

El Colegio de México  
Centro de Estudios de Asia y África

*Historia, ficción y consumo: Oda Nobunaga y la  
transformación del imaginario histórico a través del anime*

Tesis presentada por  
MARÍA CAMILA RODRÍGUEZ DE LA VEGA ISAZA

para optar al grado de  
MAESTRIA EN ESTUDIOS DE ASIA  
Y AFRICA ESPECIALIDAD: JAPÓN

DIRECTOR:  
DR. AMAURY A. GARCÍA RODRÍGUEZ

Ciudad de México, 2022

*A Martha y a Cecilia, mi mayor compañía y apoyo*

*A Samantha, por su irremplazable amistad*

*A los que me motivaron a perseguir a todos los Nobunagas.*

# Agradecimientos

En primera instancia al Dr. Amaury García quien dirigió esta tesis, y a los lectores, la Dra. Satomi Miura y el Dr. Fernando Villaseñor, cuyos consejos y asesorías fueron indispensables para completar este trabajo.

Al Colegio de México por propiciar el espacio y tiempo para llevar a cabo la investigación; y a la planta de profesores del Centro de Estudios de Asia y África por sus invaluable enseñanzas dentro y fuera del aula.

A mis compañeros del CEAA y muy especialmente del área de Japón que tanto enriquecieron este proceso de investigación.

A las universidades e instituciones que amablemente nos recibieron durante la estancia de investigación que se realizó en Japón y por las oportunidades brindadas para exponer, discutir y mejorar nuestros trabajos: la Universidad de Waseda 早稲田大学, la Universidad de Tsukuba 筑波大学, la Universidad de Sofía 上智大学, la Universidad de Tokio 東京大学 y el International Research Center of Japanese Studies (Nichibunken) 日文研.

Al Dr. Mikio Wakabayashi de la Universidad de Waseda por su tutoría durante dicha estancia de investigación. Al Dr. Eiji Ohtsuka, el Dr. Álvaro Hernández de Nichibunken cuyas retroalimentaciones ampliaron enormemente mis perspectivas sobre las representaciones de lo histórico en la cultura popular contemporánea

como campo de estudios. Al Dr. Shingo Ito por sus recomendaciones, asesoría, y la gran ayuda proporcionada para localizar materiales y fuentes.

A las siguientes organizaciones por sus contribuciones que permitieron financiar el viaje de estudios que fue invaluable para la realización de este trabajo:

- Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT)
- Fundación Japón en México
- Cámara Japonesa de Industria y Comercio en México A. C.
- All Nippon Airways Co. Ltd.
- Cooperativa Frutos de Tlayacapan

# Resumen

En los últimos diez años se ha producido a nivel mundial un enorme interés por los productos culturales japoneses, y muy especialmente por las obras de animación o *anime*. Esta industria se ha popularizado gracias a su gran diversidad de temas, géneros y estilos -narrativos y visuales-, muchos de los cuales llegan a ser radicalmente diferentes a otros productos de entretenimiento estadounidense. Un género en particular que resulta notable por las formas tan variadas en las que aborda sus temáticas, es el *anime* de tipo histórico.

El propósito de esta tesis será analizar las diversas representaciones del señor samurái Oda Nobunaga 織田信長 (1532-1587) en la cultura popular japonesa contemporánea, especialmente el *anime*. Con esto se persigue comprender la capacidad de estos medios de establecer relaciones dialógicas con el conocimiento histórico que pueden llegar a influir en las percepciones del público sobre su pasado.

Se ha escogido al personaje de Nobunaga por ser uno de los que más aparecen representados en dichos medios -especialmente en la década de 2010- y que es interpretado de maneras más diversas. Se buscará explicar las razones por las que este personaje ha resultado tan atractivo para el público y las industrias del entretenimiento masivo.

Posteriormente, se expondrán las atribuciones que en estos medios se le hacen al personaje -características físicas, rasgos de personalidad, hazañas históricas, leyendas, relaciones con otros personajes de la época- y cómo a través de ellas se

construyen diferentes representaciones de Nobunaga, ya sea como personaje heroico, como villano, o como una figura de moralidad ambigua.

Finalmente, se analizará el proceso a través del cual el sujeto histórico se ha transformado en objeto de consumo y cómo esto ha permitido que diferentes públicos se apropien del personaje, reinventándolo continuamente construyendo de forma colectiva un nuevo imaginario del pasado histórico.

