Himura Kenshin se enfrenta a varios villanos que se aprovechan de la debilidad de las personas para beneficiarse y alcanzar sus propios fines, donde la mayoría de estos encuentros acabaron con la rápida victoria de Kenshin y un final satisfactorio para el oprimido. Sin embargo, la derrota del enemigo en el arco de Kioto no sería una misión fácil, pues en esa ocasión lo que estaba en juego era mucho más grande, debía proteger la seguridad nacional que se veía amenazada por un exsamurái que peleó para acabar con el gobierno Tokugawa en algún momento; y a la vez debía proteger la paz y la tranquilidad que eran producto del sacrificio de los habitantes, quienes sufrieron los disturbios de la guerra civil.

Entre las similitudes que presentan Himura Kenshin y Shishio Makoto se encuentra que ambos fueron guerreros muy hábiles durante el Bakumatsu¹². Estos llevaban a cabo su trabajo de manera efectiva y eficiente, lo que los diferenciaba era su forma de pensar y reaccionar, pues mientras Kenshin luchaba por los ideales de proteger a la gente, Shishio lo hacía para demostrar su habilidad y satisfacer su ambición de poder. Por ello, al reencontrarse 10 años después no sorprende que tengan posturas diferentes respecto a quienes están al mando del país. Por su parte, Kenshin pensaba que, si bien el nuevo gobierno aún no había logrado establecerse como una administración fuerte, confiaba en que con el paso de los años el Estado moderno Meiji cumpliría con su propósito

¹² Bakumatsu es un periodo de la historia de Japón que abarca los acontecimientos de los años 1853 a 1867. Este periodo es conocido porque Japón acabó su época de aislamiento conocida como *sakoku* y el gobierno de los Tokugawa llega a su fin dando paso al estado moderno Meiji.

de estabilizar a Japón y ayudar a aquellos que más lo necesitaban. Contrario a ello, los planes y la visión de Shishio Makoto consistían en dar, conjuntamente con su grupo de *Juppongatana* (十本刀 Diez espadas), un golpe de estado y establecer un gobierno con un liderazgo fuerte que pudiera enfrentarse a las potencias extranjeras que estaban en una lucha imperialista. En consecuencia, la misión de Kenshin, con ayuda de sus amigos, sería proteger la paz que con tanto trabajo habían logrado.

Es importante mencionar que, en el contexto actual, la Era Meiji figura como una época importante en el discurso político. Lo anterior quedó de manifiesto en el discurso que dio el actual Primer Ministro de Japón, Abe Shinzō, en la celebración del 150° aniversario de la Restauración Meiji (1868) en el año 2018, donde hizo un llamado a todos los japoneses a hacer frente a las dificultades de los tiempos modernos al igual que lo hicieron los restauradores Meiji, quienes arriesgaron su vida para proteger a Japón de la amenaza que representaba las potencias de Occidente (Osaki, 2018).

En ese sentido, se encuentran algunas similitudes con la época de los años 90. Dado que esta también fue un momento de transición en Japón, pues después de un gran crecimiento económico en las décadas anteriores cuando llegó la de los 90 la burbuja financiera especulativa colapsó, cuyo resultado fue una crisis económica y social en el país nipón. Las políticas neoliberales aplicadas en años anteriores mostraron sus verdaderos efectos, lo cuales se reflejaron en el empobrecimiento de la población más vulnerable, proceso que aún continúa, pues el empobrecimiento de la población y la precarización del trabajo aumenta cada vez más y no solo en Japón, sino también a nivel mundial.

Aunado a lo anterior, la década de los 90 fue una época marcada por la crítica al pacifismo de Japón, y donde se inició un revisionismo histórico por parte de los grupos conservadores que cuestionaban acontecimientos como la Masacre de Nankín y la violación sistemática de mujeres en las colonias, los cuales sucedieron durante la Guerra de Asia Pacífico¹³. Además, en esta época se evidenciaron las presiones internas e internacionales para reformar el artículo 9 de la Constitución de 1945, con el fin de que las *Jieitai* (自衛隊, Fuerzas de Autodefensa de Japón) dejaran de estar en un vacío legal y fueran consideradas un ejército; y, asimismo, para que Japón ya no dependiera de la ayuda de los Estados Unidos y participara en conflictos de manera más activa.

Por lo expuesto, se han establecido los objetivos que se describieron al inicio de esta introducción y se ha dispuesto la siguiente estructura para la redacción del trabajo. En el primer capítulo se aborda de manera general la representación de la Historia en el *manga* y sus enfoques para, posteriormente, discutir sobre la pertinencia del *manga* en la construcción de narrativas históricas. Cabe anotar que como ejemplificación de ello se han tomado algunos recuadros o secuencias completas del *manga* de *Rurōni Kenshin*.

Luego, en el segundo capítulo se describe el contexto social y político del autor y el *manga*, con el propósito de identificar qué influenció e inspiró al autor para crear el *manga* de *Rurōni Kenshin*. Además, en este apartado se expone la importancia que tiene la revista *Shūkan Shōnen Jump* (que publicó dicho *manga*) y cómo a través de los años —debido al sistema de publicación que maneja— esta logra percibir cuáles son los gustos del público que la lee en diferentes épocas.

¹³ La Guerra de Asia Pacífico es el conflicto armado que ocurrió entre 1931-1945. Esta inició con la invasión del Ejército Imperial Japonés a la zona de la Manchuria en China, comenzando así una carrera expansionista por toda Asia que concluyó con la derrota japonesa por parte de los Aliados en 1945.

Finalmente, en el tercer capítulo se conjuntan los argumentos anteriores para entretrejer los discursos ideológicos de los personajes Himura Kenshin y Shishio Makoto con el contexto político y social de la década de los años 90. Esto con la finalidad de mostrar cómo el *manga Rurōni Kenshin* refleja el momento histórico, político y social de la época en la que fue escrito; y a su vez mostrar cómo pudo influir en la representación de la Restauración Meiji de la sociedad de los 90.

Para dar inicio al primer apartado conviene aclarar algunos puntos respecto al *manga* escogido y sus ediciones. La edición del *manga* que se ha utilizado para la elaboración de este trabajo está en el idioma japonés, la cual compila dos tomos en uno y fue publicada en el año 2012. Si bien existen ediciones en español del *manga Rurōni Kenshin*, se consideró pertinente hacer una traducción propia de los textos utilizados en el *manga*; se señalarán en el pie de página aquellos conceptos que aparezcan en esta investigación cuya traducción haya sido tomada de otro autor.

Por último, cabe mencionar que para la romanización de las palabras en japonés se ha empleado el sistema Hepburn, el cual marca las palabras con vocales largas con el signo macrón. Para referir los nombres se ha utilizado el modo japonés de mencionarlos, esto es, el apellido en primer lugar seguido del nombre.

Capítulo 1. Representación histórica en ficción y en el manga japonés

Los *mangakas* utilizan elementos cotidianos de la Historia japonesa o mundial para crear sus obras y sus personajes. La temática del *manga* de *Rurōni Kenshin* se sitúa en el año 11 de Meiji, cuyo creador (Watsuki Nobuhiro) desarrolló su trama basado en la lucha de Kenshin (personaje principal) por defender los ideales de proteger la paz que la nueva era trajo a Japón y que sus habitantes pudieran vivir de manera tranquila; por ello, Kenshin debía enfrentarse a aquellos que buscaban derrocar el nuevo régimen Meiji, quienes estaban encarnados en el personaje de Shishio Makoto. Además de su trama, resulta interesante que la mayoría de los protagonistas que surgen de la imaginación del autor estén inspirados en personajes históricos de Japón, por ende, se podría decir que, además de la ficción, en los *mangas* también puede percibirse una representación histórica.

Este hecho, que el *manga* se encuentre contextualizado en un momento real de la Historia, contribuye a que el lector no solo se identifique con los personajes de la historia, sino que también le permite conocer de otra forma los momentos difíciles que el país tuvo que enfrentar en tiempos pasados, lo que a su vez aporta mayor credibilidad a la trama que se está contando.

Previo al abordaje de la representación, conviene aclarar el uso que se le dará a las palabras Historia e historia. En el primer caso, se hará referencia a la Historia con mayúscula inicial como la Ciencia Humana que estudia los acontecimientos del pasado; mientras que la palabra historia en minúscula se referirá a la narración de lo ficticio o lo real. La definición de la Historia como ciencia abarca un sin número de significados y ha sido objeto de innumerables debates, por esa razón, para efectos de esta tesis solo se diferenciará con mayúscula y minúscula para no confundir la Historia como ciencia con la historia como narrativa.

1.1 Representación en la Historia

Pues bien, la representación histórica y la ficción son ejes principales que se desarrollan en esta tesis, dado que el *manga* está ambientado en una época real de la Historia de Japón, aunque la narración de la mayor parte de la obra se corresponde con una narrativa ficticia, en ella también se hallan personajes de la Historia de Japón que conviven con los personajes que surgen de la imaginación del autor. Por ello se considera importante definir lo que en este trabajo se entiende por representación, para así establecer la diferencia entre la representación de la Historia y la representación de la ficción.

Entre estas definiciones destaca la que ofrece Roger Chartier en su libro *Escribir las prácticas: Foucault, de Certeau, Marin*, donde el autor le asigna a la representación una doble función, esta es: “Hacer presente la ausencia, pero también exhibir su propia presencia como imagen, y construir con ello a quien la mira como sujeto mirando” (Chartier, 1996, p. 78). Por su parte, Stuart Hall la define como:

La producción del significado de los conceptos en nuestras mentes a través del lenguaje. Es el vínculo entre los conceptos y el lenguaje lo que nos permite referirnos al mundo “real” de los objetos, las personas o los acontecimientos, o incluso a los mundos imaginarios de los objetos, las personas y los acontecimientos ficticios (Hall, 2003, p. 17).

El autor en referencia contrasta tres teorías de la representación:

En primer lugar, se encuentra la reflexiva, que propone una relación directa y transparente de imitación o reflexión entre las palabras (signos) y las cosas; luego, está la teoría intencional que reduce la representación a la intención de su autor o sujeto; y, por último, menciona la teoría constructivista que propone una compleja y mediada relación entre las cosas en el mundo, los conceptos en pensamiento y lenguaje. (Hall, 2003, p. 35)

Esta última teoría se considera que es la más cercana a la metodología de análisis de esta investigación, pues la representación que el autor le da a los personajes del *manga* deriva de una relación compleja de su contexto y su interpretación de la Era Meiji.

En el caso de la representación de la Historia, Paul Ricoeur señaló que el historiador tiene como objetivo representar el pasado que fue “real”, lo cual significa que ese pasado que fue ya no es; y que a diferencia de la ficción la Historia debe contar los acontecimientos lo más cercanos a la realidad que se pueda, y ser más objetiva con el pasado que está contando (Balaguer, 2002a, p.156). Por ejemplo, al momento de representar la ficción se representan individuos no existentes, porque al ser la representación la presentación de un otro ausente abre la posibilidad de la ficción, pero también del error (Martínez-Bonati, 1981, p.76). En cambio, quien escribe Historia debe introducir en su narración elementos narrativos que expliquen por qué las cosas ocurrieron de esa manera, además de incluir otros elementos como los pies de página que refieren archivos o investigaciones relacionadas con el tema en discusión, soportan sus hallazgos y ayudan a comprobar que los acontecimientos ocurrieron de esa forma (Balaguer, 2002a, p.150).

Sin embargo, cuando hablamos de Historia y ficción tienen también intencionalidades distintas en lo que refiere al carácter representador. En el relato de la historia hay que hacer justicia a la huella dejada por el pasado: Pero en el relato de ficción, por el solo hecho de que el narrador y su héroe sean ficticios, todas las referencias a los acontecimientos históricos reales están despojadas de su función representadora a la vista del pasado histórico, y son alienadas sobre el estatuto irreal de los demás acontecimientos. Más exactamente, la referencia del pasado, y la misma función representadora, se conservan, pero sobre un modo neutralizado. (Balaguer, 2002b, p. 165-166)

Por lo tanto, si bien la Historia y la ficción histórica cuentan un relato, sus objetivos son diferentes. El primer relato representa la “realidad” o al menos lo que el historiador desea representar de los acontecimientos pasados; mientras que el segundo, aunque se basa en hechos de otra época, puede prescindir de este elemento de “realidad” y a su vez el autor puede emplear su imaginación para construirlo. En suma, la tarea más importante tanto de la Historia como de la ficción histórica es ofrecerle al lector del presente una representación del pasado (Carroll, 2011, p.1).

1.2 Representación en el *manga*

Antes de abordar el tema de la representación de la Historia en el *manga* se considera pertinente hacer una aproximación de las características y orígenes del *manga*, y cómo este se convirtió en un producto cultural de consumo masivo en Japón.

Así pues, conviene mencionar que “el *manga* comenzó a florecer durante la década de 1920 y 1930, con artistas que recibieron la influencia del cómic de Estados Unidos, que para inicios del siglo XX se había convertido en un líder en este género” (Ito, 2005, p. 463). Más tarde, durante el periodo Taishō se comenzaron a popularizar las revistas que incluían representaciones estilo *manga*, las cuales estaban dirigidas principalmente al público joven¹⁴ (Jiménez, 2017, p. 32-33).

Asimismo, jugaron un papel importante los *kamishibai*¹⁵ (紙芝居, drama de papel), un arte performativo que fue popular desde el año 1920 hasta 1960, y durante la guerra sirvió como medio para diseminar la propaganda a diversas audiencias (Orbaugh, 2012, 78-79). Con la llegada de la posguerra muchos artistas comenzaron a dibujar para contar historias en la forma de *kamishibai* y para librerías de *kashi hon* (貸本, libros prestados), ambos proveían entretenimiento para los jóvenes y los niños debido a que en la inmediata posguerra no se tenía el ingreso suficiente para comprar un libro o algún tipo de entretenimiento (Tsurumi, 1987, p. 34).

¹⁴ Entre las revistas que la editorial Kōdansha comenzó a publicar se encuentran *Shōnen kurabu* (少年倶楽部, Club de chicos), *Shōjo kurabu* (少女倶楽部, Club de chicas) y *Yōnen kurabu* (幼年倶楽部, Club infantil).

¹⁵ La forma de contar historias a través de láminas con dibujos conocida como *kamishibai* tuvo gran éxito. Antes, durante y después de la guerra muchos dibujantes comenzaron su carrera dibujando estas láminas para después se convertirse en *mangakas* de renombre como Shigeru Mizuki (1922-2015). En este periodo también hubo otro tipo de arte en las calles como lo fueron el *gekiga* y el *akabon* (libros rojos), Sharon Kinsella, en su libro *Adult manga culture and power in contemporary japanese society*, explicó el origen de estas expresiones artísticas que surgieron durante la posguerra.

Finalmente, es Tezuka Osamu quien figura como la influencia más importante para el *manga* tal y como se conoce en la actualidad. En su libro *Manga: sixty years of japanese comics*, Paul Gravett (2004) señaló que sin Tezuka el *boom* de los cómics en Japón no hubiera sido posible, pues fue él quien adoptó elementos de forma y fondo de la animación estadounidense, por ejemplo, en lugar de usar de 10 a 20 páginas para contar una sola historia como se hacía habitualmente, una sola de ellas podía continuar en varios capítulos. A ello se le conoció con el nombre de *story manga*, y se caracteriza por narrar historias con mayor longitud (de cientos de páginas) que las tradicionales, de ese modo abarcaba varios capítulos.

Más adelante, Tezuka comenzó a incluir diferentes perspectivas y efectos visuales parecidos a los planos que se utilizan para el cine. Y en cuanto a los personajes comenzó a darle mayor importancia al protagonista de las historias que escribía, lo cual es un aspecto que aún se percibe en la creación de los *mangas* actuales.

El *manga* mostraba múltiples paneles para indicar una sola acción, se inventaron efectos de sonido a través del uso de onomatopeyas distorsionadas, y se ignoraban los diseños básicos para mostrar una amplia variedad de ángulos y perspectivas. Así, el *story manga*, tal como el trabajo de Tezuka, comenzó a tomar libremente del cine su forma visual y creó una gramática visual del *manga* de estas fuentes para contar historias que eran inexploradas en el *manga* hasta ese momento. Igualmente, por la influencia que tuvo la animación de Disney en Tezuka, este introdujo lo que se convirtió en un aspecto característico de su *manga* y, en consecuencia, de las futuras generaciones de *manga*, esto es: personajes con ojos grandes y brillantes iris (Hartzheim, 2015, p.5-6).

A partir de la posguerra se evidenció la existencia de una gran variedad de géneros. Así pues, es posible identificar historias que estaban dirigidas para casi todas las edades: niños, niñas, jóvenes, mujeres jóvenes y gente adulta entre los 40 y 50 años; o también historias dirigidas a un

público específico por sus intereses: para oficinistas, deportistas aficionados, históricas, entre otros. Esta diversificación tuvo sus raíces en la introducción y el éxito del *manga* juvenil que surgió con la aparición de la contracultura de los años 60 (Natsume, 2003, p.4).

El crecimiento de la industria del *manga* no fue una casualidad, este se debe al crecimiento económico que vivió Japón sobre todo durante los años 50 y 60, por consiguiente, las familias japonesas tenían el poder adquisitivo para acceder a este tipo de entretenimiento. Posteriormente, para las décadas de los años 80 y 90 el *manga* traspasó las fronteras niponas y comenzó a ser reconocido a nivel internacional. Durante esta época, para los años 70, la rivalidad económica entre Japón y Estados Unidos se acrecentó, y los sentimientos antijaponeses no solo comenzaron a crecer entre los estadounidenses, sino también en el Sureste de Asia, pues veían como una amenaza el rápido crecimiento económico del archipiélago. En respuesta a la preocupación que ese clima anti-Japón le generaba al Gobierno japonés, este promovió una nueva política internacional de entendimiento mutuo a través de la cultura (Iwabuchi, 2015, p.420).

Aunque, la idea principal era el intercambio de la cultura tradicional, como la ceremonia del té y el teatro *kabuki*, a finales de los 80 el potencial de la cultura mediática para la diplomacia quedó de manifiesto. Pues los dramas televisivos japoneses, la música popular, la animación y los cómics fueron bien recibidos, especialmente en Asia Oriental y Asia Sudoriental. Esto fue un hecho inesperado, dado que fue la propia audiencia quien acogió la cultura mediática y no la industria de medios de comunicación de sus respectivos países, lo cual demostró que el pasado colonialista

japonés en estos países no impedía la entrada de sus programas de televisión o *idols* (アイドル, ídolo¹⁶) (Iwabuchi, 2015, p.420).

Sin embargo, a pesar de que el *manga* fue ampliamente leído en Japón y en otras partes del mundo, siempre ha existido la controversia sobre el nivel de veracidad de representación de la historia que se plasma en él, pues se considera que diversos factores de su creación pueden llegar a distorsionar la “verdadera” historia. Si bien el trabajo de un historiador contiene un aparato crítico y se corresponde con una investigación previa del artículo o libro, este no solo está obligado a contar una historia “veraz”, el historiador también debe llevar a cabo una interpretación de los materiales que ha recabado. Por ello si se quiere analizar el *manga* como fuente para la Historia, este debe ser analizado con cuidado como se hace con cualquier otro tipo de documento, pues el *manga* podría dar una perspectiva diferente sobre la forma como se comprende la Historia debido a que trasciende las limitaciones de las fuentes tradicionales. De modo que se puede afirmar que los elementos de la ficción presentes en la narración del *manga* no lo convierten en una fuente poco confiable, por el contrario, este puede dilucidar cómo los autores han entendido su pasado.

Además, debe tenerse en cuenta que los autores de *manga* no tienen como propósito contar una Historia “verdadera” con su narración, su objetivo principal es entretener a través de un referente o evento histórico que forma parte de la estructura narrativa para la construcción de su argumento. En ese sentido, un *manga* no ofrece una “verdadera” historia de los acontecimientos que refiere, pero si se trata como una fuente histórica tendrá mucho que decir acerca el *mangaka* y su mundo, es decir, de lo que el autor pensaba o quería proyectar sobre su pasado y lo que incluso

¹⁶ En Japón un アイドル o *idol* es una persona del género femenino o masculino que ha alcanzado la fama debido a su apariencia física, estos pueden ser: cantantes, actores o modelos. El fenómeno *idol* comenzó en los años 70 con el crecimiento de una cultura materialista, sobre todo en las clases más altas de Japón.

de manera involuntaria revela de su presente. De igual forma, el *manga* no solo ha aprovechado la Historia de Japón y las libertades que le permite la ficción para crear historias que diviertan a todo tipo de público, algunos de ellos han causado polémica por la forma como representan la Historia o cómo esta se omite en algunas ocasiones, por ejemplo: la negación de un acontecimiento ampliamente investigado y documentado por los historiadores.

En el libro *Manga and the representation of japanese history*, Roman Rosenbaum mencionó algunos ejemplos de *manga* que causaron controversia por la forma en que sus autores abordaron los temas. Quizá uno de los más polémicos haya sido *Shin gōmanizumusengen sepecial sensō-ron* (新・ゴーマニズム宣言 SPECIAL 戦争論, *Nuevo manifiesto de las arrogancias. Especial sobre guerra*) de Kobayashi Yoshinori (1953)¹⁷, que fue uno de los más vendidos, pero no el único que trató estos temas de manera tendenciosa. La controversia sobre este *manga* radicó en que los eventos narrados en él no coinciden con lo investigado por los historiadores, incluso se han considerado tendenciosos porque se omiten hechos relacionados con las llamadas “mujeres de consuelo” y con los crímenes de guerra que Japón cometió durante la Guerra de Asia Pacífico.

En contraparte también existen casos como el de Mizuki Shigeru (1922-2015). Entre sus obras se encuentra la titulada *Showa comikku-shi* (*Sobre la historia de la era Showa en cómic*, 1994) donde hace una deconstrucción sobre esta etapa que él mismo vivió.

Con estos ejemplos se puede afirmar que, al igual que los diversos libros de Historia, ambos *mangas* pueden ofrecer una representación diferente del pasado. Sumado a ello, el *manga* incluso puede brindar diferentes interpretaciones sobre un mismo tema, como sucede con los *mangas* en

¹⁷La traducción del título del *manga* fue tomada de la tesis de Yanet Jiménez, *Sensō-ron: Kobayashi Yoshinori y su interpretación de la Guerra de Asia Pacífico*, de El Colegio de México.

referencia visto desde los contextos de ambos autores —Mizuki y Kobayashi—, los cuales son totalmente distintos. Pues mientras el primero habla desde la experiencia de la guerra, el segundo crea su narrativa desde la distancia de los acontecimientos históricos.

La combinación del discurso narrativo y el lenguaje gráfico, la extensa trama japonesa del *manga* y su contraparte occidental, y la novela gráfica son una manifestación de un *soft power* transcultural en un medio global que tiene el potencial de exhibir/exponer a la historia de maneras que antes eran inimaginables (Rosenbaum, 2012, p.3). Entonces, el *manga* no solo es capaz de narrar momentos cómicos, o mostrar eventos históricos y controversiales como los mencionados, también puede —como en los casos anteriores— tener una influencia significativa en la forma como se difundía la Historia en esos periodos. Es decir, que ello es una muestra del poder que puede tener el discurso del *manga* cuando es empleado por razones ideológicas y como medio masivo con la intención de influir en una gran cantidad de personas.

El autor Nissim Otmazgin, en la introducción del libro *Rewriting history in manga stories for the nation*, expresó que la mayoría de los estudios existentes que se enfocan en el *manga* histórico se centran en la representación de los acontecimientos históricos, y concluye que se carece de estudios que aborden la forma como el consumo del *manga* ha contribuido a construir la memoria histórica (Otmazgin y Suter, 2016, p.2). Pues si bien el entretenimiento puede ser la prioridad en un *manga*, estos también pueden mezclar la Historia y la realidad y utilizarlas como un recurso narrativo. De la misma forma, su capacidad gráfica de recrear, adaptar y recontar la Historia refuerza la idea de que el *manga* puede configurarse en un medio para aumentar el atractivo con el imaginario histórico de la sociedad japonesa contemporánea, dado que las representaciones relacionadas con la Historia en el *manga*

también pueden estar impregnadas de detalles históricos que les transmiten visualmente a sus lectores información específica del periodo histórico del cual versan (Bryce y Davis, 2010, p. 37).

De hecho, el *manga* es un medio popular hecho principalmente para entretener. No obstante, la representación de la historia en el *manga* ofrece una perspectiva interesante en cómo el pasado es construido y además, ejemplifica la compleja relación entre la historia y la historiografía. Similar al trabajo de los historiadores profesionales, el *manga* histórico involucra la construcción selectiva de narrativas basadas en la opinión del autor, los detalles que él/ella eligen incluir y aquellos que él/ella eligen dejar fuera, el contexto histórico y político al momento de escribir, y las “modas” históricas e intelectuales de la época. (Otmazgin, 2016, p. 4)

Aunado a lo anterior, Nissim también explicó las diferencias que existen entre los *mangas* que tienen una temática histórica, estos poseen dos tipos de materiales: los históricos y los historiográficos. El autor refiere que los materiales históricos son las fuentes primarias, es decir, los *mangas* que son creados en el mismo periodo histórico que ellos narran. Por ejemplo, el *manga* 1F de Tatsuta Kazuto, quien describe su experiencia durante las labores de limpieza que desarrollaba en la planta nuclear de Fukushima; y los *mangas* escritos por Mizuki Shigeru, quien relata su experiencia como soldado en la Guerra de Asia Pacífico. Si alguna persona quisiera realizar un estudio sobre los trabajadores de limpieza de desechos nucleares o sobre los soldados en las islas del este de Asia durante la guerra, ambos *mangas* podrían servir como testimonio al igual que podría utilizarse un documento de archivo, pues son testimonios de primera mano.