**Palabras clave:** Anime, Historia de Japón, Oda Nobunaga, ficción histórica, representación

## Abstract

Over the last decade there has been a worldwide boom in the popularity of Japanese cultural products, specially animated media also known as anime. The médium has been praised for its great variety of themes, genres and visual and narrative styles, which often differ greatly from the majority of American entertainment. One specific subgenre that is notable for its unusual approach to its subject matter is that of historical *anime*.

This thesis will analyze the various representations of the samurai lord Oda Nobunaga 織田信長 (1532-1587) in contemporary Japanese pop culture, and more specifically in anime. The goal is to understand the medium's potential in creating a

dialogic relationship with historical knowledge, which could influence the public's perceptions about the past.

Nobunaga was chosen because he is one of the most widely represented historical characters -especially during the 2010s- and with most variety among his different portrayals. I will attempt to explain why Nobunaga has been such an appealing character for Japanese popular culture and mainstream entertainment.

Furthermore, I will list some of the most well known and most recreated aspects of Nobunaga, both in terms of his physical appearance as well as his personality, deeds, legends and relationships with other famous figures of his time. By analysing them, it'll be possible to identify how they are used to create different versions of Nobunaga, be it as a heroic figure, a wicked villain or a more complex, morally grey character.

Lastly, I'll investigate the process by which the historical figure becomes an object for popular consumption, a commercial product that different audiences can appropriate and reinvent as their own, continuously constructing a new shared imaginary idea of "Oda Nobunaga" and the historic past.

**Keywords:** Anime, Japanese History, Oda Nobunaga, historical fiction, representation

## Índice

Introducción	10
Capítulo 1: ¿Por qué Nobunaga? La prevalencia de Nobunaga en la cultura popular contemporánea	19
1.1 El culto a los héroes y la mitologización del individuo histórico	20
1.2 Oda Nobunaga, el primer unificador	23
1.3 Del Nobunaga histórico hasta el ícono del periodo Sengoku	30
1.3.1 La ficción histórica en la cultura popular japonesa	30
1.3.2 El atractivo de Oda Nobunaga como figura heroica	34
1.3.3 La muerte de Nobunaga: El incidente de Honnōji	37
Capítulo 2: La construcción de un personaje llamado Oda Nobunaga.	43
2.1 Los dos Nobunagas: Arquetipos del personaje	46
2.2 Composición visual y lenguaje iconográfico	52
2.3 El entorno social de Nobunaga	70
2.3.1 La sombra del Rey demonio: Akechi Mitsuhide	75

Capítulo 3: Apropiación, transformación y representación. La creación del Nobunaga moderno	85
3.1 ¿El pasado a la venta? La Historia como producto de consumo	86
3.2 La construcción de la idea de Oda Nobunaga	97
3.2.1 La idea contemporánea de Oda Nobunaga	100
Conclusiones	105
Listado de imágenes	110
Fuentes	112

# Introducción

El periodo de los estados en guerra (*sengoku jidai* 戦国時代 , 1487-1615)<sup>1</sup> comprende un lapso de más de cien años en los que Japón estuvo sumido en una larga lucha interna protagonizada por los *daimyō* 大名 de las diferentes provincias tratando de conquistar mayores territorios. Entre ellos se destacaron Oda Nobunaga 織田信長 (1534-1582), Toyotomi Hideyoshi 豊臣秀吉 (1537-1598) y Tokugawa Iyeyasu 徳川家康 (1543-1616), actualmente conocidos como los tres unificadores, por ser quienes lograron concretar un proyecto de conquista del territorio y someter a los demás *daimyō*, concluyendo en el establecimiento del shogunato Tokugawa en Edo en 1603.

Esta convulsa época ha despertado la imaginación del público japonés por siglos. Desde el periodo Edo se comercializaban ilustraciones e historias satíricas sobre los más célebres samurai y las grandes batallas libradas en el transcurso de esos cien años. Esta fascinación se ha preservado hasta nuestros días, evidenciada por la variedad de novelas históricas y dramas de televisión que reconstruyen las vidas de estos personajes. El fenómeno pareciera haberse amplificado en años recientes, pues ha habido un evidente incremento en el número de series de anime y manga

---

<sup>1</sup> En adelante “periodo Sengoku”.

en las que se representa este periodo, con enfoque central en los principales *daimyō* y sus batallas.

De entre todos los guerreros y *daimyō* del periodo Sengoku que dejaron huella en la historia y el imaginario colectivo por sus hazañas y carisma, Oda Nobunaga se destaca por ser el que ha sido más representado dentro de los ámbitos del anime y el manga. No sólo entre los grandes *daimyō* del periodo Sengoku, sino también entre toda la veta de personajes de la historia japonesa, Nobunaga pareciera ser el que goza de mayor popularidad entre los escritores y artistas de estos medios y el público que los consume. Esto ha sido especialmente notorio en los últimos diez años, en los que se han producido más de una docena de series de anime que representan a Nobunaga. Pero aún más singular -y la segunda razón por la que este personaje resulta idóneo para esta investigación- es la enorme variedad que existe en sus representaciones. Diferentes autores le han asignado características y roles muy diferentes; desde un villano con atribuciones demoniacas sobrenaturales hasta un héroe excéntrico y visionario, según las diversas interpretaciones que cada uno tiene del personaje y lo que quiere transmitir con él.

## **Objetivos**

Partiendo de la singularidad de la figura de Nobunaga, esta tesis analizará las maneras en que el anime y el manga establecen relaciones dialógicas con el conocimiento histórico –y permiten que el público entable esas mismas relaciones- dando lugar a una gran variedad de interpretaciones de un mismo personaje o periodo que pueden tener múltiples puntos de convergencia. Se indagará por qué

en el medio del anime han proliferado este tipo de representaciones de diferentes momentos históricos, tomando a Nobunaga como caso ejemplar. El objetivo será explicar el proceso a través del cual el personaje histórico y su imagen son transformadas en estas producciones con el fin de comercializarlo como un producto de entretenimiento y cómo el público espectador recibe, consume y se relaciona con este producto. Asimismo, se indagará en las posibles repercusiones de este proceso en la construcción de un imaginario colectivo sobre lo histórico en general y Nobunaga en particular.

Llama la atención el hecho de que sea Nobunaga quien sobresalga entre el panteón de la historia de Japón como ícono del periodo Sengoku. No sólo se sobrepone a Hideyoshi e Ieyasu quienes llevaron a término la unificación que él había iniciado, sino que en los medios de anime y manga, es el personaje más representado de toda la historia de Japón, superando a figuras emblemáticas como Sakamoto Ryōma 坂本龍馬 o el clan Taira 平家. Tan sólo en el verano de 2014 se transmitieron tres series de anime con el nombre de Nobunaga en el título, y la cantidad de publicaciones de manga en las que es representado tuvo un gran incremento en los cinco años posteriores.

Debido al gran número de producciones de anime y publicaciones manga que tienen a Nobunaga como personaje central en la trama, sería imposible, dados los alcances de esta tesis, hacer una revisión exhaustiva de todo el material. Es por esto que se han seleccionado cuatro producciones que resultan representativas en mostrar la amplia variedad visual y narrativa en la configuración del personaje, del espacio y tiempo en el que se desenvuelve. Sin embargo, en estos cuatro casos

también se encuentran puntos en común con respecto a la figura de Nobunaga, desarrollados de maneras distintas para construir sus respectivas narrativas. Estas series de anime son *Sengoku Basara* 戦国 BASARA (2009), *Nobunaga the FOOL* ノブナガ・ザ・フール (2014), *Nobunaga Kyōsōkyoku* 信長協奏曲 (2014) y *Drifters* ドリフターズ (2016). Es necesario señalar que no es objetivo de este trabajo establecer una comparación entre las series de anime analizadas y los documentos históricos en torno al personaje de Nobunaga, ni analizar o criticar la brecha entre el Nobunaga histórico y el ficticio. En primera instancia porque este tipo de comparación aportaría poco al análisis del personaje y del proceso a través del cual se ha construido como un objeto de consumo, entretenimiento y deseo. Además, se entiende que toda narración histórica también es una producción humana que plasma las subjetividades de su autor, por lo que, si bien existen versiones verosímiles de los hechos históricos que son generalmente aceptadas por los historiadores, es imposible hablar de fidelidad absoluta.

Podría hablarse de una forma particular de culto a la figura heroica que puede conducir a la a la romantización o sexualización del personaje histórico, en tanto que muchas de estas producciones estilizan la apariencia, vestimenta y personalidad del sujeto para que resulte sexual o románticamente atractivo para el público objetivo. En producciones como *Sengoku Night Blood* 戦刻[sic]ナイトブラッド u *Oda Nobuna no Yabō* 織田信奈の野望 (*La ambición de Oda Nobuna*, 2014), parte importante de la trama se centra en la posibilidad de que el o la protagonista

desarrolle relaciones románticas con los personajes históricos. Este fenómeno le da un carácter singular a las relaciones que establece el público con el conocimiento histórico y las percepciones que se tienen de sus personajes, por lo que considero que estudiarlo permitiría comprender una forma diferente de entender y difundir la Historia y analizar los vínculos que el público puede establecer con esos personajes por fuera del ámbito académico.