Por otro lado, se encuentran los materiales historiográficos o fuentes secundarias, que se refieren a aquellos personajes o elementos que se basan en materiales y eventos históricos. Se consideran elementos de esta categoría los resultados de las investigaciones de los historiadores que son publicados en un libro, las novelas y los cuentos históricos. En el caso del *manga* se pueden mencionar muchos ejemplos, uno de ellos es el *manga* de *Rurōni Kenshin*, el cual fue escrito a mediados de los años 90 del siglo XX y está contextualizado en el periodo del año 11 de la

Restauración Meiji, por lo cual no se podría realizar un estudio de la restauración con base en dicho *manga*. Sin embargo, sí es factible analizar la representación que el autor hace de esta etapa de la Historia de Japón a la luz de los acontecimientos de la década de los 90, los cuales podrían verse reflejados en este *manga*. Al respecto, Ito (2005) mencionó:

Como otras formas de arte visual, literatura o entretenimiento, el *manga* no existe en un vacío. Está inmerso en un entorno particular que incluye historia, lengua, cultura, política, economía, familia, religión, sexo y género, educación, desviación y crimen, y demografía. Así, el *manga* refleja la realidad de la sociedad japonesa, junto con los mitos, las creencias, los rituales, las tradiciones, las fantasías y el modo de vivir japonés. *Manga* también describe otros fenómenos sociales, como el orden social y la jerarquía, el sexismo, el racismo, la discriminación por edad, el clasismo y muchos más. (Ito, 2005, p. 456)

Lo expresado por Ito Kinko se refuerza con los argumentos de Rosenbaum (2012) y Bryce y Davis (2010) sobre la influencia que tiene el contexto social, histórico y político particular en la producción de un *manga*. Además, estos autores señalaron que los factores personales de un escritor participan en la construcción del argumento de la obra, y como resultado en ella se refleja una gran variedad de temáticas sociales y culturales.

Así, la representación histórica en el *manga* provee una perspectiva interesante de cómo el pasado ha sido reinterpretado, “su énfasis es atraer y entretener al lector de modo que la interpretación histórica se presente a través de la representación ficticia de la Historia” (Otmazgin, 2016, p. 4). Por lo tanto, se resalta que así como el fin común de la Historia y la ficción histórica es llevar los acontecimientos del pasado a un público del presente, lo mismo sucede con el *manga* que representa los acontecimientos históricos de manera ficticia. En el caso de *Rurōni Kenshin* se considera que el autor aprovecha la Historia de la Restauración Meiji para hacer una crítica del presente que vive, lo cual permite que el lector sienta más empatía con la historia que lee al identificarse con las situaciones que atraviesan los personajes del *manga*.

1.3 *Manga, imagen y texto*

Debido al incremento que ha experimentado el discurso visual en la vida cotidiana y como un sustituto en la educación de los niños y jóvenes, es importante que se tienda por la realización de estudios que se enfoquen en la forma como se representa la Historia desde una perspectiva gráfica. Cada vez se desarrollan más los elementos visuales y al ser humano le llegan imágenes de todas partes, por lo tanto, no sería un error que alguien afirmara que a nivel mundial se ha adquirido una cultura visual. Sin embargo, el uso de la imagen como documento histórico es algo que solo hasta el siglo pasado comenzó a ser recurrente (Burke, 2001, p.16).

Aunque aún se pone en práctica la manera tradicional de estudiar los acontecimientos pasados, esto es, la búsqueda de documentos en los archivos, el uso de las imágenes como testigos de la Historia no es una aplicación nueva. No obstante, de acuerdo con lo señalado por Burke (2001) en su libro *Visto y no visto*, todavía algunos historiadores se consideran analfabetos al momento de analizar una imagen como testigo de la Historia. Pero las circunstancias de la sociedad actual y el avance de las Tecnologías de la Información (TI) piden una apertura al análisis de fuentes no convencionales sobre todo a los historiadores, quienes deben tener en cuenta la representación visual, dado que las imágenes son la mejor forma para entender las representaciones visuales y su significado dependiendo del contexto social (Burke, 2001, p.12).

Una imagen histórica se compone de fotografías, pinturas, caricaturas, carteles, entre otros, que se crearon en la época y pueden ser utilizadas como fuente primaria a conocer más sobre los hechos históricos. Como toda imagen hay que tener en cuenta las condiciones en las que esta fue producida y los motivos por lo que se dio el origen de la producción (Saavedra, 200, p.4). En el caso del manga de *Rurōni Kenshin*, el autor creó una imagen basada en su interpretación de la Era Meiji,

no son imágenes producidas durante esta era, por lo que son parte de una ficción, sin embargo, esto no quiere decir que no sean útiles para el estudio académico. Estas imágenes creadas de la imaginación del autor, nos sirven también para analizar de que manera él interpretó la época.

En este trabajo de investigación se ha constatado que es posible rastrear los estudios sobre el *manga* desde la era Meiji, pues desde la preguerra se evidenció un interés por el estudio del *manga*, y con la renovación del género en la posguerra aparecieron cada vez más autores que se interesaron por su estudio, entre los cuales destaca Tsurumi Shunsuke (1922-2015). No obstante, en la parte occidental del continente el *manga* como objeto de estudio de cualquier rama es aún reciente.

Por otra parte, es importante señalar que el *manga* es un medio visual, donde las imágenes llevan la narración y la descripción, por lo tanto, estas deben ser comprensibles para todas las personas o al menos para la audiencia a la cual está dirigida.

El arte de la historieta consiste en mostrar la conducta humana de manera reconocible. Los dibujos son reflejo de un espejo y, para visualizar una idea o proceso rápidamente, se requiere que la memoria del lector esté provista de un buen caudal de experiencias. (Eisner, 2017, p. 17)

Se debe agregar además que el *manga* no solo está compuesto por imágenes, también forman parte de él los diálogos en burbujas, por lo que su construcción debe ser atendida con igual importancia para comunicar efectivamente la idea que el autor quiere expresar a través de la narrativa gráfica. En ese sentido, el *manga* puede considerarse un iconotexto, el cual se define como el uso de la imagen en un texto o viceversa. Una definición más amplia sería: un artefacto en el que los signos verbales y visuales se mezclan para producir una retórica que depende de la presencia conjunta de palabras e imagen (Wagner, 1996, p.16).

Por lo anterior, se tiene que en el *manga* tanto la imagen como el texto son importantes para su análisis. No es posible que al tratar de comprenderlo se excluya una parte de este, dado que en

conjunto el texto y la imagen del *manga* tendrán mucho que decir sobre cómo el autor concibe el contexto que narra o refiere de su época y la forma como representa la Historia.

1.4 Personajes históricos y de ficción

Debido a que el *manga* escogido es extenso y en la investigación no se puede abordar un análisis completo de este solo se seleccionaron dos de los personajes principales de la serie: Himura Kenshin, protagonista del *manga*; y Shishio Makoto, quien es el enemigo que Kenshin buscará vencer durante el arco de Kioto. En esta sección es preciso comenzar estableciendo una diferencia entre los personajes del relato de la Historia y los personajes de la ficción histórica, para así determinar la posición en la que entrarían los personajes de la novela histórica y el *manga*.

Pues bien, como en cualquier narración, en el relato de la Historia también se presentan los personajes, sin embargo, muchos de ellos son “fuerzas sociales” porque son los verdaderos agentes de cambio que inciden en las acciones individuales. Además, muchos de estos agentes son anónimos (Balaguer, 2002a, p.152). Por eso, al momento de leer un relato histórico se puede hallar información que resulta relevante (y que no es la única) para el historiador respecto al individuo que es representado en la Historia; mientras que el individuo ficticio solo se encontrará dentro de su relato de ficción y no se puede saber nada más de él que lo narrado, por consiguiente, no se encontrarán fuentes de información primaria (Martínez-Bonati, 1981, p.83).

Así, el novelista tiene la obligación de hacer que su trabajo sea interesante, por tanto, sus personajes deben ser reales, personas que puedan existir en la vida cotidiana y que al leer sus acciones den esa impresión de realidad. Por su parte, el historiador buscará sus personajes en los hechos y los describirá lo más cercanos a la realidad posible (Carroll, 201, p.1-3).

El debate actual en la materia gira en torno a la teoría narrativa y a los arquetipos de los cuales dependen varias teorías narrativas, la constante en este es el hecho de que la humanidad se define por la necesidad de contar historias, una tarea titánica que asume la Historia: narrar científicamente el pasado a pesar de que su narrativa tendrá el carácter de ser parcial (Otmazgin, 2016, p.126). Al “jugar” con el registro histórico y sugerir escenarios alternativos, tanto los autores de ficción —ya sean textuales o gráficos como el *manga*— como sus lectores igualmente creativos pueden imaginar escenarios, a menudo escenarios alternativos de eventos pasados, que permiten considerar posibilidades que trascienden la vida real.

Si bien, en el *manga*, en donde la prioridad es entretener, la historia y la realidad están mezcladas y son utilizadas como recursos narrativos, su capacidad gráfica de recrear, adaptar y recontar la Historia realza al *manga* como un medio para ampliar el atractivo con el imaginario histórico de la sociedad japonesa contemporánea.

Con base en ello, no es extraño entonces que Watsuki haya comentado en una entrevista las razones por las cuales no usó un personaje “real” de la Historia de Japón para protagonizar su obra. Pues el autor considera que tener un personaje ficticio como protagonista da espacio a la creación de una historia más interesante (Watsuki, 2012, p. 186-187).

1.5 Algunos ejemplos

A continuación, en esta sección se proporcionarán algunos ejemplos para observar cómo se utiliza la Historia en el *manga* a partir del marco teórico desarrollado en los apartados anteriores, y cómo esta se aplica en dos casos concretos. Cabe anotar que los ejemplos no se encuentran en el análisis del *manga* que se presenta en el capítulo 3, porque el objetivo de estos no consiste en mostrar cómo fue representada la Historia y como influyó el contexto del autor al momento de dibujar el *manga*,

sino que más bien consiste en mostrar cómo se utiliza la Historia para construir la narrativa que el autor quiere contar.

En el caso de la obra de Watsuki Nobuhiro, *Rurōni Kenshin*, como se mencionó en líneas anteriores, puede ser clasificada en la categoría de *manga* histórico. El primer capítulo de la obra fue publicado en la revista *Shūkan Shōnen Jump* en el año 1994, y su trama se sitúa en el año 11 de Meiji. Esta época en particular (la Restauración Meiji) se mantiene como un tema y contexto popular tanto en el anime como en el *manga*, los dramas y otras formas culturales, dado que el cambio de paradigma de una sociedad estratificada bajo el gobierno burocrático guerrero del *shōgun* (将軍, comandante del ejército) a una sociedad centralizada y modernizada tuvo un impacto trascendental en la conciencia cultural de los japoneses. Por eso las historias que generalmente se representan dentro del contexto de la modernidad Meiji abordan el conflicto de la tradición y la modernidad, y cómo los cambios que se dieron en la sociedad, sobre todo al samurái que perdió su estatus y su riqueza, afectaron la vida cotidiana de los japoneses (Guerdan, 2018, p.15).

Para cumplir con la delimitación propuesta en la investigación la exposición de este apartado solo se centrará en algunos acontecimientos que se mencionaron durante el arco de Kioto. Así pues, en la siguiente imagen se pueden observar los cuadros con diálogos que cumplen la función del narrador, estos recuadros son recurrentes en el *manga* porque el autor los utiliza como un recurso para darle voz al narrador, que en la mayoría de las ocasiones relata un evento que está relacionado con la Historia de Japón, como lo hace en la siguiente imagen con la muerte de Ōkubo Toshimichi:

Viñeta 1: 明治十一年五月十四日「紀尾井坂の変」 (El incidente de Kioizaka, sucedió el 14 de mayo del año 11 de Meiji).

Viñeta 2: 明治の頂点に立つ男が白昼堂々暗殺されるという日本史に残る大事件はこうして (El hombre en lo más alto del gobierno Meiji había sido asesinado en plena luz del día. Ese día quedaría marcado en la Historia de Japón).

明治政府に不満を抱く石川県士族を中心とした七人の暗殺団の犯行となり (Fue planeado por un grupo de sámurai de la prefectura de Ishikawa que estaban en desacuerdo con el gobierno).



Figura 1. Incidente de Kiozaka. Fragmento vol. 4, cap. 56, pág. 141.

Esta viñeta es importante en la narrativa del *manga* porque el asesinato de Ōkubo Toshimichi es lo que impulsa a Kenshin a dejar Tokio, y a dirigirse a Kioto para pelear contra Shishio Makoto. En esta viñeta se interpreta que la muerte de uno de los altos mandos del gobierno Meiji es lo que le hace ver al protagonista que las intenciones de Shishio Makoto de tomar al país son reales, y que con ellas peligra tanto la estabilidad del país como la de las personas comunes.

La siguiente viñeta pertenece a la parte final del arco de Kioto donde se explica el origen de uno de los integrantes de los aliados de Shishio Makoto, Komagata Yumi, una *oiran*¹⁸ que se convirtió en amante de Shishio.

¹⁸ Las *oiran* eran consideradas cortesanas de alto rango, y su origen data de la Era Edo, incluso para las personas de alto rango era muy difícil poder tener una cita con alguna de ellas. En esa época la ley estableció una restricción de los burdeles, por lo que estas mujeres se establecieron en distritos especiales que se encontraban a cierta distancia de la ciudad, los cuales eran denominados “barrios de placer”. Los más conocidos son los que se ubicaban en las tres ciudades que tenían mayor población durante la época Edo, estas eran: Shimabara en Kioto, Shinmachi en Ōsaka y Yoshiwara en la antigua Edo, ahora Tokio.

En esta viñeta se explica que la razón por la cual la mujer no confiaba en el régimen Meiji se debía al incidente que había sufrido el barco peruano María Luz¹⁹ que transportaba esclavos culíes²⁰, el cual forma parte de la Historia de las relaciones diplomáticas entre el Perú y Japón.



Figura 2. Incidente del barco “María Luz”. Fragmento vol. 9, cap. 148, pág. 124.

Viñeta 1: ...明治五年のある日横浜に停泊中のペルー船から一人の中国人苦力が脱走してな— (Un día, en el año 5 de Meiji (1872), un trabajador culí chino se escapó de un barco peruano anclado en Yokohama).

Viñeta 2: そのペルーの船の名が「マリア=ルーズ」この事件で奴隷船としてのマリア=ルーズ号と虐待される苦力の実態が明らかとなり明治政府は裁判を通じ苦力を解放。世界に人道を尊重する国家として面目を上げることとなった (El nombre del barco peruano era [María Luz]. Ese incidente reveló al 'María Luz' como un barco esclavista. El gobierno Meiji se mostró como un defensor de los derechos humanos e inició un juicio).

Viñeta 3: ところがその後ペルー側から日本にも遊郭における娼婦というなの奴隷が存在すると反撃があり。その対応に苦慮した政府は「娼婦などは人にして人身の自由を奪われたものでいわば牛馬に代金を請求するわけにはないから無償で解放する」というおよそ人道から遠

¹⁹ Los países de Perú y China mantenían el negocio de culíes. El 28 de mayo de 1872 el barco María Luz iba de regreso a las costas peruanas, cuyo capitán al mando, Ricardo Herrera, llevaba a bordo a 225 migrantes chinos culíes. Lo que parecía un viaje tranquilo se tornó bastante peligroso, pues el barco perdió una parte de su estructura por lo que se decidió anclar en el puerto más cercano, Yokohama. El incidente dejó a la luz el tráfico de personas existente y poco a poco conllevó a que el negocio fuera decayendo.

²⁰ Este apelativo se utilizaba para nombrar a los trabajadores poco calificados de origen asiático, generalmente se usaba como un término peyorativo.

くかけはなれた精神で一応の辻褄を合わせたんじゃ。(El Gobierno peruano contraatacó, y denunció que Japón aún tenía distritos rojos en donde tenían mujeres esclavas ejerciendo la prostitución. El gobierno respondió “a pesar de que las prostitutas son humanos, a efectos prácticos son como bienes privados de su libertad; es decir, equivalentes a ganado. Como no tendría ningún sentido que una persona demandara una indemnización al ganado, se decreta su libertad sin cargos ni costos”).

El conflicto diplomático que surgió por este incidente es mucho más complejo de lo que se refiere en la viñeta, puesto que Inglaterra se vio involucrado en este y el suceso condujo a la legislación para la emancipación de los *burakumin* (部落民, parias), las prostitutas y otras formas de servidumbre en Japón. En el capítulo 1 “The Maria Luz incident. Personal rights and international justice for chinese coolies and japanese prostitutes” del libro *Gender and law in the Japanese Imperium* Burns, Brooks y Howland (2014) señalaron que el objetivo real por el cual Japón quería ser visto como un defensor de los derechos humanos era la revisión de los tratados desiguales que se tenían con potencias como Inglaterra. Por tanto, la justicia para los culís y las prostitutas era secundaria en relación con el objetivo nacional pretendido de la paridad internacional.

Ambas circunstancias ejemplifican cómo se utiliza la Historia de Japón para darle un contexto a un personaje, y comprender mejor tanto el pasado como sus motivaciones dentro de la trama de la obra. A su vez, al referir acontecimientos históricos reales el autor le da mayor credibilidad al contexto histórico en el que está inscrito su obra.

Capítulo 2: Contexto histórico del *manga* y el autor

En este capítulo se presenta la historia de la revista *Shūkan Shōnen Jump* y los cambios que esta tuvo a través de los años. Además, se muestra el contexto en el cual Watsuki Nobuhiro escribió el *manga Rurōni Kenshin* y aquel en que está inscrito la obra, con la finalidad de comprender aún más la relación existente entre el contexto del autor y el de *Rurōni Kenshin*.

2.1 La revista *Shūkan Shōnen Jump*

En el año 1968 la industria del *manga* vendía más de 2 millones de copias por lo que el mercado comenzó a tener una mayor variedad de revistas. En este contexto nació la revista *Shūkan Shōnen Jump* (週刊少年ジャンプ, Revista semanal *Shōnen Jump*). Posteriormente, para el año 1974 se llegó a tener un registro aproximado de 75 revistas de *manga*, según Sharon Kinsella (2000), se calculaba la circulación de 20 millones de ejemplares impresos. La revista *Shūkan Shōnen Jump* publica *mangas* sobre historias de acción-aventura, como lo llama Bartley (2012), este tipo de *manga* presenta el mayor número de ventas y es el que más invierte en publicidad.

Dado que el *manga* objeto de estudio de este trabajo fue publicado en la revista referida se considera conveniente presentar algunos datos relevantes sobre esta para comprender la importancia que tiene la publicación. Cabe destacar que la *Shūkan Shōnen Jump* fue la primera revista que publicó únicamente *manga*, lo cual la ha distinguido desde el comienzo de las que publicaban este mismo género²¹ de manera conjunta con otros (Hartzheim, 2015, p.9).

²¹ Antes las revistas de *manga* no solo contenían las historias que tanto gustaban, también solían publicar artículos de *idols* o de tipo deportivo.

Así, se tiene que desde la década de los 80 hasta principio de los 90 la circulación de la revista *Shūkan Shōnen Jump* fue particularmente alta. El número de copias del primer número de la revista fue de 105 000 ejemplares, y en los años 80 alcanzó los 300 millones; además, en el año 1987 se realizó un sondeo de lectura a nivel nacional donde esta se posicionó en el primer lugar de las revistas semanales favoritas; y en el año 1995 vendió un poco más de 6 millones de copias, siendo los años 90 el periodo donde la revista experimentó la mayor comercialización de ejemplares. Desde ese momento hasta la actualidad las ventas han comenzado a decaer, sin embargo, la *Shūkan Shōnen Jump* se mantiene como una de las revistas favoritas del público (Ikegami, 2009, p. 149).

Actualmente la *Japan Magazine Publish Association* en su balance más reciente nos dice que la revista impresa de *Shūkan Shōnen Jump* tiene en circulación 1 670 245 ejemplares (Japanese Magazine Publisher Association 2019).²²

Ahora bien, su éxito no solo se debe a la gran cantidad de ventas en ejemplares que tuvo durante estos años, también cabe destacar:

[Que] lo que hace excepcional a la revista semanal *Shōnen Jump* es el grado con el que ha capitalizado sus populares series; uno puede toparse con una plétora de juguetes, juegos, artículos de los personajes y anuncios en pasajes comerciales, en tiendas de conveniencia, en comerciales de televisión y hasta musicales, lo cuales usan a los protagonistas del *manga* para vender desde crema para afeitar hasta paquetes de viaje. (Barlley, 2012, pp. 28-29)

Además, es preciso resaltar que la revista *Shūkan Shōnen Jump* posee características que la distinguen de las demás como, por ejemplo, los métodos de contratación de sus dibujantes y el método de producción para acelerar la productividad, entre otros. Pero para efectos de esta tesis se

²² En su publicación más reciente sobre los datos de las revistas que pertenecen a la *Japan Magazine Publisher Association*, los datos ahí publicados abarcan el periodo de 2018-10-01 al 2019-09-30.

han considerado importantes dos características, a saber: el sistema de encuestas y la estructura narrativa de las historias que publica, las cuales se expondrán a continuación.

En cuanto a la primera característica se tiene que desde su primer ejemplar, el cual fue publicado en el año 1968, cada revista ha incluido una postal donde sus lectores pueden encontrar una serie de preguntas que los interrogan sobre los argumentos y los personajes de las historias publicadas; pero también sobre la portada de la revista, el contenido editorial, el diseño de la publicación, etc. Seguramente, mediante estas encuestas la revista ha podido conocer cuáles son los gustos de sus lectores; igualmente, la información reseñada en ellas les habrá permitido a los editores tener un panorama sobre las posibles temáticas que podrían gustar más para tenerlas en cuenta en las próximas historias a publicarse. Además, la revista también recibe otro tipo de retroalimentación como lo señaló Hartzheim:

Los lectores escriben más que solo preguntas o *fanmail* a su *mangaka* (マンガ家、autor de *manga*) favorito. Muchos lectores envían sus contribuciones creativas, a menudo envían sus propias interpretaciones de los personajes y los escenarios de sus series favoritas. La manera en que esta retroalimentación es posteriormente asimilada para conformar y montar la revista es un proceso de capacitación complejo que involucra directamente a los lectores en la producción de *manga*. (Hartzheim, 2015, p. 15)

Los lectores que contestan las encuestas le ayudan a la revista a tener un panorama más amplio y veraz sobre los gustos de su público y aquellas temáticas con las cuales los fans del *manga* no se sienten identificados. Ciertamente, ello ha contribuido a que cambie la forma como se representan los héroes de las historias, su aspecto o su actitud, a través de los años.

Respecto a la segunda característica, la narrativa de la revista, la temática de esta se enfoca principalmente en historias de acción y aventura, donde el protagonista se halla en un ciclo de batalla-entrenamiento-batalla. Un ejemplo de ello se puede encontrar claramente en el arco de Kioto de *Rurōni Kenshin*, donde Kenshin tiene una batalla con dos de los subordinados del villano,

Seta Sōjirō (瀬田 宗次郎) y Sawage Jōchō (沢下 条張), y luego de esta decide volver a entrenarse para hacerse más fuerte.

En la primera batalla con Seta Sōjirō el protagonista rompe su espada; y en la segunda batalla con Sawage Jōchō, Kenshin se da cuenta de que no es lo suficientemente fuerte para vencer a Shishio, pues no pudo vencer a sus subordinados. Incluso Kenshin se pregunta si realmente podrá vencer a su némesis sin tener que convertirse en un *hitokiri* otra vez. Por eso decide volver a entrenar con su antiguo maestro y aprender la técnica final del *Hiten Mitsurugi-ryū* (飛天御剣流, estilo de espada del que surca los cielos), el cual es su estilo de pelea. Cuando finalmente Kenshin logra dominar esta técnica su siguiente paso es enfrentar a Shishio Makoto en la batalla que definirá el destino de Japón, cumpliendo así su ciclo de batallas y entrenamientos.

Dentro de la narrativa de *Shūkan Shōnen Jump* se evidencia la existencia de tres valores que siempre están presentes, estos son: *yūjyo*, *doryoku*, *shōri* (友情、努力、勝利), que pueden traducirse como “amistad, esfuerzo, victoria”, respectivamente. Todas las historias deben de contener estos tres principios:

[Que] son los que principalmente guían el viaje de protagonista, normalmente el desarrollo del personaje está limitado a la interacción y crecimiento del protagonista y los intensos esfuerzos que se requieren para llegar a la meta, y la manera en que el personaje enfrenta la victoria y la derrota. (Bartley, 2012, p. 30)

Aunque la forma en que se representa visualmente al protagonista ha cambiado con el paso de los años y dependiendo del contexto, estos valores se han mantenido dentro de la narrativa. Por ejemplo, durante los años 80 el personaje masculino se mostraba generalmente como una persona autosuficiente, nadie estaba a su nivel en cuanto a poder, ni siquiera sus amigos; en cambio, en los años 90 se evidencia la primera variación donde el héroe comienza a delegar y a compartir su carga

con los compañeros y amigos que lo acompañan, aunque al final es el protagonista quien vence al enemigo principal. Y, aun así, en *Rurōni Kenshin* resulta esencial que el protagonista reciba la ayuda de sus amigos (primer valor mencionado) para vencer a quienes se interponen en el camino a la batalla principal con Shishio Makoto, aspecto que será considerado más adelante para el análisis del *manga*.