## Estado de la cuestión

El anime y manga han sido objeto de numerosos estudios académicos como medios de comunicación y entretenimiento, así como productos culturales contemporáneos que en años recientes han ganado popularidad a nivel internacional. El estudio de estos medios ha tenido un crecimiento explosivo en los últimos años, desde diferentes perspectivas y disciplinas. Por ejemplo, el boom como parte de la iniciativa Cool Japan promovida por el gobierno del ex primer ministro Abe Shinzō se ha analizado desde la política, la economía y las relaciones internacionales. Algunos autores como Nissim Otmazgin y Roman Rosenbaum han trabajado sobre el manga histórico y su uso como herramienta de propagación ideológica. Sin embargo, hasta ahora estos estudios se han enfocado en apenas unas cuantas obras específicas que por sus contenidos y discursos se pueden fácilmente identificar y analizar como propaganda, como *Manga Kenkanryū* 漫画嫌韓流 (*Odiar el boom coreano*, 2005) de Yamano Sharin 山野車輪 el cual ha sido objeto de múltiples críticas por promover sentimientos ultranacionalistas y anti-coreanos

(Raddatz). Hay una muy amplia producción de anime, manga y otros medios de cultura popular que reinterpretan y ficcionalizan personajes y periodos históricos que han sido escasamente estudiados, en gran medida debido a que no se ha reflexionado sobre el impacto que estas producciones pueden tener en la construcción de la memoria histórica colectiva y las nociones de identidad nacional japonesa que de ella pudieran derivarse.

Se han hecho trabajos como los de Alexandra Campbell sobre la representación de la historia en medios de entretenimiento y específicamente algunos pocos textos sobre el “Sengoku Boom” –una tendencia reciente resultado de la popularización de personajes del periodo Sengoku-,<sup>2</sup> pero que tienen la limitación de enfocarse en producciones de finales del siglo XX, especialmente novelas históricas y dramas de televisión que utilizan lenguajes muy diferentes a los del anime y el manga, además de poner mucho énfasis en comparar las fuentes históricas con las narraciones ficcionalizadas. Por otro lado, Dale Andrews ha escrito sobre las repercusiones que ha tenido este Sengoku Boom con ciertos públicos, específicamente el fenómeno de las mujeres *rekijō* 歴女 –mujeres que sienten particular interés por la historia japonesa y sus personajes y que consumen anime, manga, videojuegos y dramas de televisión sobre esas temáticas.

Sin embargo, las investigaciones en torno a este subgénero particular de anime y manga con contenido histórico son muy escasas, especialmente si no tienen una intencionalidad ideológica o política claramente identificable. En este sentido,

---

<sup>2</sup> Sobre este tema se ahondará en el capítulo 1.

considero que hacen falta más trabajos sobre las producciones contemporáneas, pues las formas en que se ha comercializado la Historia en los últimos diez años tienen muchas diferencias con las producciones del siglo XX.

Esto resulta especialmente necesario dado el gran crecimiento que han tenido el anime y manga como medios y el uso que de ellos está haciendo el gobierno japonés como carta de presentación cultural de Japón hacia el resto del mundo. Los discursos e ideas que se difundan en estas producciones sobre Japón y su historia pueden dar una idea de la imagen que se trata de construir de Japón como nación.

## Capitulado

En el primer capítulo se estudiará el atractivo que pueden tener ciertos personajes históricos como parte de la cultura popular, no sólo en el contexto de Japón sino en la historiografía europea y estadounidense. Se expondrá brevemente la biografía conocida del personaje como punto de partida para identificar las causas de la prevalencia y popularidad de Nobunaga como personaje histórico –por encima de otros *daimyō* de su época y otras figuras destacadas de la Historia de Japón- para ser transformado en sujeto de la cultura popular japonesa contemporánea. También se indagará en algunos antecedentes en la representación del personaje en la cultura de masas del periodo Edo, especialmente las estampas de guerreros (*musha-e* 武者絵) para rastrear las características de sus primeras representaciones.

El segundo capítulo analizará las formas en que las cuatro series seleccionadas representan a Nobunaga. En primera instancia se estudiarán los arquetipos del personaje, tanto narrativos como visuales, las características de su personalidad que se repiten en las diversas series, el trasfondo simbólico de los elementos visuales y cómo se utilizan elementos gráficos y discursivos para comunicarle diferentes aspectos del personaje al espectador. Posteriormente se expondrá sobre la importancia del entorno social de las diferentes versiones de Nobunaga, cómo se configuran sus relaciones con los personajes que lo rodean, poniendo especial atención, en la figura de Akechi Mitsuhide 明智光秀 –subordinado de Nobunaga, conocido por orquestar su asesinato-. Al analizar cuáles de estos diferentes aspectos se manifiestan en las obras, cuáles se repiten y cómo cada una ellas los interpreta y utiliza como herramienta narrativa para sustentar su representación del personaje, se podrá identificar cómo se generan nuevas narrativas sobre la figura de Nobunaga a partir de la transferencia del discurso histórico y los significados compartidos que este implica al medio de la ficción.

Finalmente, en el tercer capítulo se estudiará el proceso por medio del cual el personaje histórico se transforma en un producto de consumo y entretenimiento. Se analizará la manera en que, a través de este proceso de ficcionalización, el personaje que lleva el nombre de Oda Nobunaga en las series analizadas rebasa los límites de su contraparte histórica. El nombre de Nobunaga pasa a representar no a una persona sino a un conjunto de ideas que resultan atractivas para un público objetivo dispuesto a consumirlas para entretenerse. Es decir, el nombre Oda

Nobunaga se convierte en una herramienta narrativa por medio de la cual el autor se comunica con el espectador, al mismo tiempo que añade a la idea de “Oda Nobunaga”, contribuyendo a su transformación.

# Capítulo 1 ¿Por qué Nobunaga? La prevalencia de Oda Nobunaga en la cultura popular contemporánea

Desde los inicios de la Historia, las sociedades humanas han sentido gran fascinación por aquellos personajes del pasado que obtuvieron fama y renombre a través de sus actos y obras. Las vidas y hazañas de quienes han dejado su huella en la Historia se han convertido en leyendas, canciones y épicas de todo tipo que trascienden a los individuos para convertirlos en figuras casi mitológicas. Entre los sujetos históricos que se han destacado a lo largo de la Historia de Japón, Oda Nobunaga ocupa un lugar singular por la diversidad de maneras en que su imagen se ha transformado en los más de 400 años transcurridos desde su muerte, y muy particularmente, en el ámbito de la cultura popular japonesa contemporánea. En la siguiente tabla se muestra la cantidad de diferentes versiones de Nobunaga clasificadas por el género del personaje y por el medio en el que aparecen:

Medio	Hombre	Mujer	Otro(s)	Total
Manga	209	24	7	240
Novela	57	12	1	71
Videojuego (Paquete para venta)	39	10	2	51
Videojuego (Artículo básico gratuito o incluido en la cuota mensual)	149	96	18	263

Pachinko <sup>3</sup> y Pachinko Slot	8	2	1	11
Anime <sup>4</sup>	11	2	2	15
Otro(s)	40	5	7	52
Total	513	152	38	703

(Himekawa, p. 237)

En el presente capítulo se examinará, en términos generales, el atractivo que pueden tener los personajes históricos como figuras heroicas objeto de narrativas diversas. Se expondrá también una breve biografía histórica de Oda Nobunaga con el fin de indagar por qué este personaje se ha destacado por encima de otras figuras históricas en cuanto a su prevalencia en la cultura popular japonesa contemporánea.

## 1.1 El culto a los héroes y la mitologización del individuo histórico

En la historiografía decimonónica europea, se decía que la Historia había sido escrita por los “grandes hombres”; individuos excepcionales y visionarios que con su sólo genio, fuerza e iniciativa han transformado el curso de la Historia. Decía de ellos Thomas Carlyle que “fueron los jefes de los hombres; los forjadores, los moldes y, en un amplio sentido, los creadores de cuanto ha ejecutado o logrado la humanidad.” (Carlyle y Emerson, p. 3) Aunque Carlyle sólo llegó a escribir sobre los “grandes hombres” de Europa, la figura de Oda Nobunaga y su tratamiento en la

---

<sup>3</sup> Máquinas de juego comunes en los casinos japoneses.

<sup>4</sup> Himekawa no cuenta por separado las representaciones en Anime que son adaptaciones de alguno de los otros medios, por lo que los aquí contados en realidad son solo una fracción del total existente.

historiografía japonesa es fácilmente comparable a algunos de los héroes que aparecen en su obra, por lo que exponer algunas de las características atribuidas a estos individuos puede esclarecer aspectos del personaje histórico que han facilitado su popularización y transformación en figura de interés y entretenimiento contemporáneo.