En cuanto a los otros dos valores, *doryoku* y *shōri*, estos pueden verse como dos particularidades que no pueden separarse la una de la otra. Pues gracias al esfuerzo de los protagonistas y —en algunos casos— de sus compañeros²³ se logra alcanzar la meta, evidentemente esto no se da sin antes sostener algunas batallas perdidas, pero su esfuerzo los llevará a obtener la victoria definitiva contra el enemigo. Finalmente, cabe destacar que estos tres valores, junto con el optimismo, eran mucho más estimados durante la época de rápido crecimiento económico.

2.2 Los creadores: *mangaka*

La autora Sharon Kinsella comentó que tanto los editores como los *mangaka* (マンガ家) raramente aceptan entrevistas, y aunque algunos de ellos son famosos a nivel mundial pocas veces se tiene la oportunidad de verlos en entrevistas o eventos. Esta pauta no es ajena a la forma como trabajan las revistas como *Shūkan Shōnen Jump* que, se considera, tienen una línea editorial donde pocas veces se interfiere en asuntos del contexto en el cual se vive; una excepción de ello podría ser el triple desastre ocurrido en el 2011, donde muchos *mangakas* crearon ilustraciones especiales para mostrar su apoyo a las víctimas que este suceso dejó.

²³ Como en el caso de Sagara Sanosuke, que mientras viaja a Kioto para ayudar a Kenshin en la batalla, él entrena para volverse más fuerte.

Por otra parte, se evidencia que diversos autores de *manga* tuvieron bastante exposición en los medios de comunicación para dar a conocer su *manga*, o también debido a las ideas políticas que han plasmado en su obra o por su activismo social²⁴. No obstante, para *Shūkan Shōnen Jump* lo más importante es que sus ejemplares salgan cada semana puntualmente, por ello sus artistas se concentran solo en el trabajo: dibujar y escribir su historia²⁵. Esto sucede sobre todo en aquellos que se encuentran en el *top* de ventas, como en su momento lo fue *Rurōni Kenshin*. Las pocas veces que el autor ha dado entrevistas suele ser para la misma revista que publica su trabajo, o por motivos de ediciones especiales de la compilación de sus *mangas*.

Igualmente, pocas veces se encuentra información sobre la vida de los *mangaka*, pues básicamente se dedican a su vida y a su trabajo, máxime cuando trabajan para la revista *Shūkan Shōnen Jump*. A veces los mismos autores son personas herméticas, por ello es poco lo que se puede encontrar sobre la vida de algunos *mangaka*, incluso sobre los de mayor renombre de *Shūkan Shōnen Jump*. En su mayoría la información se puede hallar en internet, sitios web como Wikipedia o hechos por los fans, y en algunos casos en las pocas entrevistas que ellos dan y que se han publicado en la misma editorial Shūeisha. Por ejemplo, el libro *Kenshin Hiden* (剣心秘伝, La Historia secreta de Kenshin) se encuentra una entrevista exclusiva del autor, donde este comenta qué lo inspiró a escribir *Rurōni Kenshin*.

²⁴ En el mundo de los *mangakas* muchos han dado de que hablar o tuvieron una exposición mediática; Shigeru Mizuki (1922-2015) y Tezuka Osamu (1928-1989). Entre los *mangakas* activos más importante se encuentran: Kobayashi Yoshinori (1953), conocido por sus posturas políticas conservadoras y la forma en que trata temas delicados como la Masacre de Nankín; asimismo, el director de Studio Ghibli, Miyazaki Hayao (1941), famoso por sus posturas proambientalistas y estar en contra del uso de energía nuclear en Japón.

²⁵ Esto no solo sucede en la industria editorial del *manga*, también los escritores han sufrido la presión de la editorial que los publica, las cuales muchas veces rentan habitaciones de hotel para que la persona solo se concentre en su trabajo de escribir o dibujar.

2.2.1 Watsuki Nobuhiro

Nishiwaki Nobuhiro (西脇伸宏) o, como es conocido mundialmente, Watsuki Nobuhiro (和月伸宏) nació en mayo del año 1970 en la ciudad de Tokio, pero sus padres se trasladaron a la ciudad de Nagaoka ubicada en la prefectura de Niigata, cuando era muy pequeño y ahí recibió su educación básica hasta media superior.

El lugar donde Watsuki creció fue parte de la resistencia final al nuevo gobierno durante la *Boshin Sensō* (戊辰戦争, Guerra Boshin) (1868-1869). El ejército del clan Makino que estaba a cargo del dominio de Nagaoka se unió a las fuerzas en favor del *shōgun*, pero no pudo hacer nada ante la fuerza del ejército imperial; tanto el castillo como la ciudad y los campos quedaron en llamas después de la batalla principal (Najirane-Nagaoka no hanashi, s.f.). El hecho de que Watsuki fuera criado en una ciudad que fue destruida por el gobierno Meiji no solo fue un elemento que influyó la creación de uno de sus personajes, Takani Megumi, quien pertenecía al dominio vecino de Aizu-Wakamatsu que sufrió el mismo destino; pues este elemento también fue vital para que Watsuki concibiera de determinada forma la Restauración Meiji. En el siguiente capítulo se abordará cómo el contexto del autor influyó en la representación que hace de la Restauración Meiji a través de sus personajes y acciones.

Al ahondar un poco en la biografía de este autor resalta que fue practicante de *kendō* (剣道, けんどう) arte que abandonó al no ser muy hábil con la espada. Luego se unió al club de dibujo como muchos de los jóvenes como él que crecieron leyendo *mangas*, y soñaban con imitar sus historietas favoritas y crear sus propias historias.

En el año 1987 cuando Watsuki cursaba la preparatoria recibió una mención honorífica en los 33° Tezukashō²⁶ (手塚賞, Premios Tezuka) por su *one-shot*²⁷ *Teacher Pon*. Poco después con otro *one-shot* llamado *Hokuriku yūrei kobanashi* (北陸幽霊小話, Historia de fantasmas de Hokuriku) ganó el premio *Hoppu Suteppushō Hop Step* (ホップステップ賞, Premio Hop Step), trabajo que fue publicado en la revista número 6 de *Hoppu Suteppushō* (ホップステップ賞 Selection, Selección Hop Step) fechada en abril de 1991. Ambos premios son otorgados por la editorial Shūeisha, que a su vez es la encargada de publicar la revista *Shūkan Shōnen Jump*. Muchas personas que aspiran a ser dibujantes de *manga* también desean ganar algunos de estos premios, dado que se configuran en una plataforma importante que impulsa su trabajo, y le da la posibilidad de que este sea publicado en una de las revistas más prestigiosas de *manga* en Japón²⁸.

Aunque las revistas están obligadas en cierta forma a publicar el trabajo de los ganadores, los editores pueden decidir si mantienen contacto con los ganadores o con los perdedores de los concursos de *manga* por periodos de tiempo indefinidos después de este contacto inicial. Para los artistas, convertirse en un ganador de un concurso de *manga* o tener su trabajo publicado en una revista, preferentemente en una de alta circulación, es considerado su debut profesional oficialmente. (Kinsella, 2000, p. 54)

²⁶ Actualmente Watsuki Nobuhiro forma parte del comité que elige al ganador del Premio Tezuka. Entre los *mangakas* más destacados que también pertenecen a este comité se encuentran: Toriyama Akira (Dragon Ball, 1980-1984), Oda Eiichirō (One Piece, 1997 – en publicación), Kishimoto Masashi (Naruto, 1999-2014), Inoue Takehiko (Slam Dunk, 1990-1996), Takahashi Kazuo (Yu-Gi-Oh!, 1996-2004), Mori Masanori (Rokudenashi Blues, 1988-1997), Asada Hiroyuki (Tegami Bachi, 2006-1996), y Katō Kazue (Ao no Exorcist, 2009 – en publicación). Esta última destaca como una de las pocas mujeres que forma parte del comité.

²⁷ En la industria del *manga* se emplea el concepto *one-shot*, en japonés *yomikiri* (読み切り), para designar las historietas que tienen entre 15 y 60 páginas, las cuales no tienen continuación. Generalmente este tipo de historias se escriben para los concursos, y en algunas ocasiones se convierten en una serie de *manga*. Entre las series más populares que han comenzado de esta manera se hallan: *Naruto*, *Death Note*, *One Piece*, *Berserk*, *Gintama*, entre otros.

²⁸ Si el autor tiene la oportunidad de serializar su obra firma un contrato donde solo se le permitirá publicar para las revistas de la editorial *Shūeisha*.

Al graduarse de la preparatoria Watsuki se mudó a Tokio donde se convirtió en asistente de los *mangakas* Takahashi Yōichi (高橋 陽一, 1960) y Obata Takeshi (小畑 健, 1969) de la revista semanal *Shūkan Shōnen Jump*, estos autores son reconocidos por su *manga* *Capitán Tsubasa* y *Death Note*, respectivamente. Durante su estancia como asistente creó tres *one-shot* con temática samurái, los cuales serían una base para la posterior creación de su serie *Rurōni Kenshin. Sengoku no mikazuki* (戦国の三日月, Luna creciente en la era Sengoku); los otros dos *one-shot* son los primeros trabajos relacionados con *Rurōni Kenshin* y fueron los primeros en introducir a los personajes que más tarde, en 1994, se llegarían a serializar.

El trabajo más exitoso y el más vendido de Watsuki fue *Rurōni Kenshin Meiji kenkaku romantán*, el cual sumó un total de 70 millones de copias. Este se adaptó al formato anime en el año 1996 y llegó a ser reconocido en el continente americano como *Samurai X*, traducción que le dieron en el idioma inglés y que la traducción al español heredó. Por el 15° aniversario de la serie animada se anunció la producción de una nueva serie para conmemorarlo, dicho proyecto consistió en crear dos OVA que abarcaron el arco de Kioto.

Posteriormente, en el año 2012 la productora Warner Bros. Japan LLC anunció que se adaptaría la serie a una película de acción real, es decir, ya no con personajes de animación sino con actores reales. La película fue bien recibida tanto por el público como por la crítica, razón por la cual se decidió filmar dos películas más que abarcarían el arco de Kioto. Los filmes se estrenaron en el 2014, y en el 2019 se publicó en las redes sociales que se realizarían dos películas más, las cuales serían una adaptación del *jinchū-hen* (人誅編, arco de la venganza) y cuyo estreno se ha previsto para el verano del 2020.

Por otra parte, en el *manga* las aventuras de Kenshin y sus amigos continúan, pues en el año 2017 se anunció que saldría un nuevo arco a cargo de Watsuki Nobuhiro y su esposa Kurosaki Kaoru. La serie salió en septiembre de ese mismo año, pero fue suspendida por el cargo de posesión de pornografía infantil del cual se le acusaba al *mangaka*; y en junio del 2018 el *manga* reinició su publicación y se posicionó entre los 10 *mangas* más vendidos en las listas de venta de Japón de ese año.

2.2.2 La inspiración del autor

La mayor parte de la literatura que inspiró a Watsuki para escribir *Rurōni Kenshin* fue la novela histórica, principalmente las obras del autor Shiba Ryōtarō (1923-1996). En una entrevista el *mangaka* comentó que antes de comenzar a dibujar leyó la novela *Moeyo Ken* (燃えよ剣, *Arde, espada*) ubicada a finales de la era Edo, y la novela de Tomita Tsuneo (1865-1937) *Sugata Sanshiro* (姿三四郎), situada temporalmente a inicios de Meiji. Cabe destacar que, si bien el novelista Shiba Ryōtarō fue una de las principales inspiraciones que tuvo el *mangaka* para escribir *Rurōni Kenshin*, los puntos de vista sobre los héroes y la Era Meiji no son compatibles en algunos momentos.

El autor Shiba Ryōtarō es considerado el responsable de crear una imagen gloriosa de los *shishi*, dado que en sus novelas los presentaba como hombres comunes que trabajaron fuerte y lograron derrocar a los Tokugawa, un clan que gobernó por más de dos siglos y medio. Este tipo de temáticas tuvo mucho éxito en la época de expansión económica de Japón, pues los personajes de las novelas de Shiba Ryōtarō alcanzaban puestos importantes a pesar de tener procedencia de los estratos más bajos. Pero en sus novelas no solo existe una visión gloriosa de los *shishi*, pues Shiba

Ryōtarō también es crítico de las políticas de estos hombres, quienes embriagados de poder por su victoria en la guerra ruso-japonesa (1904-1905) llevaron a Japón a enfrascarse en la carrera imperialista.

Asimismo, Watsuki tiene una visión crítica de la Restauración Meiji, la cual plasma en sus personajes. El punto de vista crítico que el *mangaka* ofrece se basa en la gran influencia que recibió del novelista, pero también en el periodo que rodea la creación del *manga* y el entorno de la ciudad donde fue criado. El autor pensaba que dibujar el periodo del Bakumatsu (幕末) sería una tarea compleja dado que fue una época llena de conflictos, y además consideraba que no tenía el conocimiento suficiente sobre este periodo; por ello optó por ubicar el *manga Rurōni Kenshin* en el año 11 de Meiji²⁹.

En la misma entrevista que se ha referido en este apartado a Watsuki se le preguntó la razón por la que escogió ese año específico, a lo cual respondió que su elección se debía a su interés por la *Seinansensō* (西南戦争, guerra del Suroeste), mejor conocida como la Rebelión de Satsuma, dirigida por Saigō Takamori. Además, el autor argumentó que muchos conocedores de la época del Bakumatsu y la Restauración Meiji saben que en los primeros años de la nueva era existía mucho caos, y que tuvieron que pasar varios años para que el nuevo gobierno se consolidara (Watsuki, 2012). De igual forma considera que el asesinato de Ōkubo Toshimichi ocurrido en mayo de 1878 es una fecha importante que debe tomarse en cuenta.

²⁹ El año 11 de Meiji corresponde al año 1878 según el calendario gregoriano.

Cuando Watsuki Nobuhiro seleccionó ese año para comenzar la saga de Kioto ninguno de los tres grandes héroes de la Restauración vivía, por lo cual se creó un vacío de guía que se vinculaba con el descontento de las personas y la inestabilidad que aún existía en Japón.

2.2.3 Contexto histórico del autor y producción del *manga*: del milagro económico al estallido de la burbuja especulativa en 1992

Conocer el contexto en el que creció el autor y el de la publicación del *manga* es importante si se quiere analizar si existen o no alusiones en forma de alegoría utilizando como marco de referencia la era Meiji. Por ello, en este apartado se expondrá, primeramente, el contexto en el cual creció el autor y, luego, la explicación del contexto utilizado en el *manga*.

Cuando finalizó la Guerra de Asia Pacífico Japón quedó en la ruina, sin embargo, algunos factores contribuyeron a que el país tuviera un rápido crecimiento económico que lo llevó a ser la segunda economía del mundo, este se conoce como el “milagro japonés”. Entre los factores que lo propiciaron se encuentran el nuevo contexto internacional de la Guerra Fría que llevó a Estados Unidos a revertir la decisión de no brindarle ayuda al archipiélago para que se recuperara económicamente y a implementar el Plan Dodge³⁰ en el año 1948, lo cual favoreció el crecimiento de una economía capitalista en Japón, cuya finalidad sería que este país se convirtiera en un muro contra el creciente avance del comunismo en Asia. Con la firma del Tratado de Paz de San Francisco en septiembre de 1951, entre Japón y las fuerzas aliadas, se consolidó la alianza para frenar al bloque comunista en el continente asiático. Este tratado entró en vigor en el año 1952, y

³⁰ El Plan Dodge era muy parecido al Plan Marshall que implementó Alemania para recuperarse económicamente. Este plan conllevó a que se implementara un mayor control gubernamental, se suprimieran los nuevos proyectos de préstamo y subsidios, y se controlara el presupuesto. Además, se fijó el precio del yen frente al dólar que era de \$1=360 yen.

el gobierno comenzó a insistir en el rearme del archipiélago japonés —sobre todo por la presión de Estados Unidos—, por lo que se creó el *Hoantai* (保安隊, Cuerpo de Mantenimiento del Orden Público). Sumado a ello, Japón le suministró provisiones a los EE. UU. durante la guerra de Corea (1950-1953).

Aunque los movimientos pacifistas estaban a la orden del día en Japón y en el mundo, ello no impidió que el Gobierno japonés firmara en 1954 el Tratado Seguridad Nipo-Norteamericano³¹ que sentaría las bases para la creación de las *Jieitai* (自衛隊, Fuerzas de Autodefensa de Japón). Estas fuerzas fueron motivo de controversia en Japón, y aún lo son, pues en su artículo 9 la Constitución de Japón dispuso que el país no mantendría fuerzas de tierra, aire y mar; mientras que el tratado de seguridad con los Estados Unidos obligaba a Japón a construir sus propias defensas.

Así, los políticos conservadores —impulsados por la presión que ejercía el Gobierno norteamericano— comenzaron a buscar la forma para modificar el artículo 9 de la Constitución, pero debido al cambio de gabinete que hubo por el escándalo de corrupción en la industria naval³², y a la oposición de la ciudadanía que vivió la guerra esto no pudo lograrse. Posteriormente, en las elecciones de 1955, pese a que el Partido Liberal Demócrata estaba en el poder, se volvió a impedir la reforma constitucional porque el Partido Socialista Japonés (PSJ) ocupaba un tercio de la

³¹ El Tratado de Seguridad Nipo-Norteamericano permite que las tropas norteamericanas permanezcan en el territorio japonés para impedir un ataque armado, pero Japón debe construir sus propias defensas ante alguna agresión, ya sea directa o indirecta. Así se puede ver que este tratado era desigual y unilateral porque, además, en una de sus cláusulas establecía que el Gobierno de los Estados Unidos era quien decidía si el tratado seguía vigente o no.

³² La armada naval japonesa fue formada en el año Meiji de 1868 bajo el nombre de *Dai-Nippon Teikoku Kaigun*, (大日本帝國海軍, Armada del Gran Imperio japonés). Con la derrota de Japón en 1945 ante las fuerzas aliadas, la armada fue disuelta. Para cumplir con lo establecido en el artículo 9 de la constitución japonesa fue sustituida por las *Kaijō Jieitai* (海上自衛隊, Fuerza Marítima de autodefensa de Japón).

Cámara de Representantes; ante el éxito de las fuerzas renovacionistas los partidos conservadores decidieron unirse y crearon el Partido Liberal Democrático (PLD) e iniciaron la era bipartidista entre el PLD y el PSJ conocida como el “Sistema de 1955”.

En cuanto al aspecto económico Nakamura Takafusa mencionó que gracias a la guerra de Corea el comercio mundial creció alrededor de 19 000 millones de dólares, y subió el precio por unidad de exportaciones en el mundo, lo cual empujó la economía japonesa conllevando a la generación de empleos, una mayor producción y más ganancias para el país (Nakamura, 1990, p.193). Por ello en esta época los japoneses comenzaron a tener mayor poder adquisitivo, podían gastar en artículos de consumo e incluso incrementar la cantidad a las mesadas de sus hijos. No obstante, también se evidencia que en este periodo existió una cultura del ahorro que fue muy importante. Los cambios fueron paulatinos para la sociedad, pero a finales de los años 50 hasta los 60 la sociedad adquirió una forma diferente a la que tuvo durante la guerra.

Más tarde, en el año 1960, Japón ratificó el Tratado de Seguridad Nipo-Norteamericano y los ciudadanos comenzaron a manifestarse nuevamente, dado que sentían que la firma del tratado estaba siendo forzada por el gobierno de derecha. Cabe anotar que las manifestaciones no surgieron con el propósito de iniciar una revolución, sino con el objetivo de mantener el orden y la paz, pues los hechos de la guerra aún estaban recientes en la memoria de los ciudadanos.

Debido al crecimiento económico que tuvo el país mejoraron los ingresos de la sociedad japonesa que comenzó a tener un vida económica más estable, y con lo cual se creó una conciencia de clase media conservadora que no mostraba mucha inconformidad. Aunado a ello, el movimiento renovacionista comenzó a perder fuerza al igual que el PSJ, lo cual favoreció el fortalecimiento del PLD (Tanaka, 2014, p.395).

La creciente influencia económica que tuvo Japón durante esta década en el mundo ocasionó fricciones con Estados Unidos, y surgió —como se mencionó en el capítulo anterior—un sentimiento antijaponés, por lo cual el gobierno del archipiélago buscó promover un mayor entendimiento internacional a través de la cultura.

Esta rapidez con la que se dio dicho crecimiento económico también tuvo efectos en el campo, los cuales se evidenciaron en la movilización de los agricultores hacia las ciudades que, a su vez, ocasionó en despoblamiento en las zonas rurales y la sobrepoblación de las zonas urbanas. En ciudades como Tokio y Osaka que comenzaron a sobrepoblarse, había un descontento por la falta de servicios (transporte, vivienda, drenajes, etc.) y la creciente contaminación ambiental, como consecuencia, los ciudadanos comenzaron a organizarse para defender sus propios intereses, pues el gobierno daba prioridad a las grandes empresas.

En el año 1972 el primer ministro en turno, Tanaka Kakuei nacido en la Prefectura de Niigata, dio a conocer su “Proyecto de remodelación del archipiélago japonés”, cuyo objetivo era descentralizar a las empresas y el desarrollo del territorio japonés. Sin embargo, la primera crisis petrolera ocurrida en el año 1972 cambió los planes del gobierno, esta afectó considerablemente al archipiélago porque era el mayor comprador de este hidrocarburo en el mundo. De modo que la crisis obligó a Japón a repensar su política de rápido crecimiento y cambiarla por una de crecimiento lento y ahorro de recursos; aun así, el país tuvo una tasa de crecimiento, si bien no alta, que se sostuvo en comparación con otras economías.

El conflicto en Irán y otro fuerte aumento que sufrieron los precios del petróleo en la Organización de Países Exportadores de Petróleo (OPEP) provocó la segunda crisis petrolera en el año 1979, la cual llevó a Japón a adoptar varias medidas como negociar con países petroleros de Medio Oriente y con México. Así, el país logró aumentar sus reservas de petróleo a pesar de

que el alza en los precios le afectó considerablemente, por tanto, su economía se mantuvo en buena forma y el gobierno no se preocupó por la pronosticada desaceleración del crecimiento económico (Klein, 1980). Esto se debía a que a pesar de la incertidumbre económica Japón contaba con un plan económico a siete años (1979-1985) con el cual se buscaría mejorar la calidad de vida de sus habitantes, aumentar la vivienda pública y el número de parques, y mejorar la “infraestructura social” del país; la idea del plan era paliar los problemas de desempleo y la inestabilidad de los precios.

Uno de los cambios más significativos consistía en la modificación de la industria nacional. Es decir, Japón no se enfocaría en la industria química y pesada, sino que se invertiría mayoritariamente en las industrias de ahorro de energía, por ello el gobierno había planeado desde los años 70 la construcción de plantas nucleares e hidroeléctricas.

Sin embargo, el rápido crecimiento que experimentó el país tuvo muchos costos que se vieron tanto en el corto como el largo plazo. Así pues, los horarios extendidos de trabajo causaron que los hombres tuvieran poca convivencia familiar, se aumentó la desigualdad entre los hombres y las mujeres, y se produjo un daño ambiental. Este último no solo afectó a los ecosistemas, también afectó a muchas personas que en el presente aún viven las consecuencias que dejaron tanto las acciones irresponsables de las empresas que no tuvieron un buen y apropiado manejo de sus desechos tóxicos, como la falta de apoyo del gobierno que prefiere el beneficio económico a la seguridad y la salud de sus ciudadanos. Un ejemplo de lo referido fue el envenenamiento por mercurio que sufrieron las personas en la bahía de Minamata.

Durante los siguientes años Japón continuó creciendo económicamente y se convirtió en el proveedor del mundo, y a finales del año 1980 la cultura mediática comenzó a atraer un mayor potencial. En esta década Japón se consolidó como una superpotencia, contexto en el cual creció

el autor Watsuki Nobuhiro. En ese momento el discurso del *nihonjinron* (日本人論, teoría sobre ser japonés) comenzó a tener una mayor producción a nivel popular y el PLD fue uno de sus mayores promotores.

Al iniciar la década de los 80 la población comenzó a sentir los beneficios del desarrollo económico, y con la firma de los “Acuerdos de plaza” en el año 1985 el yen se revaluó frente al dólar, lo que provocó que los japoneses pudieran comprar artículos de consumo y pagar viajes al extranjero.

En ese orden de ideas, Tipton (2002) comentó que en este periodo, entre 1970-1980, Japón logró “alcanzar” la meta que se había planteado desde Meiji: estar a la par de Occidente. Sin embargo, lograrlo significó que el país estaba económicamente a la altura de potencias como Estados Unidos y los países europeos, pero también conllevó al incremento de los problemas sociales en Japón.