Por supuesto, no solamente los “grandes hombres” -como los denomina Carlyle- han sido inmortalizados en las páginas de la Historia. Personajes como María Antonieta de Francia, Isabel I de Inglaterra o Juana de Arco se consideran de los más representativos y conocidos de sus respectivas épocas, y en la misma medida se han vuelto objeto de consumo contemporáneo, apareciendo en un sinnúmero de películas, novelas y dramas de televisión; incluso en videojuegos, anime y manga producidos en Japón. Helen Castor llama a la dinastía Tudor “superestrellas de la Historia”(Thomas y Green, 2018). En el cine de Hollywood, las producciones que se centran en la biografía de algún personaje histórico tienden a considerarse de alto prestigio. Hay un segmento del público indudablemente cautivado por ciertas figuras históricas -o por la idea de ellas-. En este sentido, aunque se hablará de “grandes hombres” siguiendo a Carlyle, se debe tener en cuenta que no nos estamos refiriendo exclusivamente a los héroes seleccionados por este autor, sino a todas aquellas figuras históricas que han trascendido su espacio en los libros de Historia para formar parte del imaginario colectivo.

Pero, ¿qué es lo que hace a este tipo de personajes tan atractivos? ¿Por qué a las audiencias les gusta ver o leer biografías de persona que murieron hace varios siglos? Emerson propone que el culto a estos personajes nace de la idea de que, si

ellos representan el epítome de la sociedad en la que surgen, entonces en todos los miembros de esa sociedad yace una parte del héroe. “Si Napoleón es Francia, si Napoleón es Europa, es porque los hombres a los que gobierna son pequeños Napoleones.” (Carlyle y Emerson, p. 359) Y sin embargo, existe una tensión entre apropiarse a ese héroe como parte del individuo común y la inherente brecha que lo separa del mismo. “Cuanto más nos atraen, más nos repelen” (Carlyle y Emerson, p. 243).

Dice también Emerson que “la raza se beneficia con su fama”. Que el héroe “eleva la reputación de todos los ciudadanos” del lugar donde vive (Carlyle y Emerson, p. 227). Esta idea tiene repercusiones económicas en el mundo contemporáneo. Los pueblos y ciudades vinculados a personajes históricos se convierten en destinos turísticos que pueden recibir miles de visitantes al año sólo por la conexión con el personaje. En Japón ha habido muchos casos de pueblos que se encontraban casi en el abandono y que tuvieron un resurgimiento económico tras convertirse en destino de peregrinación para personas que se sienten atraídas por algún personaje histórico que nació o murió allí.<sup>5</sup>

En el héroe histórico, el espectador ve a un individuo que pareciera demasiado grande para la realidad, alguien que con su voluntad e ímpetu le dio forma al presente, un sujeto que se puede sentir sumamente cercano y al mismo tiempo inalcanzable. Encontrarse a este personaje en su entretenimiento puede ser una forma de aproximarse a él, de sentir que puede mirar de cerca sus pensamientos e

---

<sup>5</sup> De este tema se hablará en el capítulo 3.

ideas, dilucidar algo sobre el camino que lo llevó a tallar su nombre en los anales de la Historia, pero también de ver sus fallas, sus errores e imperfecciones, de traerlo más cerca al plano de la realidad. Los personajes que sean más maleables, que se presten más fácilmente a este tipo de deconstrucción y transformación suelen ser los que atraen más interés del público. Y ¿qué figura histórica tiene tantas facetas para explorar, tantos roles narrativos que puede llenar, tantas posibilidades como personaje, como héroe, como villano, como Rey Demonio y como *gran tonto*, como Oda Nobunaga?

## 1.2 Oda Nobunaga, el primer unificador

Como se explicó anteriormente, no es objetivo de este trabajo comparar al personaje histórico Oda Nobunaga con los múltiples personajes de anime y manga que llevan el mismo nombre; así como tampoco lo es el señalar la verosimilitud histórica de las series de anime que serán analizadas en el capítulo dos. Sin embargo, exponer la biografía del personaje resulta igualmente necesario no sólo con el fin de contextualizar las obras, sino también para explicar por qué entre todos los personajes de la Historia de Japón, ha sido Nobunaga el que ha sobresalido por su gran presencia en el imaginario colectivo y en la cultura popular contemporánea.

Oda Nobunaga nació en 1534, hijo de Oda Nobuhide 織田信秀 (1510-1551), un terrateniente de la provincia de Owari 尾張, en la parte central de Honshū 本州 la isla principal de Japón (actualmente la prefectura de Aichi 愛知). En su juventud

se le conoció por su excentricidad y desinterés en protocolos y distinciones de clase establecidas, recibiendo el apodo de *ooutsuke* 大うつけ (*gran tonto*). Se dice que Nobunaga se presentó al funeral de su padre con vestimentas estrafalarias e inapropiadas y que rompió el decoro de la ocasión arrojando incienso al altar (Campbell, 54).

Al morir su padre, Nobunaga enfrentó la oposición de miembros del clan Oda para convertirse en el sucesor, pues su hermano menor Oda Nobuyuki 織田信之 (m.1558) era considerado un líder de mayor compostura y rectitud. Este conflicto duró ocho años, y fue hasta 1559 que Nobunaga derrotó a sus opositores y se convirtió en el líder del clan Oda. Una vez que alcanzó este objetivo, rápidamente logró expandir su influencia y apoderarse de toda la provincia de Owari.

La lucha de Nobunaga por extender sus dominios y unificar todo el territorio japonés bajo su comando comenzaría en 1560, cuando se opuso a Imagawa Yoshimoto 今川義元 (1519-1560), *daimyō* 大名 de la provincia de Suruga, en su marcha hacia Kioto. El resultado de este enfrentamiento fue uno de los episodios más célebres de la vida de Nobunaga; en todo Japón se supo de su triunfo en la batalla de Okehazama 桶狭間 con un ejército de menos de 3000 soldados contra los 40 mil del clan Imagawa. Este suceso dio a Nobunaga gran reconocimiento como estratega militar, además de que cimentó su reputación como un hombre excéntrico y osado, características que serán fundamentales en las interpretaciones modernas del personaje. Además, fue en esta batalla cuando conoció y formó una alianza con

Tokugawa Ieyasu 徳川家康 (1543-1616)<sup>6</sup>, quien se convertiría en uno de sus más importantes seguidores.

En 1567 se apoderó de la provincia de Mino 美濃 -de donde era originaria su esposa Nōhime 濃姫(también conocida con el nombre de Kichō 帰蝶)- y le dio su nombre actual de Gifu 岐阜, convirtiéndola en la base de operaciones de sus siguientes estrategias. Una vez concluida esta conquista, negoció una alianza política con el clan Azai de la provincia de Ōmi 近江, casando a su hermana menor Oichi お市の方 con Azai Nagamasa 浅井長政 (1545-1573).

Su siguiente movida política, y quizá la más importante en esta etapa temprana, fue brindarle su apoyo a Ashikaga Yoshiaki 足利義明 (1537-1597) como candidato a suceder en el cargo de shogun para el debilitado *bakufu* de Muromachi. Según Fujiki Hisashi, el momento en que Nobunaga hizo su entrada a Kyoto en 1568 para manifestar su apoyo hacia Yoshiaki fue, para los habitantes de la capital en ese entonces, un evento que nada tenía de inusual o particularmente trascendente; fueron las tácticas políticas empleadas por Nobunaga posteriormente las que dieron muestra de sus ambiciones e insinuaron el gran impacto que tendrían en el devenir histórico de Japón. (Fujiki, p. 149). Además, Fujiki considera que Nobunaga no pretendía revitalizar las antiguas instituciones al brindar su apoyo a Yoshiaki, sino

---

<sup>6</sup> En ese entonces llevaba el nombre de Matsudaira Motoyasu 松平元康

que lo estaba utilizando como herramienta para acceder a una jerarquía más alta y legitimar su poder.

Nobunaga también fue conocido por su compleja, y para algunos, incomprensible, relación con los cargos oficiales. Hay una perceptible contradicción en sus acciones políticas, en particular con respecto a los cargos que tomaba y los que rechazaba que han hecho que los historiadores se sigan cuestionando sobre sus objetivos finales. Por un lado, se negó a aceptar el cargo de vice-*shōgun* que le ofreció Yoshiaki, muy probablemente con el fin de preservar para sí mismo un poder autónomo del shogunato. En los documentos oficiales, el sello rojo de Nobunaga aparecía al lado del sello del shōgun, marcándolo no como un subordinado sino como una autoridad independiente. Por otro lado, como lo menciona Wakita, Nobunaga tampoco intentó dismantelar estas antiguas instituciones, y no fue sino hasta la caída del *bakufu* de Muromachi que finalmente aceptó el cargo de *kugyō*<sup>7</sup> en la corte (Wakita, p. 347). A pesar de ello, Nobunaga estuvo en constantes roces con Yoshiaki, quien veía su autoridad disminuida por tener que aceptar la injerencia externa de Nobunaga.

Aunque se mostrara renuente a aceptar cargos públicos oficiales, Nobunaga no se limitaba al momento de criticar la gestión de Yoshiaki y proclamar su autoridad sobre todo el territorio. En uno de varios documentos que redactó y divulgó de forma pública sostenía que:

---

<sup>7</sup> Miembros de la corte que estaban bajo órdenes directas del emperador.