Comparado con Europa y los Estados Unidos, Japón tenía una baja tasa de desempleo y una tasa de crecimiento estable. Los artículos de consumo duradero y de alta tecnología japoneses invadían los mercados internacionales, pero al mismo tiempo el país protegía su mercado interno de bienes raíces y capital.

Algunos creyeron que el modelo japonés era una alternativa al capitalismo occidental o de los Estados Unidos (Gordon, 2003, p.291), quienes tomaron el “modelo japonés” como una amenaza y aumentaron las presiones para que Japón entrara al modelo neoliberal de la economía mundial, lo cual era conveniente para potencias como la norteamericana. Por su parte, las potencias occidentales generaron una campaña mediática en contra de los productos japoneses que eran de muy buena calidad y se vendían a un menor precio.

Ante las presiones que ejercían potencias como Estados Unidos, Francia, Inglaterra y Alemania por el superávit en la balanza de pagos el primer ministro en turno, Nakasone Yasuhiro (1982-1987), adoptó medidas de corte neoliberal y de mayor internacionalización de la economía (Tanaka, 2014, p.540). Con ello se esperaba una mayor apertura para los productos extranjeros, un menor superávit de pagos internacionales y más ayuda para los países en desarrollo. Pero las presiones de Europa y EE. UU. conllevaron a una revaluación del yen que inició con la burbuja especulativa inmobiliaria, y la falsa idea de una sociedad de clase media; también provocó que las empresas japonesas buscaran la salida de sus plantas manufactureras con la contratación de mano de obra barata (Tanaka, 2016, p.332).

A su vez, la política de internacionalización de mercados generó una mayor exigencia para los trabajadores japoneses: la carga en las horas de trabajo se incrementó porque ahora se debía competir con el mercado internacional, lo cual ocasionó el fenómeno conocido como *karōshi* (過勞死, muerte por exceso de trabajo). Además, con la internacionalización de Japón se promovió que los jóvenes, sobre todo norteamericanos y europeos, trabajaran durante su periodo de vacaciones en Japón (*working holidays*), pero esta política no funcionó porque los inmigrantes que llegaban de Asia se establecían en la isla japonesa, la mayoría de las veces, de forma ilegal.

Por otra parte, las políticas neoliberales también causaron la privatización de empresas estatales, con el argumento de que estas tenían una baja de productividad, como el correo y los ferrocarriles. Así, la política de reestructuración (*risutora*) provocó el despido de muchos empleados gubernamentales que hasta ese momento eran intocables.

El rápido crecimiento económico de Japón y su posicionamiento como potencia mundial, solo por debajo de EE. UU., le generó una preocupación a sus países vecinos. Como consecuencia, en

el año 1982 se suscitó una polémica con China, Corea del Norte, Corea de Sur, Taiwán y otros países del este de Asia que habían sido invadidos por el Imperio japonés; y como respuesta el Gobierno japonés en turno prometió que revisaría los libros de Historia, específicamente donde había registros de las invasiones que sufrieron estos países. La palabra “agresión” se sustituiría por “avance” en un intento por reevaluar la historia de Japón durante la época de la guerra, pues muchos conservadores estaban cansados de que Japón tuviera una Historia de la cual se sintiera avergonzado.

Aunado a ello, algunos políticos, entre ellos el primer ministro Nakasone, criticaron la Constitución japonesa por no ser lo suficientemente “japonesa”. Dentro de los planes de Nakasone estaba hacerle una enmienda a la Constitución, sobre todo a su artículo 9, propuesta que encendió las alarmas de los países del este de Asia, los cuales consideraban que hacerle una enmienda a la Constitución llevaría a Japón nuevamente al militarismo.

En 1985 Nakasone visitó el Yasukuni Jinja (靖国神、Santuario Yasukuni), pero esto evidentemente no mejoró la tensión existente con sus países vecinos. El Yasukuni Jinja fue construido en el año 1869 por el emperador Meiji para recordar a los caídos en la Guerra Boshin, y es uno de los santuarios sintoístas más polémicos en Japón debido a que en él se encuentra una lista de 2 466 532 nombres de soldados japoneses caídos en conflictos bélicos, entre los cuales también se hallan nombres de soldados coloniales de nacionalidad coreana y taiwanesa; y 14 nombres de criminales de guerra que participaron en la Guerra de Asia Pacífico. China, las dos Coreas y otros países asiáticos consideran que este santuario era un símbolo del militarismo y nacionalismo japonés que le causó tanto daño a sus naciones; por esa razón las tensiones no disminuyeron, pues el gobierno conservador estaba más interesado en que Occidente conociera los

logros y valores tradicionales de Japón, y no pretendía mejorar las relaciones de Japón con los países de Asia.

Para finales de los años 80, cuando Hirohito estaba en su lecho de muerte, surgió nuevamente el debate sobre la responsabilidad que tuvo el emperador en la guerra. Hirohito murió el 7 de enero de 1989, lo cual marcó el fin de la era Shōwa, su muerte ponía fin a una etapa de la Historia del país y al mismo tiempo representaba una oportunidad para sanar y fortalecer las relaciones de Japón y Asia. Sin embargo, el significado de su deceso tomó otro rumbo, el gobierno liberal demócrata mostró su inclinación nacionalista y enfatizó en la singularidad de la nación, además, no se resolvió el tema de la responsabilidad que tuvo el emperador Hirohito en la Guerra de Asia Pacífico (Takabatake, y otros 2014, p.595).

A ello se sumaron los escándalos de corrupción del Gobierno japonés, uno de ellos fue el escándalo de la compañía Recruit Cosmos que sobornó tanto a altos funcionarios del Ministerio de Sanidad, Trabajo y Bienestar, como a políticos de diferentes niveles del gobierno (sobre todo del PLD). Con este escándalo se comenzaron a destapar más casos de corrupción en el gobierno, lo cual provocó que los japoneses desconfiaran de sus gobernantes.

De ese modo, la era Heisei comenzó con un malestar generalizado, además, la tasa de desempleo, suicidio y violencia económica estaban al alza, amén del estallido de la “burbuja económica”. Las presiones internacionales continuaron debido a que Japón tenía el estatus de potencia económica, así pues, Estados Unidos comenzó a presionar aún más para que tuviera una participación mucho más activa en los conflictos bélicos³³.

³³ El primer conflicto bélico después de la caída del bloque socialista fue la guerra del Golfo (2 de agosto de 1990 - 28 de febrero de 1991), aunque Japón había aportado una generosa cantidad monetaria (9000 millones de dólares) para apoyar a EE. UU., se le criticó que no enviara a sus fuerzas de autodefensa a combatir.

En esta era también se abrió nuevamente el debate sobre la reforma de la Constitución de 1946. Los conservadores nacionalistas insistían en que debía reformarse el artículo 9³⁴ de la Constitución para que el país se ajustara a la realidad internacional que se estaba viviendo; igualmente, una parte de la ciudadanía también apoyó la iniciativa, a fin de tener una participación más activa en las acciones para el mantenimiento de la paz de las Naciones Unidas.

En el año 1991, cuando la bolsa de valores parecía estar en su mejor momento histórico y el gobierno se daba el lujo de darle ayuda económica a EE. UU. para la guerra del Golfo, el Banco de Japón advirtió una posible quiebra económica, estos síntomas se comenzaron a notar con la declaración de bancarrota por parte de pequeñas empresas. Al año siguiente el Ministerio de Hacienda anunció la deuda bancaria impagable de 21 bancos, y la economía japonesa entró en depresión, de la cual aún no se recupera por completo, pues el país ha mostrado ligeras recuperaciones, pero las recaídas han sido constantes (1997, 2007, 2011) (Tanaka, 2014, p.753).

La sociedad no sintió los efectos del estallido de la burbuja inmediatamente porque tenía una cultura del ahorro importante, además, se creía que la crisis y el desempleo serían pasajeros, lo que evidentemente no fue así. Las diferencias económicas entre los que lograron graduarse de una universidad y los que solo acababan una carrera técnica comenzaban a notarse, y esta falta de oportunidades de empleo afectó en mayor medida a los jóvenes varones, a quienes la sociedad

³⁴ La Constitución impuesta por las fuerzas de ocupación en 1946 contiene el artículo 9 que dice:

第九条 日本国民は、正義と秩序を基調とする国際平和を誠実に希求し、国権の発動たる戦争と、武力による威嚇又は武力の行使は、国際紛争を解決する手段としては、永久にこれを放棄する。二 前項の目的を達するため、陸海空軍その他の戦力は、これを保持しない。国の交戦権は、これを認めない。

Artículo 9. Aspirando sinceramente a una paz internacional basada en la justicia y el orden, el pueblo japonés renuncia para siempre a la guerra como derecho soberano de la nación y a la amenaza o al uso de la fuerza como medio de solución en disputas internacionales. (2) Con el objeto de llevar a cabo el deseo expresado en el párrafo precedente, no se mantendrán en lo sucesivo fuerzas de tierra, mar o aire como tampoco otro potencial bélico. El derecho de beligerancia del Estado no será reconocido (traducción oficial del Gobierno japonés).

consideraba los proveedores de la casa; así, al no contar con las mismas posibilidades de empleo y laborar en un trabajo de medio tiempo la presión crecía sobre estos.

Por otra parte, aunque la tasa de empleo aumentó (del 13 % al 42 %) para las mujeres que tenían entre 20 y 49 años en los años 1963 y 1990 (López, 2016, p. 124), las empresas las veían como mano de obra barata y trabajadoras temporales, pues se esperaba que las mujeres solo se casaran y tuvieran hijos, y al hacerlo dejaran de trabajar y se dedicaran a las labores del hogar; mientras que el esposo, el “guerrero corporativo”, proveía el hogar de lo necesario. Para las mujeres ello implicaba un conflicto porque, si bien podían tener un desarrollo profesional, la sociedad solo esperaba de ellas el cumplimiento de las “obligaciones” familiares (López, 2016, p.125). De modo que, aunque en esa época las mujeres representaron un aumento en la fuerza del trabajo, la falta de asistencia social por parte del Estado para el cuidado de los hijos y la tradición sobre el papel que tenía la mujer dificultaron su incorporación a la fuerza laboral con salarios dignos y empleos de tiempo completo. Consecuencias que aún pueden verse reflejadas en la sociedad.

También es importante mencionar que, aunque había oportunidades de empleo, los jóvenes que contaban con niveles académicos más altos se negaban a tener un trabajo cumpliera con las 3k *kitanai*, *kitsui* y *kiken* (汚い、きつい、危険, sucio, intenso, peligroso), porque deseaban obtener un puesto de trabajo de mayor prestigio y en éstos era donde precisamente se presentaban más oportunidades laborales. Asimismo, aspiraban a un trabajo que fuera de su agrado, pero esta generación no se encontraba en una posición afortunada, pues creció bajo los ideales de aquella generación que vivió el periodo de prosperidad económica de los años 60 y 80, cuando se contaba con la oportunidad de obtener un empleo de por vida y la posibilidad de tener una pensión de retiro (Brinton, 2011, p.11).

A lo largo de la década de 1990 hubo un descontento generalizado con el sistema actual, pero la poca vitalidad política —tanto en el seno del PLD como en el de la oposición— con suficiente influencia y confianza popular y visión para impulsar reformas fundamentales. Una vez alcanzado el objetivo de estar a la par de Occidente, pareciera que no hubiera otro en el horizonte japonés que ocupara su lugar. Esta es quizás la razón principal por la que el país parecía estar atrapado en una vaga sensación de indiferencia. La gente a menudo sentía tensión y tenía un sentido de propósito cuando se esforzaba al máximo para lograr un objetivo crítico. Así había sido con Japón. Una vez que Japón había alcanzado los estándares de consumo occidentales, no conseguía encontrar una nueva meta nacional, y así ha estado, a la deriva y sin rumbo en la última década. (Edgington, 2003, p. 5)

Con el tiempo la “generación perdida” comenzó a ver la realidad en que se encontraba, los jóvenes habían aplazado su entrada al campo laboral formal esperando empleos dignos y que estuvieran a la altura de sus expectativas, pero eso no parecía ser un futuro próximo. Algunos de ellos reaccionaron de forma violenta ante esta situación, mientras que otros se inclinaron por el activismo social.

Durante la década de los 90 se manifestó la posibilidad de que Japón fuera un “país normal”, es decir, que contara con un ejército que pudiera participar en los conflictos internacionales (Tanaka, 2016). Y en noviembre de 1994 uno de los periódicos más vendidos y de postura conservadora de Japón, el *Yomiuri* (読売新聞), publicó un proyecto para reformar la Constitución japonesa de 1946. Con la propuesta se buscaba eliminar la segunda cláusula del artículo 9 de la carta donde se señalaba que Japón no mantendría fuerzas de tierra, mar o aire, y ningún otro potencial bélico, y que el país renunciaba a su derecho a declarar la guerra. En su libro *Política y Pensamiento político en Japon 1926-2012* (2016), Michiko Tanaka muestra la traducción de la propuesta del periódico con la que sugería reemplazar dicha cláusula: “El pueblo japonés desea que las armas de destrucción masiva no humanitarias e indiscriminadas se supriman del mundo, y por sí mismo no producirá ni poseerá, ni usará tales armas”

En suma, la propuesta del *Yomiuri* buscaba que las Fuerzas de Autodefensa de Japón fueran constitucionales y su existencia no estuviera expuesta a tanta polémica. Las controversias que han surgido en torno a las *Jieitai* se deben a las múltiples interpretaciones que existen del artículo 9; pues mientras los políticos conservadores consideraban que este artículo representaba un límite para la defensa del archipiélago japonés, los ciudadanos —sobre todo los que vivieron las consecuencias de la guerra— consideraban que era una forma de asegurar la paz de su país. En consecuencia, surgió un movimiento en pro de la defensa de la constitución de paz donde los ciudadanos recolectaron firmas contra el armamento nuclear.

La defensa de la constitución no solo sería en pro del salvaguardar lo dispuesto en su artículo 9, también sería por el cumplimiento del artículo 25 que obliga al Estado japonés a ser garante de una vida digna para todos los ciudadanos. Sin embargo, el movimiento atrajo a varios líderes de opinión y atrapó a las generaciones de jóvenes que no conocían los horrores de una guerra; y a pesar de que muchos de ellos realmente estaban interesados en la paz, la incertidumbre por la falta de oportunidades conllevó a que sectas como la de *Aum Shinrikyō* (オウム真理教, verdad suprema) tuvieran un gran auge.³⁵

Como pudimos ver en párrafos anteriores, el contexto general en el que creyó el autor, entre los años setenta y ochenta, fue uno de abundancia económica por lo que tuvo la oportunidad de acceder a la educación básica. También fue muy afortunado, pues su talento como dibujante lo llevó a trabajar para la revista *Shōnen Jump* y que su primer *manga* publicado haya sido un éxito.

³⁵ Entre las décadas de 1970 y 1980, muchos grupos de culto suguieron en Japón. Mucha gente era eséptica a los beneficios del progreso y del crecimiento a través de lo material, tecnológico y económico. Al no encontrar tampoco respuesta en los cultos religiosos, estos grupos comenzaron a incrementar su popularidad (Kogo 2002).

Sin embargo, algunos otros jóvenes de esa misma generación y de generaciones venideras no tuvieron la misma suerte, vivían los estragos de las nuevas políticas del gobierno, en donde los jóvenes tenían cada vez menos oportunidad de obtener un trabajo bien remunerado.

Mostrando quizá como en otras épocas también se vivieron tiempos difíciles, y aún así se logró salir adelante, probablemente quizá mandar un mensaje de esperanza aquellos que estaban en una mala situación.

2.3 La Era Meiji y sus primeros años

En líneas anteriores se mencionó que el *manga Rurōni Kenshin Meiji Kenkaku Romantan* se centra en las aventuras de Himura Kenshin y sus amigos en el año 11 de Meiji, en ese momento —como lo señaló el *mangaka*— el nuevo gobierno comenzaba a recuperarse de la rebelión de Saigō Takamori en el sur de Japón. Para comprender lo acontecido en la Historia de Japón y las razones que tuvo el autor para inscribir su obra en este periodo, a continuación, se presenta una breve semblanza de lo sucedido en la Reforma de Meiji durante sus primeros años y cuáles fueron los actores políticos más importantes, lo cual resulta relevante para este trabajo debido a que algunos de ellos aparecen o son mencionados brevemente dentro del *manga*.

Pues bien, la Restauración propició la creación de un Estado nación que luchó por el reconocimiento internacional y la obtención del liderazgo en el continente asiático. Fue tal el éxito que tuvieron los líderes japoneses que hizo eco en los países vecinos de Asia, los cuales también soñaron con la creación de un Estado nación en sus propios países y trataron de emular lo sucedido con Japón.

Los hombres que llevaron a Japón a ser un Estado moderno se hicieron llamar *shishi*, y durante la época del Bakumatsu tuvieron como propósito expulsar a los extranjeros y ubicar a la corte

imperial en un lugar superior (Jansen, 1995). Muchos de ellos eran *rōnin* (浪人), que quiere decir samurái sin amo, y peleaban para restaurar el orden y expulsar las impurezas que los hombres extranjeros llevaban a la tierra sagrada del *tennō* (天皇, emperador). Su ideal político estaba representado en la frase *sonnō-jōi*: reverenciar al emperador y expulsar a los extranjeros; “generalmente lo expresaban aquellos samurái que tomaron la iniciativa en la transformación revolucionaria y que no eran burócratas militares profesionalizados, sino guerreros que trataron de construir un fuerte poder militar frente a las potencias occidentales” (Sonoda, 1990, p. 78).

Muchos de los *shishi* pertenecían a los dominios más alejados de la capital de Edo donde se encontraba el *shōgun*. Una de las razones por las cuales estos dominios fueron los principales actores de la Restauración era su posición geográfica, la cual les permitía tener comercio con el reino de *Ryukyu*, Corea y China.

La creación del Estado nación Meiji no solo significó un simple cambio de poder dentro de la clase dominante, pues dismanteló todo el orden político de los Tokugawa y despojó de su autoridad a los que tuvieron mayor poder dentro de ella, a los señores de los dominios y a sus vasallos más ricos e influyentes (Cohen, 2014). Así, la declaración del gobierno imperial del 3 de enero de 1868 marcó el fin de la *shogunato* Tokugawa y el inicio de un nuevo orden político encabezado por el emperador (aunque de forma simbólica); sin embargo, este ostentaba el poder junto con los clanes de Satsuma y Chōshū, en los roles principales, quienes tenían el poder *de facto*.

El retorno del poder del emperador Meiji significó el inicio del ocaso de la clase samurái, pues el proceso de occidentalización consumió poco a poco a las instituciones donde la clase samurái estaba arraigada. Los primeros años del nuevo gobierno se distinguieron por los grandes cambios que impactaron tanto en la política como en la economía y la cultura, por lo tanto, también

impactaron a la sociedad japonesa. A continuación, se mencionan algunos de los cambios que afectaron a la clase samurái:

En el año 1870 los *han* (藩, dominio señorial) fueron reorganizados, y un año después (1871) fueron reemplazados por prefecturas. En este período también se llevó a cabo una reorganización y transformación de la estructura de la clase samurái, pues se abolieron los clanes y los antiguos señores se convirtieron en miembros de la aristocracia moderna (Cohen, 2014, p.160). La abolición de los dominios, como lo señaló Hidehiro Sonoda en su artículo *The decline of the japanese warrior class, 1840-1880*, fue uno de los acontecimientos más relevantes que marcaron un cambio en la organización de los estratos sociales en Japón.

Posteriormente, en 1873, se proclamó la Orden de Reclutamiento que determinaba la obligatoriedad del servicio militar, de ese modo el país no necesitaría una clase guerrera como los samuráis, y sin importar el estrato social al cual se pertenecía todos tendrían un entrenamiento militarizado. Si bien la implementación del reclutamiento militar excluyó a los samuráis en las nuevas políticas, se deben matizar estos hechos dado que estos guerreros no fueron ignorados o sometidos por completo, pues a muchos de ellos —sobre todo a los que tenían grandes méritos por su servicio— se les ofrecieron puestos en el Ejército; mientras que otros se convirtieron en funcionarios del gobierno o jefes de la Policía. Cabe anotar que quienes se vieron mayormente beneficiados por esta medida fueron los *shishi* de Satsuma y Chōshū, que obtuvieron los puestos de gobierno más importantes.

Por su parte, los guerreros de menor reputación encontraron lugar en el Ejército y la Policía. Así, paulatinamente los samuráis se integraron a las fuerzas militares y llegaron a conformar el

77.7 % de los oficiales del Ejército con una cifra que aumentó de 17 935 a 23 135 para el año 1876 (Harootunian, 1959, 433-444; Kublin, 1949, 20-41).

Quizá, la ley que más afectó a la clase samurái fue la concerniente a la derogación de los estipendios hereditarios de 1876, pues en ese momento todos los samuráis tenían derecho a ser remunerados por su servicio, incluyendo a los de un estrato más bajo. Asimismo, en un plano más simbólico, también afectó a estos guerreros la prohibición del uso de la espada en ese mismo año, dado que este era el símbolo principal de esta clase (Kitaoka, 2018, p.12).

Después de casi 800 años de haber gozado de un estatus social y económico, estos guerreros consideraban que las reformas ponían en riesgo sus privilegios. Sin embargo, el gobierno de Meiji, que también pertenecía a la clase samurái, tomó el riesgo y se propuso convertir a Japón en una nación moderna. Muchos samuráis vieron como una traición que no se les tuviera en cuenta para la toma de decisiones, sobre todo este era el sentir de aquellos que participaron en las revueltas del Bakumatsu. La frustración de estos los llevó a tratar de influir en el nuevo gobierno, algunos lo hicieron mediante una política más moderada, mientras que otros forzaron el tema a través de las armas.

Los cambios que se dieron durante los primeros años del régimen Meiji ocasionaron revueltas que fueron lideradas por los samuráis como respuesta a la desaparición de sus privilegios, las cuales tomaron dos direcciones: la lucha armada y la civil.

De 1873 a 1878, cuatro levantamientos samurái se dirigieron al derrocamiento del nuevo Estado. Aunque el gobierno logró lidiar con estas rebeliones, la oposición samurái no fue aplastada. Más bien, adoptó una forma diferente y más duradera, un movimiento político que exigía el establecimiento de una institución representativa (*Jiyū minken undō*). (Harootunian, 1960, p. 434)

Una de las rebeliones armadas más famosas fue la de Saigō Takamori, quien figuró como uno de los líderes más importantes durante el Bakumatsu, y era considerado uno de los tres grandes

dirigentes junto con Ōkubo Toshimichi (1830-1878) y Kido Takayoshi (1833-1877). En 1877 Saigō Takamori guio a unas 42 000 personas, entre sus pupilos y antiguos samuráis hasta el Castillo Kumamoto, donde estuvieron 15 días hasta que un ejército de 58 558 soldados reclutas arribó al castillo. Tras la derrota Saigō se refugió en Shiroyama, Kagoshima, donde cometió suicidio ritual. Al respecto, Chushichi Tsuzuki comentó lo siguiente: “El hecho de que un ejército de reclutas haya derrotado a las fuerzas de los samurái de Satsuma, fue una significativa demostración de la salida de los samurái en el escenario de la historia” (Tsuzuki, 2000, p. 70).

La forma como las fuerzas del gobierno habían acabado con la rebelión de Satsuma conllevó a un cambio mayor en Japón. Ello había demostrado que una resistencia militar sería inútil, por lo que se pensó que la oposición al nuevo gobierno debía manifestarse de forma civil y política, tal y como lo hizo el Movimiento por la Libertad y Derechos del Pueblo iniciado por Itagaki Taisuke, quien provenía del dominio de Tosa. Esta naciente oposición e intentos de la sociedad por formar una organización partidista fueron algunas de las manifestaciones a las cuales tuvo que enfrentarse el nuevo gobierno.

Finalmente, cabe mencionar un acontecimiento importante que tiene relación con lo anterior, a saber: la muerte de Ōkubo Toshimichi el 14 de mayo de 1878, ocho meses después de la rebelión de Satsuma. El asesinato de Ōkubo en Tokio fue considerado una venganza por parte de los simpatizantes del *shōgun* de Ishikawa (Beasley, 2007, p.354). Con su muerte ninguno de los tres líderes políticos que guiaron a Japón hacia la creación del Estado nación Meiji estaban. Los tres grandes héroes de la Restauración habían muerto.

Capítulo 3: Una crítica del presente a través del pasado

Para iniciar la presentación de este apartado conviene hacer un breve resumen de la trama del *manga* para ubicar el lugar que ocupa el arco de Kioto dentro de su estructura narrativa. La primera edición del *manga* tiene 255 capítulos que fueron compilados en 28 tomos³⁶, a su vez, *Rurōni Kenshin* está dividido en tres grandes arcos argumentales que son:

- Arco de Tokio (東京編): comprende desde el capítulo 1 hasta el 47. En este primer arco el lector podrá conocer el pasado de Himura Kenshin; además, debido a que contiene pequeños arcos argumentales también podrá conocer a los protagonistas que acompañaran a Kenshin en su aventura³⁷. El argumento se desarrolla en Tokio.
- Arco de Kioto (京都編): comprende desde el capítulo 48 hasta el 151. A partir de este arco la trama se torna mucho más oscura y compleja. Gira alrededor de las intenciones de Shishio Makoto de tomar el control de Japón, y aparecen nuevos personajes que parecen ser enemigos de Kenshin, pero terminan siendo aliados valiosos para derrotar al villano. Más adelante se detallará este arco argumental cuya trama se desarrolla en Kioto.
- Arco de *Jinchū* (o arco del castigo) (人誅編): comprende los capítulos 152-255. Este es el arco final del *manga* y se concentra en el pasado de Kenshin como asesino de los *shishi* durante el Bakumatsu y las razones por las que dejó de serlo. Además, en este arco Kenshin

³⁶ En este trabajo se considera como la primera edición la publicada el 2 de septiembre de 1994 al 4 de noviembre de 1999. La editorial *Shūeisha* ha sacado otras ediciones especiales como dos tomos en uno o ediciones especiales por aniversario, etc., algunos de estos con portadas de edición especial creadas por el *mangaka* Watsuki Nobuhiro.

³⁷ Por la pertinencia de la investigación en este apartado no se incluyen los nombres de los personajes, pero en el capítulo de los anexos se ha dispuesto una lista que contiene el arco argumental donde aparece cada uno de los personajes que forma parte de la trama de *Rurōni Kenshin*.

y sus amigos se enfrentan a un nuevo enemigo que resulta ser un jefe de la mafia china y cuñado de Kenshin, hermano de su difunta esposa Yukishiro Tomoe. También se conoce la razón por la cual Kenshin tiene la cicatriz en forma de cruz, y la trama se desarrolla nuevamente en Tokio.

Debido a la extensión del *manga* y a la cantidad de personajes que existen dentro de él solo se escogió uno de los tres arcos, y para delimitar aún más el objeto de estudio se escogieron dos personajes. La selección del arco de Kioto responde a dos razones: en él se puede encontrar mayor contenido político y más similitudes entre la era Meiji y la década de los 90 (además, su selección también permite apuntar las diferencias existentes entre ambas épocas). En lo que respecta a los personajes, se escogió al protagonista (Himura Kenshin) y a su némesis (Shishio Makoto) porque encarnan dos filosofías que contrastan a pesar de que ambos fueron pagados por los *shishi* de Chōshū para cometer asesinatos políticos. Se consideró que los dos personajes son una alegoría de la sociedad contemporánea de los años 90.

Finalmente, es importante mencionar que en el desarrollo de este capítulo se anotarán algunos cambios de la revista *Shūkan Shōnen Jump* referentes a forma como esta ha representado a los personajes principales. Seguidamente, se hará una semblanza de los personajes a analizar y sus ideologías, y se concluirá con el análisis de una selección de viñetas para discutir la relación existente entre el *manga* y su contexto histórico con el del autor.

3.1 Cambios en los personajes en *Shūkan Shōnen Jump*

Uno de los cambios más drásticos que ha presentado el *manga Rurōni Kenshin* es la apariencia de su protagonista, lo cual no solo se refiere al estilo de dibujo del *manga*, sino al cambio de los cánones estéticos masculinos que se redefinieron por un fenómeno conocido como “feminización

de la masculinidad” (Iida, 2005, p.57). Sin bien no es el tema principal de la tesis, es importante resaltar que las modificaciones que tuvo la representación de los protagonistas masculinos en el *manga* de *Shūkan Shōnen Jump* respondían a los cambios que la sociedad japonesa vivía a nivel económico, político y social. La revista da cuenta de estos cambios por el sistema de encuesta que tiene, el cual se comentó en el capítulo anterior.

En su artículo *Beyond the 'feminization of masculinity': transforming patriarchy with the 'feminine' in contemporary japanese youth culture* Iida Yumiko (2005) utiliza el término “feminización de la masculinidad” argumentando que los jóvenes adoptan características femeninas en su vida diaria para alejarse de las convenciones de la identidad masculina que ha generado el sistema patriarcal hegemónico. Todo esto para redefinir lo “masculino”. Sin embargo, para el discurso patriarcal, el cual se siente amenazado ante estas nuevas formas de expresión, el término “feminización de la masculinidad” significa temor y ansiedad por el cruce de límites de género y la pérdida de poder de los privilegiados, que en su mayoría seon del género masculino.

Aunque la apreciación de la belleza masculina posiblemente tiene un marco histórico mucho más amplio —desde Genji Hikaru³⁸, los jóvenes de Edo temprano del *wakashu kabuki* etc.— no es necesario remitirse a épocas tan tempranas. Bastará con echar un vistazo a años mucho más recientes como la época de los 60 cuando Shiseidō sacó productos de belleza dirigidos a hombres jóvenes, y al periodo de crecimiento económico de los 80 que dio lugar a la extravagancia y la sofisticación.

³⁸ Genji Hikaru 源氏光 es el protagonista de *Genji monogatari* 源氏物語 novela escrita por Murasaki Shikibu 紫式部, en el periodo Heian (794-1185). En el libro se describe a Genji como un hombre de belleza suprema y un genio.

No obstante, la explosión de la “cultura de la belleza masculina” se dio finalmente en los años 90 con la creciente economía capitalista que se centró en la creación de imágenes, y que era capaz de diseminarlas globalmente a través de internet. Con esta cultura comercial que estaba orientada visualmente y operaba principalmente en la esfera del imaginario popular, los jóvenes contemporáneos comenzaron a constituir sus identidades típicamente basados en los medios de información.

Este declive de la cultura corporativa masculina (*salary man*), posterior a la burbuja económica, contribuyó a que los jóvenes buscaran alternativas para explorar y afirmar nuevas identidades de género, lo cual fue objeto de críticas, sobre todo por parte de los políticos conservadores japoneses y las generaciones anteriores.

De hecho, generaciones más jóvenes de la década de los noventa a menudo son descritas como *shin-jinrui* –literalmente, nueva especie humana— con una condena moral dirigida a aquellos que ya no comparten los mismos valores que “el resto de la sociedad”. (Iida, 2015, p. 61)

Al mismo tiempo en que se dieron estos cambios en la forma de concebir la masculinidad, la revista *Shūkan Shōnen Jump* pasaba por una renovación: las tramas de las historias publicadas tomaron nuevas formas. Las series publicadas por la revista comenzaron a incluir entre sus personajes andróides que venían de un futuro apocalíptico (Toriyama Akira, *Dragon Ball*, 1994-1995); cambiaron los estilos de dibujo al estilizar a los protagonistas masculinos para hacerlos más populares entre las mujeres jóvenes, como sucedió con el *manga* de Togashi Yoshirō *Yūyū*

Hakusho (1990-1999) o con *Slam Dunk* (1990-1996) de Inoue Takehiko; y el sentimiento de incertidumbre y el pesimismo se verían reflejados en las series (Reyes, 2016, p.214-215)³⁹.

El personaje de Himura Kenshin contrasta con los superhéroes hipermasculinos —cuerpos musculosos para demostrar la fuerza física, pero facciones hermosas— que aparecieron desde los años 70. Pues para los años 80, ya en la etapa de crecimiento económico, el protagonista de *Shūkan Shōnen Jump* no necesariamente tenía una gran musculatura, aunque sus facciones aún eran adustas, tenía cejas gruesas y cabello oscuro.

Por ello no es extraño que Kenshin sea un personaje de poca estatura, delgado y con aspecto femenino, aunque Kawakami Gensai (河上彦齋, 1834-1871) —el *hitokiri* histórico en quien se basa la figura de Kenshin—, también cumple con estas características. En su artículo *El papel del shōnen manga en las configuraciones de masculinidad en la sociedad japonesa* Carolina Reyes Guerrero señaló que Himura Kenshin sería el primero de los héroes de *Shūkan Shōnen Jump* que es deliberadamente bello y tiene características femeninas (Reyes, 2016, p.215).

En cuanto al antagonista de la serie, este también ha sufrido una serie de cambios. De este personaje cabe resaltar que una de las características que debe poseer un rival de *manga* de acción y aventura es ser atractivo físicamente, o al menos este debe rivalizar con la fuerza y las características físicas del protagonista (Bartley, 2012, p.50). Shishio Makoto no es físicamente atractivo porque los vendajes que utiliza para cubrir sus quemaduras lo hacen ver como una figura

³⁹ De igual forma sucedería más adelante con los personajes masculinos principales de *Shūkan Shōnen Jump* como Yagami Laito, de *Death Note*, Naruto (1999-2014) del *manga* con el mismo nombre, Kurosaki Ichigo (*Bleach*, 2001-2016) Migiwara Luffy (*One Piece*, 1997 – en publicación). Estos personajes ya no muestran una gran masa muscular ni facciones duras como los héroes de los años 90 como Goku (*Dragon Ball*, 1980), a partir de los 90 el *bishōnen* u hombre hermoso comenzó a ser una constante en el *manga* del género *shōnen*.

grotesca; sin embargo, su fuerte ambición de tomar el país y cambiar el *statu quo* hace que sea atractivo no solo para los personajes del *manga* que lo siguen, sino también para el público lector.

3.2 *Rurōni Kenshin: Meiji Kenkaku Romantan* ろうに剣心明治剣客浪漫譚

Rurōni Kenshin es el único *manga* de *Shūkan Shōnen Jump* que durante la década de los 90 tiene una narrativa histórica que se sitúa en el Japón Meiji (1868-1912). Por lo tanto, se considera que el autor aprovechó bastante bien los hechos históricos para establecer su trama, y a partir de ellos utilizar su imaginación para crear su historia.

Ahora bien, antes de mencionar las particularidades del *manga* se precisa anotar algunas generalidades relevantes. La primera de ellas es la forma como Watsuki representa a los *shishi*, sobre todo a los que no tienen un puesto en las altas esferas, quienes son presentados como personajes corruptos que trabajan en busca de su propio beneficio y han olvidado a los que debían ayudar realmente. Mientras que aquellos que se encuentran en los altos mandos como Yamagata Aritomo (1838-1922), que solo aparece en un capítulo de la serie, y Ōkubo Toshimichi (1830-1878) son vistos como personas que trabajan arduamente para construir un nuevo país. Esta representación de los altos mandos, en consideración de la autora de esta tesis, se debe a la influencia que tiene el *mangaka* del novelista Shiba Ryōtarō.

En segundo lugar, se tiene que durante el arco de Kioto el autor plantea que el gobierno Meiji no tiene el control total del país, debido a las revueltas de los opositores al gobierno recién establecido, y a la guerra que aconteció al suroeste del país *Seinansensō* (西南戦争). Estos hechos ayudan a Shishio a demostrar el poder que tenía, y a infringir miedo para controlar a la población.

Por ejemplo: dos años antes de los acontecimientos del arco de Kioto Shishio tomó el control de una pequeña aldea llamada *Shingetsumura* (新月村, aldea Shingestu), debido a que en este lugar habían aguas termales que aliviaban sus quemaduras. Al ver que la policía no pudo retomar el control de la aldea, el gobierno tampoco hizo el mayor esfuerzo por recuperarla. Y cuando Kenshin llega al lugar para responder al llamado de un joven moribundo y su pequeño hermano que acaban de escapar de uno de los hombres de Shishio, los habitantes de aldea se muestran temerosos de lo que podía suceder si desobedecían las órdenes de los hombres del antagonista.

Si Shishio lograba cumplir su plan para tomar Japón, ese sería el futuro de todo el archipiélago japonés. Por eso, ante el titubeo de Kenshin, Saitō Hajime hace que reflexione sobre si ese es el futuro que desea.



Figura 3. Personas gobernadas por el miedo. Fragmento vol.4, cap. 67, pág. 354

Viñeta 1: そしてこれが志々雄が造る新時代の (Entonces esta es la nueva era de Shishio).

Viñeta 2: 日本の姿だ (La forma de Japón).

Viñeta 3: 人はとかく暴力の恐怖に弱く統制下では (Las personas gobernadas por el miedo)

ただただ生きる事だけが目的となり誇りも尊厳も失う (Su único objetivo es sobrevivir y pierden el orgullo y la dignidad).

この村が滅んだらてめえのせいだぞ (Si este pueblo no sobrevive será su culpa)

この人殺し! (¡Son asesinos!).

3.3 Himura Kenshin 緋村剣心

Durante la era del Bakumatsu, Himura Kenshin era conocido como Hitokiri Battōsai y trabajó cometiendo asesinatos para Chōshū, también fue contratado por Katsura Kogorō que era conocido como Kido Takayoshi. A pesar de que Kenshin era el mejor en lo que hacía, después de matar accidentalmente a su primera esposa, Yukishiro Tomoe⁴⁰, decidió abandonar su puesto como *hitokiri* y seguir luchando hasta el momento en que la nueva era llegara. Así, al final de *Toba-Fushimi no tatakai*⁴¹(鳥羽・伏見の戦い, La batalla de Toba-Fushimi) Himura *battōsai* desaparece y no se vuelve a saber de él.

Solo hasta el año 11 de Meiji Kenshin vuelve a aparecer, pero esta vez como un *rurōnin* que ha recorrido Japón ayudando a aquellos que lo necesitaban con su espada *sakabatō* (逆刃刀, espada de filo invertido). Allí se encuentra con Kamiya Kaoru, hija de un exsamurái que murió en *Seinansensō*, quien ahora lucha por que la escuela de esgrima que fue creada por su padre, el

⁴⁰ Durante el arco de *Jinchū* se desarrolla con más detalle el pasado de Kenshin como un *hitokiri*, las razones por las que accidentalmente mató a su esposa y su decisión de no cometer más asesinatos.

⁴¹ *Toba Fushimi no tatakai* fue una pelea que ocurrió dentro del marco de la Guerra Boshin, y es considerada una batalla clave en la lucha de poder entre el *shogunato* y el ejército instituido por los *shishi*. Aunque el ejército del *shogunato* era mayor en número, los realistas tenían como ventaja la tecnología que adquirieron de las potencias occidentales. Los resultados de la batalla, que tuvo una duración de tres días, favorecieron a quienes estaban a favor de la Restauración, muchos *daimyō* que habían permanecido neutrales optaron por apoyar a la facción de la Restauración.

Kamiya Kasshin ryū (神谷活心流、Estilo Kamiya del Corazón Vivo), sobreviva a la nueva era Meiji.

3.3.1 Kenshin y sus amigos

En este trabajo solo se analizan dos de los personajes de la serie, aun así, como se verá en este apartado, es importante mencionar los amigos o aliados que los acompañan durante la obra.

En el arco de Tokio se conocen los protagonistas de la serie y los personajes que acompañarán a Kenshin a lo largo de la trama, quienes han sido afectados por la nueva era de alguna forma. La guerra dejó consecuencias como la pérdida de un padre o una familia entera como en el caso de Kamiya Kaoru y Takani Megumi, también conllevó al empobrecimiento del estrato más bajo de la clase samurái al no recibir estipendios, ocasionó la imposibilidad de poder comprar medicinas para una madre enferma como se ve con Myōjin Yahiko, y generó rencor hacia los gobernantes Meiji por traicionar a los grupos que fueron considerados aliados en la lucha contra el *Bakufu* (Sagara Sanosuke). Por ello, los personajes mencionados no siempre están de acuerdo con las acciones que el gobierno Meiji toma y, aun así, todos coinciden con Kenshin en que se debe de pelear por el bien común para evitarle más sufrimiento a la población que ya había vivido los horrores de la guerra.

Aunque Kenshin y sus amigos, quieren vivir una vida pacífica y desean que, tanto la gente que vivió en el caos del Bakumatsu como las nuevas generaciones tengan una vida tranquila. Kenshin y sus amigos, tienen varias luchas sangrientas para proteger esa paz que anhelan, lo que hace que los personajes caigan en una contradicción.

Esta contradicción se refleja en el mundo real, en donde si bien una mayoría de las personas que desean que el artículo 9 de la constitución prevalezca, muchas otras también tienen el deseo de que su país tenga el derecho a pelear para defender a su nación y determinar su propio camino.

3.4 Shishio Makoto 志々雄真実

La primera vez que aparece el nombre de Shishio Makoto es en el capítulo 55 *Ōkubo Toshimichi no irai* (大久保利通の依頼、La solicitud de Ōkubo Toshimichi), donde el mismo Ōkubo le pide a Kenshin asesinar a quien fuera su sucesor. Pues Shishio Makoto había sido contratado por los *shishi* para continuar el trabajo que Kenshin había dejado vacante al retirarse de su puesto como *hitokiri*, pero al ver su sed de sangre y avaricia los altos mandos decidieron deshacerse de él porque ahora representaba un peligro para el recién establecido gobierno. Así, Shishio fue quemado vivo por órdenes de los altos mandos de los *shishi*, sin embargo, logró sobrevivir milagrosamente.

En las sombras en Kioto Shishio se recupera de sus heridas y conforma una poderosa organización para tomar el control de Japón. Prepararse le tomó 10 años, pero Shishio se hizo de una corporación lo suficientemente poderosa para hacer temblar a un gobierno que apenas se comenzaba a recuperar de la última guerra civil. Incluso gracias a la red de información que creó pudo conocer los planes de asesinar a Ōkubo, y aprovechó este evento para poner en marcha su plan de tomar el país.

3.4.1 Shishio y sus aliados

Al igual que Kenshin, Shishio está rodeado de cientos de aliados que comparten su idea de destruir el régimen Meiji. Entre ellos destacan las *Juppongatana*⁴² (十本刀, Las Diez espadas), quienes son considerados los espadachines más fuertes y son los encargados de matar a los integrantes del gobierno o a quienes tienen cargos importantes.

Todos los miembros de las *Juppongatana* también sufrieron las consecuencias de las políticas de la reforma Meiji: Yūkyūzan Anji, un monje budista caído, perdió el templo al cual servía y vio cómo los huérfanos a los que cuidaba eran quemados vivos como consecuencia del sentimiento antibudista que surgió en la época; Komagata Yumi, que en su momento fue una *oiran* famosa del barrio Yoshiwara, pero decidió abandonar su profesión cuando el nuevo gobierno consideró a las prostitutas menos que ganado. Pero, contrario a los amigos de Kenshin, este grupo de allegados comparte las ideas de Shishio Makoto y están dispuestos a destruir la nueva era sin importar el sufrimiento de la gente del común.

A continuación, se establecerá una comparación del grupo de los seguidores de Shishio con el contexto de la época para hallar, al igual con los amigos de Kenshin, lo que estos representan. A mediados de la década de los 90 muchas personas vivían con incertidumbre, sobre todo esta era evidente en los jóvenes que no encontraban un trabajo que cumpliera con sus expectativas, y en los adultos mayores que vivían en condiciones precarias porque habían perdido su empleo por la política de reestructuración industrial que impulsó el primer ministro Nakasone y sus sucesores.

⁴² Se les llama las *Juppongatana* o Diez espadas, pero algunos de sus miembros no son espadachines.

En consecuencia, muchos habitantes comenzaban a sentir la crisis económica y no confiaban en el gobierno de turno, por ello algunos japoneses buscaron alternativas para huir de la realidad que estaban viviendo y las sectas religiosas como *Aum Shinrikyō* fueron un manera de hacerlo. Hubo una gran variedad de sectas religiosas, pero *Aum Shinrikyō* —fundada en 1984— y su líder Matsumoto Chizuo, llamado Asahara Shōkō (1955-2018), quien se veía a si mismo con un iluminado. Asahara nació en Kumamoto y tenía glaucoma congénito, por lo que no tenía vista en uno ojo, mientras que en el otro su vista era casi nula. Cuando se mudó a Tokio en 1977 para seguir con su educación, no pasó exámenes de admisión, algo con lo que se podían identificar muchos ciudadanos.

En sus inicios *Aum Shinrikyō* era un grupo religioso, pero su objetivo a largo plazo era convertirse en una fuerza militar y tener poder político a través de las elecciones. Sin embargo, al no ganar ninguno de sus candidatos un puesto en la cámara de representantes en las elecciones de 1990, Asahara se decidió tomar el poder por medio de la violencia (Gunaratna, 2018, p.3).

El grupo de *Aum* fue conocido por sus ataques con gas sarín⁴³ en la ciudad de Matsumoto de la prefectura de Nagano el 27 de junio de 1994, y en el metro de Tokio el 20 de marzo de 1995 donde murieron 13 personas y 6000 resultaron intoxicadas y afectadas. Cabe anotar que el incidente de Matsumoto no se vinculó a la secta *Aum Shinrikyō* a pesar de que se recibió una denuncia anónima; solo meses después del incidente del metro en 1995 de Tokio la secta fue relacionada con los ataques y varios de sus miembros fueron declarados culpables.

⁴³ El químico que compone el gas sarín afecta al sistema nervioso humano, la muerte suele darse por asfixia debido a que inhibe el funcionamiento de los músculos que hacen posible la respiración. Los que logran sobrevivir sufren afectaciones en el sistema nervioso.

Estos grupos de culto, como ya se mencionó anterior mente, comenzaron a ser más populares, sobre todo entre jóvenes en edad universitaria que se sentían rechazados por el estricto sistema social japonés que excluía a quien no se adaptaba.

Por lo tanto, se considera que el grupo de Shishio es una alegoría a esas alternativas como lo fue *Aum Shinrikyō*. Pues, en primer lugar, por que su líder se veía como un ente superior capaz de decidir quien vive y quien muere; en segundo lugar este grupo comenzó a ganar poder progresivamente y a generarle miedo a los habitantes, como se mostró en el ejemplo anterior, tomando aldeas que luego el gobierno decidía abandonar para no meterse en más problemas. Incluso, hay similitudes más precisas entre el grupo de Shishio y la secta de *Aum Shinrikyō*, por ejemplo: ambos tenían su base de operaciones en una aldea.

Por último, el grupo *Juppongatana* de Shishio cometía actos terroristas para mostrar la debilidad del gobierno y su incapacidad de proteger a los ciudadanos, así generaban desconfianza hacia las autoridades. Y, además, las personas que se unían a Shishio veían en él una alternativa para mejorar su vida ante la ineficacia del gobierno, pues al ver que la nueva era no era capaz de darles estabilidad, pensaban que quizá el mundo que quería Shishio Makoto si lo haría.

3.5 Sus ideologías: “pelear para proteger a los débiles” vs. “el débil es el alimento del fuerte”

Tanto Himura Kenshin como Shishio Makoto vivieron los disturbios del Bakumatsu, sin embargo, llegaron a conclusiones diferentes respecto a Meiji. Debido a sus contrastantes ideologías los hombres estaban destinados a enfrentarse.

Himura Kenshin lucha con su *sakabatō* para proteger a los más débiles y a la nueva era, por eso su *katana* de filo invertido es quizá el objeto que mejor representa su ideología. Pues al luchar con

Seta Sōjirō, Kenshin rompió su *katana* y tuvo que buscar a alguien para que le forjara una nueva. Así, al llegar a Kioto busca a Arai Shakku que forjó su primera *katana*, sin embargo, se encuentra con la noticia de que este había fallecido.

Después de conocer al hijo de Shakku y a su familia, Kenshin decide no involucrarlos y así evitar que se vean implicarlos en el conflicto con Shishio, pero esto no sucede porque uno de las *Juppongatana* Sawage Jyōchō, decide secuestrar al bebe de la familia: Arai. Kenshin logra rescatarlo y en agradecimiento la familia le entrega la última *katana* que Shakku forjó, la cual también es una *sakabatō* y en ella se encuentra grabado un poema que muestra los verdaderos sentimientos quien la forjó, Arai Shakkū: crear *katanas* que tomarán vidas, pero que ayudarán a construir una nueva era para las generaciones futuras.

Viñeta 1: これは... (Esto es...).

Inscripción espada:

我は斬り刃鍛えて幾星霜

子に恨まれんとも孫の世の為

(Por muchos meses y años forjé espadas. Mi hijo me condena, pero lo hago por la generación de mi nieto).



Figura 4. Inscripción en *sakabatō*. Fragmento vol. 5, cap.81, pág. 258.

Es preciso resaltar que Kenshin había renunciado a asesinar, mas no a luchar, lo cual hace pensar que Kenshin considera que la defensa es legítima siempre y cuando no se use la fuerza

excesiva y se pelee para proteger a los más débiles. Entonces, Kenshin podría ser una alegoría de las *Jieitai* (自衛隊, las Fuerzas de Autodefensa de Japón), que con su *sakabatō* protege a los que más lo necesitan. Pues el protagonista utiliza una espada que no puede matar a su adversario, pero que aun así sigue siendo un arma; al igual que las *Jieitai*, que no pueden ser denominadas formalmente como un ejército, pero en realidad tienen un potencial bélico mucho mayor.

Tanto Kenshin como las *Jieitai* están en un plano legal muy ambiguo, dado que para el año 11 de la Restauración Meiji el edicto *Haitōrei* (廃刀令 Edicto de Abolición de Armas) ya estaba vigente, y estaba prohibido portar *katanas*. Pero al tener una *katana* de filo invertido, ¿podría considerarse realmente un arma asesina?

Las *Jieitai* han causado polémica desde su creación en 1954, aunque estas fueron creadas para defender el territorio japonés en caso de una invasión, muchos ponen en duda su legalidad porque en el párrafo segundo del artículo 9 de la Constitución se determinó que Japón no tendría potencial bélico ni en tierra, aire o mar. De igual forma, Kenshin, a pesar de tener un arma potencialmente asesina, tiene como prioridad defender a aquellos que lo necesitan sin hacer uso excesivo de la fuerza. En contraste con Shishio Makoto que es afín a la ideología donde los más fuertes se alimentan de los débiles, como lo señala la siguiente expresión: *shosen kono yo wa jakunikukyōshoku tsuyokereba iki yowakereba shinu*, que traducida al español significa: “El débil es el alimento del fuerte, el fuerte vive mientras el débil muere”.

Esta frase recuerda un poco al Darwinismo social⁴⁴ que utiliza la teoría de Charles Darwin sobre la selección natural de las especies con la supervivencia del más apto y la extrapola a la sociedad. Si bien el darwinismo social ha cambiado a través del tiempo, ahora se puede encontrar en forma de políticas económicas neoliberales. La filosofía neoliberal que ve al ser humano como una herramienta para el crecimiento económico, y prioriza la supervivencia de los que se adaptan, es decir, de las personas privilegiadas que tienen los medios de producción. En el neoliberalismo predomina la idea de vencedores contra perdedores, el éxito implica el esfuerzo y que se ha vencido lo necesario para llegar a obtener la victoria; pero lo contrario implica que esa persona no hizo los esfuerzos suficientes para ser exitosa, es decir, que fue débil.

Viñeta 1: 所詮この世は弱肉強食強ければ生き弱ければ死ぬ (Después de todo, en este mundo el débil es el alimento del fuerte. Si eres fuerte vives, si eres débil mueres).

Viñeta 2: その言葉... (Esas palabras...).

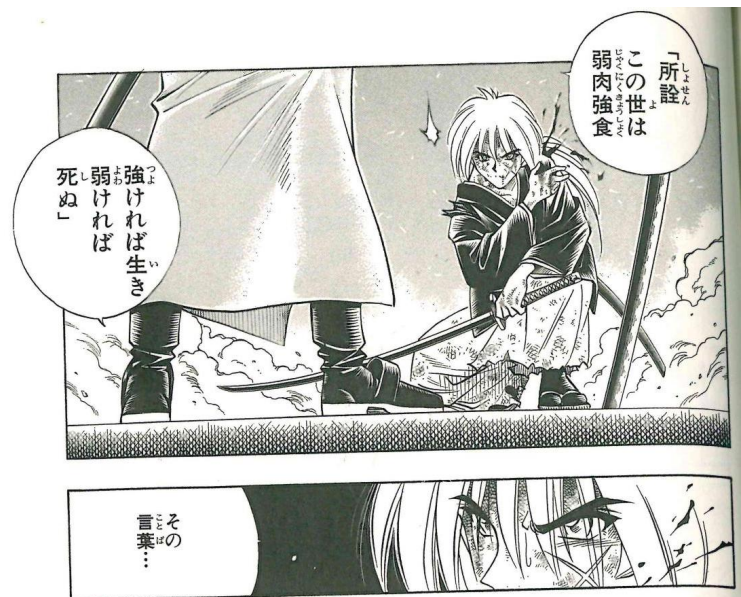


Figura 5. Si eres fuerte vives, si eres débil mueres.
Fragmento vol. 8, cap. 138, pág. 302

⁴⁴ La teoría social del Darwinismo Social fue introducido por el filósofo inglés Herbert Spencer. Esta teoría se hizo popular entre los estados imperialistas del siglo XIX y posteriormente se utilizó en los estados fascistas para legitimar la superioridad de la raza blanca.

Aunque ambos personajes tienen puntos de vista distintos respecto a la nueva era Meiji, en los dos está presente una crítica a lo que significó la Restauración. Kenshin es un idealista que tiene la esperanza de que con el paso de los años todo avance y mejore para la gente del común; mientras que Shishio solo desea destruir la nueva era para crear una nueva época acorde a su visión y sin importar cual sea el costo.

Por ejemplo, antes de la siguiente escena Shishio le había explicado a Hōji que su temperatura corporal era inusualmente alta, por lo que las llamas del infierno corrían por todo su cuerpo y su mente. Estas llamas representan que la forma como estaba siendo manejado el país estaba mal.

Viñeta 1: 人の本性は修羅そしてこの現世こそ地獄 (La verdadera naturaleza humana es la de un *shura*⁴⁵, y este mundo es un infierno).

Viñeta 2: 緋村抜刀斎はその本性を否定し理性に必死にしがみつこうとしている (Himura Battōsai está negando esa naturaleza intentando desesperadamente aferrarse a la razón).

Viñeta 3: 維新政府は過去の悪業を隠蔽しこの明治日本こそ理想の国だと欺こうとしている (El gobierno de la Restauración, trata de ocultar todas sus maldades. Tratan de engañarnos con que el Japón Meiji es lo ideal).

Viñeta 4: 共に小さく共に脆い (Ambos son pequeños y frágiles).

Viñeta 5: 炎熱が脳で声を荒げる「これでは駄目だ」 (Las voces de las llamas se hacen más ásperas, [Esto está mal]).

Viñeta 6: 「修羅だけが生きる資格を有する強国これこそ地獄にふさわしい」 (Un país



⁴⁵ Según el hinduismo los *shura* son seres sedientos de poder que terminaron siendo considerados demoníacos. Estas figuras llegaron a Japón gracias al budismo y se les llama de cualquiera de estas maneras: *shura*, *asura* o *ashura*. También puede referirse a un estado mental de un ser humano que se relaciona con la sed de fuerza o de violencia.

poderoso donde solo un *shura* tiene el derecho de vivir, esto sí merece el infierno).

Figura 6. Las voces del fuego. Fragmento vol. 6, cap. 90, pág. 54

Shishio ve a Kenshin y al gobierno de la Restauración como débiles y frágiles, por lo tanto, considera que no merecen estar al mando de la nación y la única manera en que se dará el cambio necesario será con la destrucción del gobierno Meiji, demostrando que los más fuertes son realmente los que tienen el poder.

Al igual que Shishio Makoto clasificó a las personas débiles como el alimento de los fuertes, en el Japón de finales de los años 80 y principios de los 90, las consecuencias de las políticas neoliberalistas conllevaron a que los jóvenes fueran jerarquizados como “triunfadores y perdedores”. Los jóvenes de la “generación perdida” no tenían la oportunidad de hacer una carrera para obtener un trabajo estable, y por la reducción de gastos en la educación pública básica la calidad en esta se debía a la posición socioeconómica que se ostentaba. Pero los jóvenes que no tenían una posición económica privilegiada no fueron los únicos desfavorecidos, también lo fueron aquellos que fallaban los exámenes de evaluación, pues solo se tenían en cuenta los números obtenidos y no las cualidades humanas.

3.6 El final de la batalla

El final de la batalla se desarrolla en el capítulo 145 cuando Shishio Makoto muere. Pero a pesar de que las heridas que le causó la batalla con Kenshin le infringieron un daño muy grave, el

personaje principal no lo asesina, Shishio Makoto muere como consecuencia de una combustión espontánea debido a que sobrepasó su límite de actividad física⁴⁶.

Al final del capítulo se ve a Kenshin sujetando el reloj que Komagata Yumi (amante de Shishio) sostenía mientras presenciaba la batalla, el cual aparece en la viñeta al principio de la batalla que se muestra a continuación:

Viñeta 1: 闘いの始まりはいつからだったか— (¿Cuándo comenzó esta pelea?).

Viñeta 2: 大久保利通暗殺からか (¿Fue cuándo asesinaron a Ōkubo Toshimichi?).

Viñeta 3: 緋村剣心流浪人になった時からか (¿En el momento en que Kenshin se convirtió en un rurōni?).

Viñeta 4: 志々雄真実が業火に焼かれた時からか (O fue cuando Shishio Makoto ardió entre las llamas).

Viñeta 5: 思うにそれは更に前

陰陽が如く二人の男が同じ「人斬り」になった その瞬間—... (Creo que fue mucho antes, en el momento en que ambos hombres se convirtieron en un *hitokiri* como el Yin y Yang).



Figura 7. ¿Cuándo comenzó la pelea? Fragmento vol. 8, cap. 135, pág. 276

En el primer capítulo se presentó el *manga* como un producto cultural donde el autor utiliza la imagen y el texto para comunicar su mensaje, por ello se puede considerar que la imagen del reloj

⁴⁶ Las quemaduras de Shishio Makoto le impedían sudar, por lo tanto, no podía regular su temperatura ni hacer actividad física por más de 15 minutos, si se excedía podía morir.

y el texto que acompañan a ambas viñetas son reveladoras. Pues, si bien Kenshin está comprometido en el hecho de que Shishio ardiera hasta convertirse en ceniza por obligarlo a combatir más de lo que su cuerpo podía soportar, la combustión espontánea de Shishio sugiere que más allá de las fuerzas terrenales —Kenshin y sus aliados— que lo estaban combatiendo existían otras fuerzas que jugaron un papel muy importante al momento de elegir un ganador para el combate. Además, este es un recurso se utiliza para que el personaje principal no rompa su promesa de no matar.

Ambos personajes tenían mucha fuerza de convicción, incluso cuando Kenshin trató de razonar con Shishio para convencerlo que la fuerza excesiva no era lo correcto, este último no dudó en seguir defendiendo sus ideales. En ese sentido los dos eran igual de fuertes. Pero en el capítulo 145 *Kecchaku -Jidai no Erabishimono* (決着-時代の選びし者-, Conclusión: la persona elegida por la era) cuando vuelve a aparecer la imagen del reloj, ahora destruido, su presencia al inicio y al final de la batalla puede interpretarse de la siguiente forma: la “fuerza invisible” era el “tiempo”, y lo que Watsuki quizá quería transmitir es que al cambiar los tiempos las ideas de Shishio del *jyakunikukyōshoku* (el débil es el alimento del fuerte) no tenían lugar en la nueva era, donde la gente por fin había alcanzado la paz.

Si se traslada esta idea a los años 90 las ideas de Shishio representan el ideal de los que deseaban que Japón volviera a tener un ejército, cuando el término *futsū no kuni* (普通の国, un país normal) se hizo bastante popular en 1993 gracias al libro *Nihon kaizō keikaku* (日本改造計画, *Plan para la reestructuración de Japón*) del político japonés Ozawa Ichirō (1942). La idea de modificar el artículo 9 de la Constitución japonesa no era exclusiva de los políticos conservadores, algunos sectores de la población también veían con buenos ojos esta enmienda. Sin embargo, muchos

consideraban que la idea de volver a Japón una potencia militar ya no tenía lugar en la década de los 90 que era una época donde se debía avanzar en el camino de la paz.

Viñeta 1: 強ければ生き弱ければ死ぬ
(Si eres fuerte vives, si eres débil mueres).

奴自身が言っていることだー...(Es lo que solía decir).

Viñeta 2: 過去から現在へとつながる時間の流れが...

志々雄真実に勝利を許さず抜刀齋に味方をした...(El flujo del tiempo que conecta al pasado con el presente se puso de lado de Battōsai y no permitió que Shishio Makoto obtuviera la victoria)

Viñeta 3: 時代が...生きるべき者を選んだんだ。(La era...ha elegido a la persona que debe vivir).



Figura 8. El final de la batalla. Fragmento vol.9, cap. 146, pág. 81.

En la segunda parte del epílogo del arco de Kioto, después de que el “tiempo” eligió al ganador, llama la atención el diálogo que añade el autor cuando Yahiko le pregunta a Kenshin si ellos son los que están bien por haber ganado:



Figura 9. El lado correcto. Fragmento vol. 9, cap. 148, pág. 129

Viñeta 1: なあ剣心...俺達勝ったんだよな (Dime Kenshin...Nosotros ganamos).

Viñeta 2: 正しかったのは俺たちのほうだよな? (Nosotros estábamos en lo correcto ¿no?).

Viñeta 3: 勝ったものが正しいというのならそれは志々雄真実と同じでござる (Si crees que ganar es estar en lo correcto, entonces eres igual que Shishio Makoto).

Viñeta 4: 何が正しかは時代時代が後世の歴史に書く残る拙者たちが出来るのはその中で自分の正しいと思うことを信じて... (Lo que es correcto será escrito por las generaciones venideras. Por ahora, debemos creer que lo que nosotros hicimos es lo justo.

闘って行くことのみ...(Y seguir pelando por lo que creemos).

Kenshin considera que en realidad los que podrán decidir si vencer a Shishio Makoto fue lo mejor o lo correcto serían las generaciones venideras que escribirían la historia, mientras que a ellos solo les quedaba seguir peleando por lo que creen. Es interesante cómo el autor hace conscientes a sus personajes sobre las consecuencias que tendrán sus acciones en el futuro, sin importar quién ganara la batalla.

En esta imagen se presenta un mensaje claro acerca de lo que Kenshin piensa sobre la filosofía del más fuerte:

Viñeta 1: ただ強ければ生き弱ければ死ぬという「弱肉強食」の時代だけは絶対に間違っているんだ (Pero una era en donde, si eres fuerte vives, si eres débil mueres, en donde el débil sea el alimento del fuerte esta absolutamente equivocada).

Viñeta 2: 絶対にー...(Absolutamente...).



Figura 10. Filosofía equivocada. Fragmento vol.9, cap.148, pág. 130.

Es decir, Kenshin no está en desacuerdo en que se use la fuerza para pelear por aquello en lo que se cree, incluso de alguna manera entendía la filosofía de Shishio Makoto a pesar de no aceptarla, pues no estaba de acuerdo en que debía aprovecharse de los más débiles para lograr sus objetivos, aunque ello representara un bien para el país.

En la siguiente página el autor ilustró cómo a pesar de que estos eran los sentimientos de aquellos que ganaron la batalla, en los años posteriores a Meiji el gobierno adoptó una política más cercana a las ideas de Shishio Makoto.

だがしかし剣心の想いとは裏腹にこの数年後「弱肉強食」の時代は「富国強兵」政策の下明治政府自らの手で実践されえていくことになり

(Sin embargo, contrario a los sentimientos de Kenshin, en los próximos años, el gobierno de Meiji practicará lo de “El débil es el alimento del pobre” bajo la política de “País rico, ejército fuerte”).

日本の「迷走」はやがて「暴走」にすり変わっていくー...(Japón comenzaría una etapa sin rumbo y fuera de control hacia el cambio...).



Figura 11. El futuro. Fragmento vol. 9, cap. 148, pág. 131.

El autor se refiere al eslogan *fukoku-kyōhei* (país rico, ejército fuerte, 富国強兵) que durante el régimen Meiji se utilizó para describir la adopción de la tecnología militar occidental para fortalecer a Japón, y así poder responder a las amenazas venideras; además de la introducción de nuevas actividades económicas para financiar el proyecto nacional Meiji. La idea de enriquecer al país y fortalecer al Ejército no solo significaba que Japón pudiera mantener su independencia en un contexto internacional donde las potencias de Occidente estaban al acecho de nuevos territorios

en Asia, sino que también significaba poder renegociar los tratados desiguales al convencer a Occidente de que Japón había alcanzado un nivel de desarrollo comparable al de Europa o los Estados Unidos.

En este trabajo se considera que el autor compara la ideología de Shishio Makoto *jakunikukyōshoku* (él débil es el alimento del fuerte) con el eslogan *fukoku-kyōhei* (país rico, ejército fuerte) porque en la Historia de Japón esta política de crear un Ejército capaz de combatir a las potencias occidentales llevó al país del sol naciente a enfrascarse en la carrera imperialista con las potencias occidentales. Con el paso de los años Japón comenzó a verse como un país imperialista que “protegería” a Asia de la avaricia de Occidente, sin embargo, la protección resultó en el abuso de los poderosos a la población civil más vulnerable. En ese sentido, esta escena podría verse como una crítica a esa política de expansión territorial que comenzó en Meiji y acabó simultáneamente con la Guerra de Asia Pacífico en 1945, pero cuyas consecuencias en el largo plazo, sobre todo para la población, fueron desastrosas.

La crítica también podría estar dirigida a las políticas neoliberales del siglo pasado que implementó el gobierno conservador de derecha, las cuales se tomaron por la presión que ejercían sobre el país las economías más poderosas durante los años 80 y en beneficio de los más poderosos. Quienes implementaron estas políticas olvidaron las consecuencias sociales que tendrían, y a principios de los años 90 mostraron su verdadera naturaleza: empobrecieron aún más a la población que menos tenía y enriquecieron a los que siempre tuvieron. Esta política neoliberal no solo trajo consecuencias negativas y poco efectivas para Japón, en la actualidad también ha mostrado que en el mundo ha sido poco efectiva, sobre todo frente a las personas más necesitadas.

Conclusiones

A lo largo del trabajo se ha expuesto cómo el contexto del autor influyó en la forma en que representó las preocupaciones del presente a través de sus personajes que estaban insertos en una narrativa del pasado. Por ello se considera pertinente concluir esta investigación con unas consideraciones que van desde los aspectos más generales hasta los particulares para comprobar la hipótesis de que cada época hace una lectura del pasado, y mostrar la percepción que Watsuki Nobuhiro tiene sobre la década de los 90, la cual consideró una etapa difícil para el Japón como lo pudo haber sido el inicio de la era Meiji y la búsqueda de la paz como un valor fundamental para salir de la crisis. Finalmente, se mencionará cómo el *manga* de *Rurōni Kenshin* lleva a su público un mensaje de esperanza y, por lo tanto, trasciende propósitos del entretenimiento al presentar una crítica presente a través de un relato que cuenta el pasado.

En este trabajo de grado se pudo evidenciar que el *manga* que presenta una temática histórica es una forma atractiva de contar el pasado de una nación. Sin embargo, al ser un género de ficción, no puede asumirse como completamente objetivo. El autor crea un mundo al insertar sus propios personajes y eventos donde exterioriza sus preocupaciones personales ante las situaciones que vive en su realidad presente, y ofrece su visión del pasado que a la vez utiliza para contextualizar la obra.

Así, Watsuki Nobuhiro utilizó la representación de la Reforma Meiji para contextualizar sus personajes y fortalecer los pensamientos que personifican cada uno de ellos. Por lo expuesto se evidencia que sus personajes tienen una opinión diferente sobre la Restauración Meiji, particularmente los dos personajes principales que se analizaron: Himura Kenshin y Shishio Makoto. Ambos están contextualizados en un Japón que recién entra y comienza a adaptarse a la

modernidad, situación que no ha de ser muy disímil del contexto en el cual seguramente se encontraban algunos de los lectores del *manga*. En donde muchos estaban experimentando tiempos difíciles debido a la crisis económica y social que se estaba viviendo por las políticas neoliberales aunado a la sensación de abandono que se sentía por parte del gobierno a lo más vulnerables. No hay que descartar que, tanto en la Era Meiji como en la década de 1990, había personas que veían con buenos ojos los cambios, pues los consideraban una oportunidad para avanzar hacia un futuro más próspero.

En general, a través de su *manga* el autor indica que tanto la década de los años 90 en Japón como los primeros años de Meiji fueron un periodo de incertidumbre. Y al usar un contexto histórico bastante alejado del presente permite que el lector se sienta cómodo, pues lo ve como una escapatoria a sus problemas y no como un recordatorio de la difícil situación que enfrenta en ese momento. De ese modo los lectores no relacionarán su situación presente con la narración, más bien verán cómo los personajes principales que viven en otra época enfrentan sus dificultades y salen victoriosos.

Durante el arco de Kioto el autor contrasta dos caminos. Por un lado, le envía el mensaje a sus seguidores de que sin importar lo difícil que sean los tiempos se debe trabajar arduamente y seguir con sus ideales, porque ello los llevará a tener resultados satisfactorios; aunque no a todos. Por otro lado, a través de Shishio, el autor advierte que no se obtienen los resultados deseados solo porque se tenga una voluntad férrea y se crea fielmente en que las ideas propias son las correctas y se luche por ellas. Entre ellos resalta claramente el mensaje correspondiente al bando victorioso.

Sumado a ello, el *mangaka* Watsuki Nobuhiro mantiene su postura crítica a través del personaje de Kenshin al final del arco de Kioto, que en el último recuadro comparte su posición sobre el rumbo que tomó su país con el transcurso de los años al seguir la misma filosofía de Shishio

Makoto: el débil es el alimento del fuerte. Esto puede observarse en el contexto de Watsuki que vive en Japón cuando el país se encuentra en una etapa sin rumbo y con consecuencias adversas para su población: la falta de empleo digno y el aumento de la pobreza, sobre todo entre los jóvenes.

Específicamente, respecto a los personajes que se analizaron cabe resaltar que tanto Shishio Makoto como Himura Kenshin ejemplifican dos posturas políticas diferentes del Japón contemporáneo, y a la vez ambos personajes representan una crítica a determinada situación de los años 90.

En cuanto al primer aspecto señalado en el párrafo anterior se tiene que a pesar de que a ambos personajes los seguían personas que habían sido afectadas por los cambios que conllevó la Restauración, cada uno de estos grupos tenía una visión diferente respecto a cómo se debía vivir en la nueva era. Del mismo modo sucedió en los años 90 donde no había un acuerdo sobre cuál era el rumbo que debía tomar Japón. Por una parte, se encuentra Himura Kenshin que representa al grupo pacifista que sufrió la violencia de la guerra y, por lo tanto, creía que Japón debía ser un país que protegiera la paz mundial. Aunque lleva consigo una espada de filo invertido que indica que el personaje considera legítimo el uso de la defensa, este señala que no se puede emplearse la violencia para aprovecharse de los más débiles.

Por otro lado, se encuentra Shishio Makoto que después vivir un pasado violento como Himura consideraba que la nueva era que trajo “paz y tranquilidad” no ofrecía en realidad soluciones claras a los problemas. Por lo tanto, Shishio representaba a aquellos que pensaban que lo correcto era regresar a una época donde los que gobernaban eran los más fuertes, es decir, aquellos que apoyaban la creación de una política que le permitiera a Japón participar de un conflicto armado. Así pues, Shishio Makoto y su filosofía del más fuerte puede ser una alegoría de la filosofía neoliberal que considera al hombre como un objeto que puede ser desechado en cualquier momento

cuando ya no le es útil. Actualmente, no solo el Gobierno de Japón, también en otras partes del mundo se ha dado prioridad al crecimiento económico que ha propiciado el crecimiento de la clase social conocida como el precariado⁴⁷.

Watsuki Nobuhiro relaciona su contexto y la Restauración Meiji, puesto que conoce las consecuencias que esta última tuvo en el corto y largo plazo. Por consiguiente, es preciso cuestionar ¿qué quería decir el autor sobre la época de los 90? Para saberlo debe volverse a la reflexión que hace el protagonista sobre si las acciones de los ganadores son las correctas, donde Kenshin señala que los únicos que lo sabrán serán las generaciones que conozcan la Historia y lo someterán a un análisis. En ese sentido, puede afirmarse que ante la incertidumbre que tenían las personas de la década de los años 90 —incluso el mismo Watsuki— se esperaba que fuera la Historia quien valorara si lo que sucedía en ese momento en Japón llevaba el rumbo correcto o, por el contrario, el país seguía navegando sin rumbo.

Por supuesto, sería reduccionista decir que solo existían estas dos posturas en el Japón de los años 90. Pero en investigaciones futuras se podría analizar el *manga* de *Rurōni Kenshin* en su conjunto y su variedad de personajes para analizar el impacto que tuvo el *manga* en la generación de los años 90 e identificar las diferentes posturas que tuvieron lugar dentro del universo del *manga*, así como la opinión de los lectores de esta historia.

Por otra parte, es importante resaltar que la búsqueda de la paz para las personas y los protagonistas está presente a lo largo de todo el *manga* y se resalta en su narrativa. El mensaje podría resumirse en que al conservar la paz las personas podrán encontrar felicidad en las pequeñas

⁴⁷ Clase social que surgió en el siglo XX debido a las políticas neoliberales, y se caracteriza por la falta de empleos y/o precariedad en ellos, en los cuales se evidencia una falta de seguridad económica, de salud y social imperante. Actualmente, es un problema social muy grave en Japón y alrededor del mundo, dado que el número de jóvenes en edad productiva que se encuentra en esta situación va en aumento.

cosas como la convivencia con los amigos, tener un hogar, vivir con tranquilidad; similar al fenómeno *mai hōmu shugi* (マイホーム主義) que se originó en Japón a final de la década de los años 60, donde se enfatizaba lo importante que era la unidad familiar nuclear. De hecho, esta idea puede encontrarse en todos los arcos que componen el *manga*, y podría decirse que es la forma como el autor se expresa ante aquellos que anhelaban la creación de un ejército capaz de actuar en el marco mundial y la visión negativa de la Historia de Japón en la Guerra de Asia Pacífico, quienes a su vez estaban en contra de aquellos que deseaban que los artículos 9 y 25 de la Constitución japonesa fueran respetados para que Japón buscará siempre la paz mundial.

También es preciso mencionar que en el *manga* objeto de estudio el autor da un mensaje de esperanza hacia el futuro que parecía incierto durante los años 90, sin embargo, esto no es elemento exclusivo del *manga* de *Rurōni Kenshin*, más bien forma parte de los *mangas* que publica la revista *Shūkan Shōnen Jump*. Lo que si es un elemento diferencial de este *manga* es que fue el único de la revista que utilizó la Historia de Japón para narrar una historia ficticia, al menos durante la década de los 90.

Finalmente, se debe resaltar la importancia que tendrá para futuras investigaciones de este tipo ahondar en el análisis sobre cómo la Restauración Meiji ha sido interpretada en el presente por la cultura popular, especialmente en los productos de distribución masiva como el *manga*, el anime, los videojuegos, etc. Pues esta época que vivió Japón aún está muy presente en la memoria no solo de los miembros de la clase política que ostenta el poder, sino también en la memoria de los ciudadanos japoneses.

Asimismo, se debe observar cómo algunos de los personajes históricos han sido reivindicados en algunos casos, por ejemplo: el grupo de los *Shinsengumi* que en otrora fue un grupo terrorista

que estaba a favor de *shōgun*, actualmente disfruta de una gran popularidad en el ámbito de la cultura popular, tanto así que sus miembros son presentados como héroes.

Igualmente, sería interesante establecer una comparación con los otros productos a los cuales se ha adaptado la serie de *Rurōni Kenshin* —como *live action*, *manga* y *anime*—, y analizar cómo estos cambian la representación de los personajes o incluso de la propia era Meiji a través de los años.

Bibliografía

- Balaguer, Vicente. 2002a. "La Narración de la Historia". En *La interpretación de la narración : la teoría de Paul Ricoeur*, 1a ed., 143–74. Anejos de Rilce no. 40. Pamplona, España: Universidad de Navarra.
- Bartley, Michel John. 2012. "Representations of Masculinity in Weekly Shonen Jump". Tokyo, Japón: Sophia University.
- Belting, Hans. 2011. *An anthropology of images: picture, medium, body*. Princeton: Princeton University Press.
- Beasley, William G. 2007. *La Restauración Meiji*. Gijón, España: Satori Ediciones.
- Berndt, Jaqueline. 2010. *Comics worlds and the world of comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. 1. ed. Kyoto: International Manga Research Center, Kyoto Seika University.
- . 2008. «Historical adventures of a post-historical medium: Japan's wartime past as represented in Manga.» En *Contested views of a common past revisions of history in contemporary*, de S. Richter. Frankfurt: Campus Verlag.
- Brienza, Casey. 2014. «Did manga conquer America? Implications for the cultural policy of 'Cool Japan'.» *International Journal of Cultural Policy*, 20(4) 383-398.
- Brinton, Mary C. 2011. *Lost in transition: youth, work, and instability in postindustrial Japan*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bryce, Mio, y Jason Davis. 2010. «An Overview of Manga Genres.» En *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*, de T. Johnson-Woods, 35-61. A&C Black.
- Burke, Peter. 2001. *Visto y no visto: el uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona, España: : Crítica.

- Burns, Susan, Barbara Brooks, y Daniel Howland. 2014. *Gender and Law in the Japanese Imperium*. University of Hawaii Press.
- Carroll, Richard. 2011. «The trouble with history and fiction.» *M/C Journal*, 14(3).
- Chartier, Roger. 1995. *El mundo como representación: estudios sobre historia cultural (2a ed.)*. Barcelona: Gedisa.
- . 1996. «Poderes y límites de la representación. Marín, el discurso y la imagen.» En *Escribir las prácticas: Foucault, de Certeau, Marín*, de R. Chartier, 75-99. Buenos Aires: Manantial.
- Cohen, Mark. 2014. «The political process of the revolutionary samurai: a comparative reconsideration of Japan's Meiji Restoration.» *Theory and Society*, 43(2) 139-168.
- Chow, Rey, Harry Harootunian, y Masao Miyoshi. s.f. *Asia-Pacific: Culture, Politics, and Society*. s/e.
- Edgington, David W. 2003. *Japan at the millennium: Joining past and future*. Vancouver, B. C.: University of British Columbia.
- Eisner, Will. 2002. *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- Funabashi, Yōichi., y Barak. Kushner. 2016. *Examining Japan's lost decades*. New York- London: Routledge.
- Natsume, Fusanosuke. 2003. «Japanese manga: its expression and popularity .» *ABD. Asian/Pacific Book Development*, 34(1) 3-5.
- Gordon, Andrew. 2003. *A modern history of Japan: from Tokugawa times to the present*. New York: Oxford University Press.
- Gravett, P. 2004. *Manga: sixty years of japanese comics*. USA: Harper Design.

- Guerdan, Stephanie. 2018. «Fact and fiction: portrayals of the Meiji Restoration in anime.»
doi:<https://doi.org/10.1184/R1/6685979.v1>.
- Gunaratna, Rohan. 2018. «Aum Shinrikyo's Rise, Fall and Revival». *Counter Terrorist Trends and Analyses* 10 (8): 1-6. <https://www.jstor.org/stable/26481827>.
- Hall, Stuart. 2003. *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Open University.
- Harootunian, Harry. D. 1959. «The Progress of Japan and the Samurai Class, 1868-1882.» *Pacific Historical Review*, 28(3) 255-266.
- Harootunian, Harry. D. 1960. «The Economic Rehabilitation of the Samurai in the Early Meiji Period.» *The Journal of Asian Studies*, 19(4) 433-444.
- Hartzheim, Bryan Hikari. 2015. «Training Grounds: Postwar Manga Magazines and Shueisha's Weekly Shōnen Jump.» *Reitaku Review*, 21 3-22.
- Horna, Angel. V. 2009. «El Perú contra el Imperio del Sol Naciente: conflicto diplomático por la barca María Luz y la inmigración china al Perú.» *Revista Política Internacional de la Academia Diplomática del Perú* 84-102.
- Howland, Douglas. R. 2013. «The Maria Luz Incident Personal Rights and International Justice for Chinese Coolies and Japanese Prostitutes.» En *Gender and Law in the Japanese Imperium*, de S. Burns y B. Brooks. Honolulu: University of Hawaii Press.
- Iida, Yumiko. 2005. «Beyond the 'feminization of masculinity': Transforming patriarchy with the 'feminine' in contemporary Japanese youth culture.» *Inter-Asia Cultural Studies*, 6(1) 56-74.

- Ikegami, Satoru. 2009. «週刊少年ジャンプ」という時代経験: 解釈枠組みとしてのマスター・ナラティブ. マス・コミュニケーション研究 “Shūkan Shōnen Jump”: Narrativa maestra como marco de interpretación.» *Estudios de comunicación de masas*, 75 149–167.
- Ito, Kinko. 2005. «A history of manga in the context of Japanese culture and society.» *The Journal of Popular Culture*, 38(3) 456-475.
- Iwabuchi, Koichi. 2015. «Pop-culture diplomacy in Japan: soft power, nation branding and the question of ‘international cultural exchange’.» *International Journal of Cultural Policy*, 21(4) 419-432.
- Jansen, Marius. B. 1995. *Sakamoto Ryoma and the Meiji restoration*. Columbia University Press.
- Japanese Magazine Publisher Association. 2019. «Magazine Data 2020», 20 de diciembre de 2019.
- Jiménez Rojas, Yanet. 2017. *Sensō ron: Kobayashi Yoshinori y su interpretación de la Guerra de Asia Pacífico (1937-1945)*. [Tesis de grado]. México, D.F.: El Colegio de México.
- Johnson-Woods, Toni. 2010. *Manga: an anthology of global and cultural perspectives*. A&C Black.
- Klein, Donald W. 1980. «Japan 1979: the second oil crisis.» *Asian Survey*, 20(1) 42-52.
- Karatani, Kojin. 2012. *History and repetition*. New York: Columbia University Press.
- Kingston, Jeff. 2011. *Contemporary Japan: History, politics, and social change since the 1980s*. Chichester, England Malden, Mass: Wiley-Blackwell.
- Kinsella, Sharon. 2000. *Adult manga: culture and power in contemporary Japanese society*. Honolulu: University of Hawaii.
- Kitaoka, Shin'ichi. 2018. «The significance of the Meiji Restoration.» *Asia-Pacific Review*, 25(1) 5-18.

- Kogo, Yoshiyuki. 2002. «Aum Shinrikyo and Spiritual Emergency». *Journal of Humanistic Psychology* 42 (4): 82-101. <https://doi.org/10.1177/002216702237125>.
- Kublin, Hyman. 1949. «The “Modern” Army of Early Meiji Japan.» *The Far Eastern Quarterly*, 9(1) 20-41.
- López Villafañe, Víctor, Carlos Uscanga, Juan José Ramírez Bonilla, y Alfredo Román Zavala. 2016. *Japón después de ser el número uno: del alto crecimiento al rápido envejecimiento*. Primera edición. Sociología y política. México: Siglo XXI Editores.
- Macwilliams, Mark Wheeler. 2008. *Japanese visual culture: Explorations in the world of manga and anime*. M.E. Sharpe.
- Marín, Louis. 2009. «Poder, representación, imagen.» *Prismas-Revista de Historia Intelectual*, 13(2) 135-153.
- Martínez-Bonati, Félix. 1981. «Representación y ficción.» *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, 6(1) 67–89.
- Michitoshi, Takabatake. 1987. «Procesos políticos durante y después del crecimiento equilibrado.» En *Política y pensamiento político en Japón, 1926-1982*, de Takabatake Michitoshi, Lothar Knauth y Michiko Tanaka, 445–494. México, D.F.: El Colegio de México.
- Mitchell, William John Thomas. 1986. *Iconology: image, text, ideology*. Chicago, Ill: University of Chicago.
- Muehlhoff, Katharina. 2014. «The economic costs of sleaze or how replacing samurai with bureaucrats boosted regional growth in Meiji Japan.» *Cliometrica*, 8(2) 201-239.
- Najirane. s.f. «なじらね - 長岡の話 .» Último acceso: 17 de septiembre de 2019. <http://www.najirane.com/nagaoka/index.htm>.

- Nakamura, Takafusa. 1990. *Economía japonesa: estructura y desarrollo*. México: El Colegio de México, Centro de Estudios de Asia y África.
- Orbaugh, Sharalyn. 2012. «Kamishibai and the Art of the Interval.» *Mechademia*, 7(1) 78-100.
- Osaki, Tomohiro. 2018. «150 years on, Abe calls for 'emulation' of Meiji Era bravery to overcome Japan's modern crises.» *The Japan Times*.
<https://www.japantimes.co.jp/news/2018/10/23/national/150-years-abe-calls-emulation-meiji-era-bravery-overcome-japans-modern-crises/>.
- Otmazgin, Nissim, y Rebecca Suter. 2016. *Rewriting history in manga: stories for the nation*. Palgrave Macmillan US.
- Port, Kenneth. 2010. *Transcending law: the unintended life of article 9 of the japanese Constitution*. Carolina Academic Press.
- Reyes, Carolina. 2016. «El papel del shōnen manga en las configuraciones de masculinidad en la sociedad japones.» En *El Japón contemporáneo: una aproximación desde los estudios culturales*, de Arthur Lozano-Mendez, 193-220. Barcelona: Edicions Bellaterra.
- Rosenbaum, Roman. 2012. *Manga and the representation of japanese history*. Routledge.
- Saavedra Luna, Isis, "La historia de la imagen o una imagen para la historia." *Cuicuilco* 10, no. 29 (2003):0. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=35102912>
- Schodt, Frederik L. 1996. *Dreamland Japan: writings on modern manga*. Stone Bridge Press.
- . 1983. *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Kodansha.
- Shiba, Ryotaro, y Tadashi Hori. 1986. «Japanese history: from a personal viewpoint.» *Review of Japanese Culture and Society*, 1(1) 40-45.
- Sonoda, Hidehiro. 1990. « The Decline of the Japanese Warrior Class, 1840-1880.» *Japan Review*, (1) 73-111.

- Suzuki, Chōgetsu. 2014. ろろうに剣心を彩った幕末維新明治の謀略と怪物たち(*Las tramas y los monstruos de Bakumatsu y Restauración Meiji que colorearon a Rurōni Kenshin*). Village Books.
- Takabatake, Michitoshi., Lothar Knauth, Michiko Tanaka, T. Kato, y A. Jacinto. 2014. *Política y pensamiento político en Japón 1926-2012 (2a edición)* . México, D.F.: El Colegio de México, Centro de Estudios de Asia y África.
- Tanaka, Michiko. 2016. «La juventud japonesa ante la crisis del neoliberalismo.» *Estudios de Asia y África*, 51(2) 329–363.
- Tipton, Elise K. 2002. *Modern Japan: a social and political history*. London-New York: Routledge.
- Tsurumi, Shunsuke. 1987. «Comics in Postwar.» En *Japanese studies. A cultural history of postwar Japan, 1945-1980*, de S. Tsurumi, 28-45. London: KPI.
- Tsuzuki, Chushichi. 2000. «The Meiji `Restoration´.» En *The pursuit of power in modern Japan, 1825-1995*, de C. Tsuzuki, 54-75. Oxford, England: Oxford University.
- Umeda, Sayuri. 2015. «Japan: interpretations of article 9 of the Constitution.» <https://www.loc.gov/law/help/japan-constitution/interpretations-article9.php>.
- Wagner, Peter. 1996. *Icons - texts - iconotexts: Essays on ekphrasis and intermediality*. Berlín: de Gruyter.
- Watsuki, Nobuhiro. 1996. 剣心秘伝 原典・るろうに剣心 明治剣客浪漫譚 (“*Kenshin Secreto*”). *Rurōni Kenshin historia romántica de un espadachín de la era Meiji*. Tokio: Shūeisha.
- , 2012. ろろうに剣心 —明治剣客浪漫譚— (*Rurōni Kenshin historia romántica de un espadachín de la era Meiji*). Tokio: Shūeisha.

- White, Hall. 2005. «Introduction: historical fiction, fictional history, and historical reality.»
Rethinking History, 9(2–3) 147-157.
- White, Hayden V. 1992. *El contenido de la forma: narrativa, discurso y representación histórica (1a edición)*. Barcelona-Buenos Aires: s/e.
- Williams, David. 1994. *Japan: beyond the end of history*. New York: Routledge.
- Yasusuke, Murakami. 1985. «Le Society as a Pattern of Civilization: Response to Criticism.»
Journal of Japanese Studies, 11(2) 401–421.
- Yoda, Tomiko, y Harry D. Harootunian. 2006. *Japan after Japan: social and cultural life from the recessionary 1990s to the present*. Durham, N.C.: Duke University Press.

Anexo I

Personajes de *Rurōni Kenshin Meiji Kenkaku Romantan*
 るろうに剣心明治剣客浪漫譚

Nombre japonés	Nombre romanizado	Arco de Tokio	Arco de Kioto	Arco de la Venganza	
緋村剣心	Himura Kenshin	x	x	x	ficticio
神谷薫	Kamiya Kaoru	x	x	x	ficticio
相楽左之助	Sagara Sanosuke	x	x	x	ficticio
明神弥彦	Myōjin Yahiko	x	x	x	ficticio
比留間伍兵衛	Hiruma Gobeē	x			ficticio
比留間喜兵衛	Hiruma Kihee	x			ficticio
山県有朋	Yamagata Aritomo	x			histórico
宇治木	Ujiki	x			ficticio
我介	Gasuke	x			ficticio
多西	Tanishi	x			ficticio
菱卍愚連隊	Hishimangurentai	x			ficticio
谷十三郎	Tani Jūsaburō	x			ficticio
鶉堂 刃衛	Udō Jinē	x			ficticio
高荷恵	Takani Megumi	x	x	x	ficticio
四乃森蒼紫	Shinomori Aoshi		x	x	ficticio
癡見	Beshimi	x			ficticio
ひよっとこ	Hyottoko	x			ficticio

般若	Hannya	x			ficticio
式尉	Shikijō	x			ficticio
武田観柳	Takeda Kanryū	x			ficticio
関原妙	Sekihara Tae	x	x	x	ficticio
三条燕	Sanjyō Tsubame	x	x	x	ficticio
長岡幹夫	Nagaoka Mikio	x			ficticio
石動雷獣田	Isurugi Raijyūta	x			ficticio
塚山由太郎	Tsukayama Yutarō	x			ficticio
塚山由左衛門	Tsukayama Yūemon	x			ficticio
前川宮内	Maekawa Miyauchi	x			ficticio
月岡津南	Tsukioka Tsunan	x			ficticio
相楽総三	Sagara Sōzō	x			histórico
斉藤一	Saitō Hajime		x	x	histórico
大久保利通	Ōkubo Toshimichi		x		histórico
川路利良	Kawaji Toshiyoshi		x		ficticio
赤末有人	Akamatsu Arundo		x		ficticio
渋海	Shibumi		x		ficticio
巻町操	Makimachi Misao		x	x	ficticio
三島栄次	Mishima Eiji		x		ficticio
柏崎念至	Kashiwazagi Renji		x		ficticio
関原牙	Sakihara Sae		x		ficticio
瀬田宗次郎	Seta Sōjirō		x		ficticio
悠久山安慈	Yūkyūzan Anji		x		ficticio
尖角	Senkaku		x		ficticio

沢下条張	Sawage Jyōchō		x		ficticio
新井青空	Arai Seikū		x		ficticio
志々雄真実	Shishio Makoto		x		ficticio
宇水	Usui		x		ficticio
佐渡島方治	Sadojima Hōji		x		ficticio
駒形由美	Komagata Yumi		x		ficticio
蝙也	Hen'ya		x		ficticio
鎌足	Kamatari		x		ficticio
才槌 y 不二	Saitzuchi y Fuji		x		ficticio
夷腕坊	Iwanbō		x		ficticio
比古清十郎	Hiko Seijyūrō		x		ficticio
雪代巴	Yukishiro Tomoe			x	ficticio
雪代縁	Yukishiro Enishi			x	ficticio
鯨波兵庫	Kujiranami Hyōgo			x	ficticio
外印	Gein			x	ficticio
戌亥番神	Inui Banjin			x	ficticio
ハツ目無名異	Yastume Mumyōi			x	ficticio
乙和瓢湖	Otowa Hyōko			x	ficticio
オイボレ	Oibore			x	ficticio
清里明良	Kiyosato Akira			x	ficticio
片貝	Katakai			x	ficticio
重倉十兵衛	Shigekura Jūbē			x	ficticio
桂小五郎	Katsura Kogorō			x	ficticio

呉黒星(ウーヘイシン)	Wu Heishin			x	ficticio
青龍	Seiryū			x	ficticio
朱雀	Suzaku			x	ficticio
白虎	Byakko			x	ficticio
玄武	Genbu			x	ficticio
石地	Shakūji			x	ficticio
新市小三郎	Shin'ichi Kosaburō			x	ficticio
隈	Kuma			x	ficticio
不動沢	Fudōsawa			x	ficticio

Anexo II

Capítulos de *Rurōni Kenshin Meiji Kenkaku Romantan*

るろうに剣心明治剣客浪漫譚

Traducción realizada por Nayelli Berenice Jacques Peña

Acto	Capítulo (japonés)	Romanizado	Español	Tomo	Arco
1	剣心・緋村抜刀齋	<i>Kenshin Himura Battōsai</i>	Kenshin Himura battōsai	1	Tokio
2	流浪人・街へ行く	<i>Rurōni machi e iku</i>	Un rurōni va a la ciudad	1	Tokio
3	東京府士族・明神弥彦	<i>Tōkyō-fu shizoku: Myōjin Yahiko</i>	El guerrero de Tokio: Myōjin Yahiko	1	Tokio
4	活心流・再始動	<i>Kasshin-ryū: saishidō</i>	El estilo Kasshinryū renace	1	Tokio
5	喧嘩の男	<i>Kenka no otoko</i>	El peleonero	1	Tokio
6	対決・相楽左之助	<i>Taiketsu: Sagara Sanosuke</i>	Confrontación: Sagara Sanosuke	1	Tokio
7	悪一文字	<i>Aku ichimonji</i>	El kanji de “malo”	2	Tokio
8	そして仲間がまた一人	<i>Soshite nakama ga mata hitori</i>	Un nuevo amigo	2	Tokio
9	黒笠	<i>Kurogasa</i>	Kurogasa (Paraguas negro)	2	Tokio
10	心の一方	<i>Shin no ippō</i>	El shin no ippō	2	Tokio
11	リボンとわがまま	<i>Ribon to wagamama</i>	El listón y egoísmo	2	Tokio
12	人斬りふたり	<i>Hitokiri futari</i>	Los dos <i>hitokiri</i>	2	Tokio
13	志士名の由来	<i>Shishi na no yurai</i>	El origen del nombre de <i>shishi</i>	2	Tokio
14	月下終焉	<i>Gekka shūen</i>	Fin bajo la luz de la luna	2	Tokio
15	逃走麗女	<i>Tōsō reijo</i>	Belleza en huida	2	Tokio
16	恵、観柳そして…	<i>Megumi, Kanryū soshite...</i>	Megumi, Kanryū, y...	3	Tokio
17	御庭番強襲	<i>Oniwaban kyōshū</i>	El ataque de los Oniwabanshū	3	Tokio
18	剣心組奮迅	<i>Kenshin-gumi funjin</i>	Equipo Kenshin en combate	3	Tokio

19	会津の娘	<i>Aizu no musume</i>	La chica de Aizu	3	Tokio
20	動く理由	<i>Ugoku riyū</i>	Una razón para actuar	3	Tokio
21	疾風怒濤	<i>Shippū dotō</i>	La tormenta violenta	3	Tokio
22	観柳邸突入	<i>Kanryūtei totsunyū</i>	Ataque en la mansion Kanryū	3	Tokio
23	隠密拳法家・般若	<i>Onmitsu kenpō-ka: Hannya</i>	El artista marcial y el espía: Hannya	4	Tokio
24	壮烈の般若、創痕の式尉	<i>Sōretsu no Hannya, sōi no Shikijō</i>	Hannya el magnífico, el herido Shikijō	4	Tokio
25	豪腕対決	<i>Gōwan taiketsu</i>	Duelo de maestros	4	Tokio
26	御頭・四之森蒼紫	<i>O-kashira: Shinomori Aoshi</i>	Shinomori Aoshi, el jefe	4	Tokio
27	激闘	<i>Gekitō</i>	Batalla violenta	4	Tokio
28	死闘の果て	<i>Shitō no hate</i>	Al final de la lucha de la vida o la muerte	4	Tokio
29	二つの結末-恵-	<i>Futatsu no ketsumatsu -Megumi-</i>	Doble conclusión: Megumi	4	Tokio
30	二つの結末-蒼紫-	<i>Futatsu no ketsumatsu -Aoshi</i>	Doble conclusión: Aoshi	4	Tokio
31	番外編・弥彦の闘い(前編)	<i>Bangaihen: Yahiko no tatakai (zenpen)</i>	Extra: la batalla de Yahiko (1)	5	Tokio
32	番外編・弥彦の闘い(中編)	<i>Bangaihen: Yahiko no tatakai (chūhen)</i>	Extra: la batalla de Yahiko (2)	5	Tokio
33	番外編・弥彦の闘い(後編)	<i>Bangaihen: Yahiko no tatakai (kōhen)</i>	Extra: la batalla de Yahiko (3)	5	Tokio
34	明治剣術模様	<i>Meiji kenjutsu moyō</i>	El estado del <i>kenjutsu</i> en Meiji	5	Tokio
35	その男・雷十太	<i>Sono otoko: rajjūta</i>	Ese hombre: Raijūta	5	Tokio
36	秘剣	<i>Hiken</i>	Espada secreta	5	Tokio
37	塚山庭園会談	<i>Tsukayama teien kaidan</i>	Diálogo en el jardín Tsukayama	5	Tokio
38	由太郎の腕前	<i>Yutarō no udemae</i>	La habilidad de Yutarō	5	Tokio
39	衝突	<i>Shōtotsu</i>	Colisión	5	Tokio

40	理想の男	<i>Risō no otoko</i>	El hombre ideal	6	Tokio
41	もうひとつの秘剣	<i>Mō hitotsu no hiken</i>	Otra espada secreta	6	Tokio
42	お前は知らない	<i>Omae wa shiranai</i>	Tú no tienes ni idea	6	Tokio
43	決着	<i>Kecchaku</i>	Ajuste	6	Tokio
44	心配無用	<i>Shinpai muyō</i>	Sin preocupaciones	6	Tokio
45	番外編・左之助と錦絵(前編)	<i>Bangaihen: Sanosuke to Nishikie (zenpen)</i>	Extra: Sanosuke y la pintura Nishiki (1)	6	Tokio
46	番外編・左之助と錦絵(中編)	<i>Bangaihen: Sanosuke to Nishikie (chūhen)</i>	Extra: Sanosuke y la pintura Nishiki (2)	6	Tokio
47	番外編・左之助と錦絵(後編)	<i>Bangaihen: Sanosuke to Nishikie (kōhen)</i>	Extra: Sanosuke y la pintura Nishiki (3)	6	Tokio
48	蘇る狼	<i>Yomigaeru ōkami</i>	La resurrección del lobo	7	Kioto
49	豺狼	<i>Sairō</i>	Lobo sin piedad	7	Kioto
50	蠢動	<i>Shundō</i>	Conspiración	7	Kioto
51	対峙	<i>Taiji</i>	Confrontación	7	Kioto
52	牙を剥く狼	<i>Kiba wo muku ōkami</i>	Los colmillos del lobo	7	Kioto
53	呼応	<i>Koō</i>	Acuerdo	7	Kioto
54	二人を止める者	<i>Futari wo tomerumono</i>	El que detuvo a los dos	7	Kioto
55	大久保利通の依頼	<i>Ōkubo Toshimichi no irai</i>	La petición de Ōkubo Toshimichi	7	Kioto
56	明治十一年五月十四日-午前-	<i>Meiji jūichinen gogatsu jūyokka - gozen-</i>	Meji 11, mayo 14 - mañana	7	Kioto
57	明治十一年五月十四日-午後-	<i>Meiji jūichinen gogatsu jūyokka - gogo-</i>	Meji 11, mayo 14 - tarde	7	Kioto
58	京都へ...(前編)	<i>Kyōto e... (zenpen)</i>	Hacia Kioto (parte 1)	8	Kioto

59	京都へ...(後編)	<i>Kyōto e... (kōhen)</i>	Hacia Kioto (parte 2)	8	Kioto
60	恵の気持ち・薫の気持ち	<i>Megumi no kimochi, Kaoru no kimochi</i>	Los sentimientos de Megumi y Kaoru	8	Kioto
61	無情の男	<i>Mujō no otoko</i>	Hombre sin sentimientos	8	Kioto
62	明治東海道中	<i>Meiji tōkaidōchū</i>	Tokaido de Meiji	8	Kioto
63	巻町 操	<i>Makimachi Misao</i>	Makimachi Misao	8	Kioto
64	鬼ごっこ	<i>Onigokko</i>	Onigokko ⁴⁸	8	Kioto
65	道中それぞれ	<i>Dōchū sorezore</i>	Cada uno a su manera en el camino	8	Kioto
66	見捨てられた村	<i>Misuterareta mura</i>	La villa abandonada	8	Kioto
67	小さな修羅の芽生え	<i>Chīsa na shura no mebae</i>	Nacimiento del pequeño demonio	9	Kioto
68	野心家の肖像	<i>Yashinka no shōzō</i>	Retrato del ambicioso	9	Kioto
69	闘いの駆け引き	<i>Tatakai no kakehiki</i>	Estire y afloje de la batalla	9	Kioto
70	天剣の宗次郎	<i>Tenken no Sōjirō</i>	La espada del cielo de Sōjirō	9	Kioto
71	再び京都へ	<i>Futatabi Kyōto e</i>	A Kioto, una vez más	9	Kioto
72	森の出会い(前編)	<i>Mori no deai (zenpen)</i>	Encuentro en el bosque (parte 1)	9	Kioto
73	森の出会い(後編)	<i>Mori no deai (kōhen)</i>	Encuentro en el bosque (parte 2)	9	Kioto
74	京都到着	<i>Kyōto tōchaku</i>	Llegada a Kioto	9	Kioto
75	逆刃刀を求めて	<i>Sakabatō o motomete</i>	Buscando la <i>sakabatō</i>	9	Kioto
76	十本刀動く	<i>Juppongatana ugoku</i>	Las Diez Espadas se movilizan	10	Kioto
77	死斗の幕開け	<i>Shitō no makuake</i>	Preámbulo de la batalla a muerte	10	Kioto
78	十本刀・張	<i>Juppongatana: chō</i>	Chō de las Diez Espadas	10	Kioto

⁴⁸ Juego japonés parecido a “tú las traes”

79	薄刃乃太刀	<i>Hakujin no tachi</i>	La espada de la hoja delgada	10	Kioto
80	禁忌の抜刀	<i>Kin'i no battō</i>	Desenvainar prohibido	10	Kioto
81	赤空の想い	<i>Shakkū no omoi</i>	El deseo de Shakkū	10	Kioto
82	手繰りよる糸	<i>Taguriyoru ito</i>	El hilo se recoge	10	Kioto
83	比古清十郎	<i>Hiko Seijūrō</i>	Hiko Seijūrō	10	Kioto
84	御剣の師弟	<i>Mitsurugi no shitei</i>	El maestro y el discípulo de la espada Mitsurugi	10	Kioto
85	気持ち半分	<i>Kimochi hanbun</i>	A medio sentimiento	11	Kioto
86	蒼紫と翁	<i>Aoshi to Okina</i>	Aoshi y Okina	11	Kioto
87	修羅の会合	<i>Shura no kaigō</i>	Encuentro de los <i>shura</i>	11	Kioto
88	崩壊の序曲	<i>Hōkai no jokyoku</i>	Preludio de la destrucción	11	Kioto
89	蒼紫対翁	<i>Aoshi tai okina</i>	Aoshi vs. Okina	11	Kioto
90	鮮血の終焉	<i>Senketsu no shūen</i>	Final de sangre fresca	11	Kioto
91	操の決意	<i>Misao no ketsui</i>	La decisión de Misao	11	Kioto
92	トリとホウキと	<i>Tori to hōki to</i>	El pollo, la escoba y...	11	Kioto
93	その名は宇水	<i>Sono na wa usui</i>	El hombre llamado usui	11	Kioto
94	伝授開始	<i>Denju kaishi</i>	La instrucción comienza	12	Kioto
95	命を捨てても...	<i>Inochi o sutetemo...</i>	Incluso si me cuesta la vida...	12	Kioto
96	生と死の間で...	<i>Sei to shi no hazama de...</i>	Entre la vida y la muerte	12	Kioto
97	十本刀集結	<i>Juppongatana shūketsu</i>	Las Diez Espadas son convocados	12	Kioto
98	もう一つの目的	<i>Mō hitotsu no mokuteki</i>	El otro objetivo	12	Kioto
99	翔ぶが如く	<i>Tobu ga gotoku</i>	Como si estuviera volando	12	Kioto
100	京都大火(前編)	<i>Kyōto taika (zenpen)</i>	El gran incendio de kioto (parte 1)	12	Kioto
101	京都大火(中編)	<i>Kyōto taika (chūhen)</i>	El gran incendio de kioto (parte 2)	12	Kioto

102	京都大火(後編)	<i>Kyōto taika (kōhen)</i>	El gran incendio de kioto (parte 3)	12	Kioto
103	一夜明けて	<i>Ichiya akete</i>	Después de la noche	13	Kioto
104	なみだ	<i>Namida</i>	Lágrimas	13	Kioto
105	見事な夜	<i>Migoto na yoru</i>	Una hermosa noche	13	Kioto
106	蛇蝎の如く	<i>Dakatsu no gotoku</i>	Como una abominación	13	Kioto
107	明王	<i>Myōō</i>	El rey de la sabiduría	13	Kioto
108	力の差	<i>Chikara no sa</i>	La diferencia de fuerzas	13	Kioto
109	拳の確信	<i>Kobushi no kakushin</i>	La convicción del puño	13	Kioto
110	救い難き世界	<i>Sukuigataki sekai</i>	Un mundo no digno de salvarse	13	Kioto
111	拳の語らい	<i>Kobushi no katarai</i>	Conversación de puños	13	Kioto
112	前進	<i>Zenshin</i>	Avance	14	Kioto
113	宇水の心眼 斎藤の心眼	<i>Usui no shingan, Saitō no shingan</i>	El ojo de la mente de usui, el ojo de la mente de Saitō	14	Kioto
114	突きたてる牙	<i>Tsukitateru kiba</i>	Los colmillos que muerden	14	Kioto
115	約束の時は今	<i>Yakusoku no toki wa ima</i>	El tiempo es ahora	14	Kioto
116	再戦開始	<i>Saisen kaishi</i>	A la batalla, otra vez	14	Kioto
117	蒼紫猛攻	<i>Aoshi mōkō</i>	Aoshi ataca	14	Kioto
118	紙一重	<i>Kamihitoe</i>	Por un pelo	14	Kioto
119	目醒める時は今	<i>Mezameru toki wa ima</i>	Tiempo de despertar	14	Kioto
120	天翔龍閃其之壺	<i>Amakakeru ryū no hirameki sono ichi</i>	Relámpago del dragón que surca en el cielo. Parte 1	14	Kioto
121	攻防葵屋	<i>Kōbō Aoiya</i>	La batalla del Aoi-ya	15	Kioto
122	闘う少年	<i>Tatakau shōnen</i>	Puesto a prueba (chico)	15	Kioto
123	闘う少女	<i>Tatakau shōjo</i>	Puesta a prueba (chica)	15	Kioto

124	絶望の影	<i>Zetsubō no kage</i>	La sombra de la desesperación	15	Kioto
125	降臨!!	<i>Kōrin!!</i>	¡Descenso!	15	Kioto
126	巨人対超人(前編)	<i>Kyojin tai chōjin (zenpen)</i>	El gigante vs. el súper hombre (parte 1)	15	Kioto
127	巨人対超人(後編)	<i>Kyojin tai chōjin (kōhen)</i>	El gigante vs. el súper hombre (parte 2)	15	Kioto
128	宗次郎出陣	<i>Sōjirō shutsujin</i>	Sōjirō ataca	15	Kioto
129	縮地	<i>Shukuchi</i>	Tierra reducida	15	Kioto
130	宗次郎の過去-月夜の邂逅-	<i>Sōjirō no kako -tsukiyo no kaikō-</i>	El pasado de Sōjirō: encuentro a la luz de la luna	16	Kioto
131	宗次郎の過去-稲妻の狂宴-	<i>Sōjirō no kako -inazuma no kyōen-</i>	El pasado de Sōjirō: fiesta del relámpago	16	Kioto
132	宗次郎の過去-氷雨の笑顔-	<i>Sōjirō no kako -hisame no egao-</i>	El pasado de Sōjirō: sonrisa en la lluvia helada	16	Kioto
133	精神崩壊	<i>Seishin hokai</i>	Destrucción del alma	16	Kioto
134	天翔龍閃其之式	<i>Amakakeru ryū no hirameki sono ni</i>	Relámpago del dragón que surca en el cielo. Parte 2	16	Kioto
135	集う者去る者	<i>Tsudou mono saru mono</i>	Aquellos que se juntan, aquellos que parten	16	Kioto
136	闘いの始まりはいつからだったか	<i>Tatakai no hajimari wa itsu kara datta ka</i>	¿Cuándo comenzó la batalla?	16	Kioto
137	糧	<i>Kate</i>	Provisiones	16	Kioto
138	摂理	<i>Setsuri</i>	Providencia	16	Kioto
139	高笑い	<i>Takawarai</i>	Risotada	17	Kioto
140	命運未だ尽きず	<i>Meiun imada tsukizu</i>	El hilo de la vida no se ha roto aún	17	Kioto

141	両刃の炎	<i>Moroha no honoo</i>	Llama de doble filo	17	Kioto
142	最終局面	<i>Saishū kyokumen</i>	Último encuentro	17	Kioto
143	天翔龍閃其之参	<i>Amakakeru ryū no hirameki sono san</i>	Relámpago del dragón que surca en el cielo. Parte 3	17	Kioto
144	由美・愛の形	<i>Yumi: ai no katachi</i>	Yumi: la forma del amor	17	Kioto
145	決着-時代の選びし者-	<i>Kecchaku -jidai no erabishimono-</i>	Conclusión: la persona elegida por la era	17	Kioto
146	方治の執念	<i>Hōji no shūnen</i>	La pasión de Hōji	17	Kioto
147	京都編エピローグ其之壱・十本刀始末(前編)	<i>Kyōto hen epirōgu sono ichi: juppongatana shimatsu (zenpen)</i>	Epílogo de Kioto: el destino de las Diez Espadas. Parte 1	17	Kioto
148	京都編エピローグ其之弐・十本刀始末(後編)	<i>Kyōto hen epirōgu sono ni: juppongatana shimatsu (kōhen)</i>	Epílogo de Kioto: el destino de las Diez Espadas. Parte 2	17	Kioto
149	京都編エピローグ其之参・初夏の午前	<i>Kyōto hen epirōgu sono san: shoka no gozen</i>	Epílogo de Kioto: mañana de verano. Parte 3	18	Kioto
150	京都編エピローグ其之四・初夏の午後	<i>Kyōto hen epirōgu sono yon: shoka no gogo</i>	Epílogo de Kioto: tarde en el verano. Parte 4	18	Kioto
151	京都編エピローグ其之五・インザブルスカイ	<i>Kyōto hen epirōgu sono go: in za burū sukai</i>	Epílogo de Kioto: en el cielo azul. Parte 5	18	Kioto
152	十字傷はまだ有るか?	<i>Jūji kizu wa mada aru ka?</i>	¿Aún tienes a cicatriz en forma de cruz?	18	Jinchū
153	隻腕の男	<i>Sekiwan no otoko</i>	El hombre manco	18	Jinchū
154	復讐の狼煙	<i>Fukushū no noroshi</i>	La señal de la venganza	18	Jinchū
155	人誅	<i>Jinchū</i>	Jinchū	18	Jinchū
156	同志	<i>Dōshi</i>	Camaradas	18	Jinchū
157	弥彦のあせり	<i>Yahiko no aseri</i>	La desesperación de Yahiko	18	Jinchū

158	双嵐吹き荒ぶ!	<i>Sōran fukisusabu!</i>	Estallido de las tormentas gemelas	18	Jinchū
159	無敵鉄甲	<i>Mutekitekkō</i>	La armadura invencible	19	Jinchū
160	人間暗器	<i>Ningen anki</i>	El arma humana	19	Jinchū
161	穿つ問い掛け	<i>Ugatsu toikake</i>	Cuestionamientos penetrantes	19	Jinchū
162	暁に想う	<i>Akatsuki ni omou</i>	Pensamientos al amanecer	19	Jinchū
163	終焉への序曲	<i>Shūen e no jokyoku</i>	Preludio del final	19	Jinchū
164	幻と現実	<i>Maboroshi to genjitsu</i>	Ilusión y realidad	19	Jinchū
165	追憶ノ壱-人斬り-	<i>Tsuioku no ichi -hitokiri-</i>	Recuerdos 1: <i>Hitokiri</i>	19	Jinchū
166	追憶ノ弐-抜刀斎誕生-	<i>Tsuioku no ni -battōsai tanjō-</i>	Recuerdos 2: el nacimiento de <i>Battōsai</i>	19	Jinchū
167	追憶ノ参-血の雨の男と女-	<i>Tsuioku no san -chi no ame no otoko to onna-</i>	Recuerdos 3: hombre y mujer en la lluvia de sangre	19	Jinchū
168	追憶ノ四-雪代 巴-	<i>Tsuioku no shi -yukishiro tomoe-</i>	Recuerdos 4: Yukishiro Tomoe	20	Jinchū
169	追憶ノ伍-狂-	<i>Tsuioku no go -kyō-</i>	Recuerdos 5: Locura	20	Jinchū
170	追憶ノ六-激動・元治元年-	<i>Tsuioku no roku -gekidō: Genji gannen-</i>	Recuerdos 6: Cambios drásticos, año 1 de la era Genji	20	Jinchū
171	小休止	<i>Shōkyūshi</i>	Pequeña intromisión	20	Jinchū
172	追憶ノ七-田園にて-	<i>Tsuioku no nana -den'en ni te-</i>	Recuerdos 7: En la campiña	20	Jinchū
173	追憶ノ八-縁、来訪-	<i>Tsuioku no hachi -Enishi, raihō-</i>	Recuerdos 8: La llegada de Enishi	20	Jinchū
174	追憶ノ九-雪、白く...	<i>Tsuioku no kyū -yuki, shiroku...-</i>	Recuerdos 9: Nieve blanca	20	Jinchū
175	追憶ノ十-結界の森-	<i>Tsuioku no jū -kekkaï no mori-</i>	Recuerdos 10: El bosque de las ataduras	20	Jinchū
176	追憶ノ十一-闇乃武-	<i>Tsuioku no jūichi -yami no bu-</i>	Recuerdos 11: Guerrero de la oscuridad	20	Jinchū
177	追憶ノ十二-激闘-	<i>Tsuioku no jūni -gekitō-</i>	Recuerdos 12: batalla feroz	20	Jinchū

178	追憶ノ十三-十字傷-	<i>Tsuioku no jūsan -jūji kizu-</i>	Recuerdos 13: la cicatriz en forma de cruz	20	Jinchū
179	追憶ノ十四-そして時代は流れ-	<i>Tsuioku no jūshi -soshite jidai wa nagare-</i>	Recuerdos 14: y entonces...el tiempo cambió	21	Jinchū
180	夜が更けて...	<i>Yo ga fukete...</i>	La noche cae...	21	Jinchū
181	一縷の望み	<i>Ichiru no nozomi</i>	Un hilo de esperanza	21	Jinchū
182	告白(前編)	<i>Kokuhaku (zenpen)</i>	Confesión (parte 1)	21	Jinchū
183	告白(後編)	<i>Kokuhaku (kōhen)</i>	Confesión (parte 2)	21	Jinchū
184	花火	<i>Hanabi</i>	Fuegos artificiales	21	Jinchū
185	対アームストロング砲	<i>Tai āmusutorongu hō</i>	Contra el cañon Armstrong	21	Jinchū
186	新・無敵鉄甲	<i>Shin mutekitekkō</i>	La nueva armadura invensible	21	Jinchū
187	戦局の行方	<i>Senkyoku no yukue</i>	El rumbo de la batalla	22	Jinchū
188	機巧の芸術家	<i>Karakuri no gējutsuka</i>	El artista de la mecánica	22	Jinchū
189	三局の闘い其之一ノ一	<i>Sankyoku no tatakai sono ichi no ichi</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 1, parte 1	22	Jinchū
190	三局の闘い其之一ノ二	<i>Sankyoku no tatakai sono ichi no ni</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 1, parte 2	22	Jinchū
191	三局の闘い其之二ノ一	<i>Sankyoku no tatakai sono ni no ichi</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 2, parte 1	22	Jinchū
192	三局の闘い其之二ノ二	<i>Sankyoku no tatakai sono ni no ni</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 2, parte 2	22	Jinchū
193	三局の闘い其之二ノ三	<i>Sankyoku no tatakai sono ni no san</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 2, parte 3	22	Jinchū
194	三局の闘い其之三ノ一	<i>Sankyoku no tatakai sono san no ichi</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 3, parte 1	22	Jinchū
195	三局の闘い其之三ノ二	<i>Sankyoku no tatakai sono san no ni</i>	Batalla en tres rondas: Ronda 3, parte 2	22	Jinchū

196	狼の紫煙	<i>Ōkami no shien</i>	El humo del lobo	22	Jinchū
197	再びの狼	<i>Futatabi no ōkami</i>	De nuevo el lobo	23	Jinchū
198	負ける気がしねえ	<i>Makeru ki ga shinē</i>	No puedo perder ante nadie	23	Jinchū
199	甘い采配	<i>Amai saihai</i>	Disposición laxa	23	Jinchū
200	宿命の私闘	<i>Shukumei no shitō</i>	Duelo del destino	23	Jinchū
201	もう一つの力	<i>Mō hitotsu no chikara</i>	Otra forma de fuerza	23	Jinchū
202	昔語り	<i>Mukashigatari</i>	Cuentos antiguos	23	Jinchū
203	この十五年に及ぶ私闘に 純然たる決着を	<i>Kono jūgonen ni oyobu shitō ni junzentaru ketchaku o</i>	Decisivo final a este duelo de 15 años	23	Jinchū
204	罪と罰の意識	<i>Tsumi to batsu no ishiki</i>	Conciencia del crimen y castigo	23	Jinchū
205	人誅真意	<i>Jinchū shin'i</i>	La verdadera intención de la justicia humana	23	Jinchū
206	鈍色暗中	<i>Nibiiro anchū</i>	La oscuridad nublada	23	Jinchū
207	暗転入滅	<i>Anten nyūmetsu</i>	Fundido a negro	24	Jinchū
208	ユメノオワリ	<i>Yume no owari</i>	El fin del sueño	24	Jinchū
209	あばよ	<i>Aba yo</i>	Hasta nunca	24	Jinchū
210	オイボレ-その男素性不明-	<i>Oibore -sono otoko sujō fumei-</i>	Oibore- Ese hombre de identidad desconocida	24	Jinchū
211	零じゃあない	<i>Zero jaa nai</i>	No es cero...	24	Jinchū
212	行動開始	<i>Kōdō kaishi</i>	Comienza la acción	24	Jinchū
213	交換条件	<i>Kōkan jōken</i>	Oferta de intercambio	24	Jinchū
214	縁変調	<i>Enishi henchō</i>	Cambio en Enishi	24	Jinchū
215	三日経過	<i>Mikka keika</i>	Tres días después	24	Jinchū
216	黒い装束の二人(前編)	<i>Kuroi shōzoku no futari (zenpen)</i>	Los dos en negro (parte 1)	24	Jinchū

217	黒い装束の二人(後編)	<i>Kuroi shōzoku no futari (kōhen)</i>	Los dos en negro (parte 2)	24	Jinchū
218	狂気 解き放たる	<i>Kyōki tokihanataru</i>	Demencia liberada	25	Jinchū
219	弥彦 真の闘い 其の壱	<i>Yahiko, shin no tatakai sono ichi</i>	La verdadera batalla de Yahiko (parte 1)	25	Jinchū
220	弥彦 真の闘い 其の弐	<i>Yahiko, shin no tatakai sono ni</i>	La verdadera batalla de Yahiko (parte 1)	25	Jinchū
221	弥彦 真の闘い 其の参	<i>Yahiko, shin no tatakai sono san</i>	La verdadera batalla de Yahiko (parte 1)	25	Jinchū
222	弥彦 真の闘い 其の四	<i>Yahiko, shin no tatakai sono shi</i>	La verdadera batalla de Yahiko (parte 1)	25	Jinchū
223	夢と現と幻	<i>Yume to utsutsu to maboroshi</i>	Sueños, realidad e ilusiones	25	Jinchū
224	真実	<i>Shinjitsu</i>	La verdad	25	Jinchū
225	その時、一陣の風	<i>Sono toki, ichijin no kaze</i>	Ese momento, una rafaga de viento	25	Jinchū
226	侍から士族へ	<i>Samurai kara shizoku⁴⁹ e</i>	Guerrero contra samurái	25	Jinchū
227	あと四日、あと一人	<i>Ato yokka, ato hitori</i>	Cuatro días más, una persona más	25	Jinchū
228	男の背中 其之壱 喧嘩屋再開	<i>Otoko no senaka sono ichi: kenka-ya saikai</i>	La espalda de un hombre 1: Se reabre el negocio de la pelea	26	Jinchū
229	男の背中 其之弐 似た者同士	<i>Otoko no senaka sono ni: nitamonodōshi</i>	La espalda de un hombre 1: personas similares	26	Jinchū
230	男の背中 其之参 家族の肖像	<i>Otoko no senaka so no san: kazoku no shōzō</i>	La espalda de un hombre 1: retrato de la familia	26	Jinchū

⁴⁹ Linaje de ascendencia samurái

231	男の背中 其之四 一触即発	<i>Otoko no senaka sono shi: isshokusokuhatsu</i>	La espalda de un hombre 1: a punto de explosión	26	Jinchū
232	男の背中 其之伍 悪一文 字	<i>Otoko no senaka sono go: aku ichimonji</i>	La espalda de un hombre 1: el carácter de “maldad”	26	Jinchū
233	男の背中 其之六 山鳴り	<i>Otoko no senaka sono roku: yamanari</i>	La espalda de un hombre 1: sonido de la montaña	26	Jinchū
234	男の背中 其之七 背中は 語る	<i>Otoko no senaka sono nana: senaka wa kataru</i>	La espalda de un hombre 1: la espalda habla	26	Jinchū
235	あの日見た、雪の白さ	<i>Ano hi mita, yuki no shirosa</i>	Blanco como la nieve que vi ese día	26	Jinchū
236	上陸	<i>Jōriku</i>	Desembarque	26	Jinchū
237	仲違い	<i>Nakatagai</i>	Pelea	26	Jinchū
238	四星変化	<i>Shisei henge</i>	Transformación Shisei	27	Jinchū
239	四神対決-斎藤対青龍-	<i>Sūshin taiketsu -saitō tai seiryū-</i>	Batalla sūshin— Saitō vs. Seiryū	27	Jinchū
240	四神対決-蒼紫対朱雀-	<i>Sūshin taiketsu -aoshi tai suzaku-</i>	Batalla sūshin— Aoshi vs. Suzaku	27	Jinchū
241	四神対決-左之助对白虎-	<i>Sūshin taiketsu -sanosuke tai byakko-</i>	Batalla sūshin— Sanosuke vs. Byakko	27	Jinchū
242	四神対決-弥彦对玄武-	<i>Sūshin taiketsu -yahiko tai genbu-</i>	Batalla sūshin— Yahiko vs. Genbu	27	Jinchū
243	龍虎再見	<i>Ryūko saiken</i>	El dragón y el tigre se encuentran otra vez	27	Jinchū
244	撃剣	<i>Gekiken</i>	Golpes de espada	27	Jinchū
245	飛天御剣流、封殺	<i>Hiten mitsurugi-ryū, fūsatsu</i>	Hiten mitsurugi-ryū derrotado	27	Jinchū
246	答	<i>Kotae</i>	La respuesta	27	Jinchū
247	狂経脈	<i>Kyōkeimyaku</i>	Nervios frenéticos	27	Jinchū

248	怒り	<i>Ikari</i>	Furia	28	Jinchū
249	新たなる一歩	<i>Aratanaru ippo</i>	Un nuevo paso	28	Jinchū
250	笑顔、再び	<i>Egao, futatabi</i>	Sonrisa una vez más	28	Jinchū
251	ハリーゴーラウンド	<i>Hurry go round</i>	Date prisa da la vuelta	28	Jinchū
252	秋風	<i>Akikaze</i>	Vientos de otoño	28	Jinchū
253	小春日和	<i>Koharubiyori</i>	Día de primavera	28	Jinchū
254	星霜	<i>Seisō</i>	Años	28	Jinchū
255	(終幕)新たなる世代へ	<i>(shūmaku) Aratanaru sedai e</i>	(Final) Hacía una nueva generación	28	Jinchū