Como los asuntos del reino se han puesto *de facto* en manos de Nobunaga, este puede tomar medidas en contra de cualquier persona de acuerdo a su propia discreción y sin la necesidad de obtener el consentimiento del shōgun. (Fujiki, p. 158).

El conflicto entre Nobunaga y Yoshiaki continuó por varios años; Nobunaga exigió al *tennō*<sup>8</sup> que revocara el nombre de la era Genki (1570-1573) escogido por Yoshiaki y cuando finalmente este fue exiliado, consiguió que rápidamente aprobara el nombre de era Tenshō (1573-1592) que él mismo había escogido. La capacidad de dar nombre a las eras, antiguamente una potestad imperial que había sido cooptada por el shogunato Ashikaga, era una muestra reconocible de autoridad que en ese momento confirmó que Nobunaga se había convertido en el hombre más poderoso de Japón.

Hay ciertas discrepancias entre los historiadores sobre las acciones de Nobunaga posteriores a su triunfo sobre Yoshiaki. Wakita menciona que algunos historiadores sostienen que, dada su ambición y naturaleza poco conciliadora, Nobunaga tuvo al *tennō* como su siguiente objetivo, y que por muchos años y hasta el día de su muerte estuvo luchando para forzar la abdicación de éste. Sin embargo, él considera que esta idea no va de acuerdo con la propia trayectoria de Nobunaga, y que además, ni la corte ni el *tennō* tendrían para estos años suficiente poder para oponerse a Nobunaga si tales demandas se hubieran realizado. (Wakita, p. 348)

---

<sup>8</sup> Tennō 天皇 es el título oficial para el emperador de Japón.

Nobunaga llegó a tener fama de ser un hombre ambicioso e implacable. En 1570 triunfó en la batalla de Anegawa contra los clanes Asakura y Azai -quienes habrían quebrantado la alianza existente con el clan Oda. Esta batalla es conocida por la aparición de 500 arcabuces entre las tropas de Nobunaga. Se dice que fue un gran aficionado de las armas de fuego introducidas por los portugueses, y tuvo un papel fundamental en la difusión de su uso en la segunda mitad del siglo XVI, revolucionando la forma de hacer la guerra en todo Japón.

Al año siguiente, Nobunaga lideró a sus tropas para castigar a los monjes armados del Enryaku-ji 延暦寺 que habían apoyado a la alianza Asakura-Azai. En uno de los eventos más recordados entre sus campañas militares, Nobunaga hizo prender fuego a todo este complejo de templos, asesinando a los monjes y destruyendo lo que había sido la cuna de muchas de las grandes escuelas del budismo en Japón y uno de los centros religiosos más importantes en Kioto.

Fue en estos años que, con el poder del shogunato de Muromachi completamente neutralizado, Nobunaga finalmente comenzó a aceptar una serie de cargos públicos. Sucesivamente fue nombrado *kugyō*, *Sadaijin* 左大臣<sup>9</sup> y *Daijō Daijin* 太政大臣<sup>10</sup>.

Con estos cargos no sólo recibía los mayores honores de la corte, sino que ostentaba el máximo cargo de autoridad militar. No conservó estos cargos por mucho tiempo, y al renunciar a ellos obtuvo una posición comparable a la de un

---

<sup>9</sup> Ministro de la Izquierda, el segundo cargo más importante en el Daijō-kan 太政官 o Departamento de Estado en la corte imperial.

<sup>10</sup> Canciller del reino, era el cargo más alto en el Daijō-kan.

*tennō* en retiro, acaparando la potestad sobre la distribución de tierras, el nombramiento de sacerdotes y el otorgamiento de otros cargos de la corte. En 1579 adoptó a un príncipe imperial, lo cual lo hubiera convertido en padrastro del siguiente *tennō*, insertándose en la línea de la familia imperial.

Aunque por tradición no podía aspirar al cargo de shōgun por no ser descendiente del clan Minamoto 源, sus victorias contra el clan Takeda 武田 en Kantō dieron a la corte pie para ofrecerle este cargo. El poder de Nobunaga era tal que no sólo tuvo éxito en insertarse en las instituciones políticas existentes, sino que forzó el quebranto de tradiciones que habían permanecido por casi 300 años.

En 1582, Nobunaga visitó Kioto para asistir en la campaña contra el clan Mōri 毛利 de la provincia de Bitchū 備中, alojándose en el templo de Honnōji con apenas 30 de sus seguidores, mientras su hijo lideraba el brazo principal de su ejército. El 21 de junio, uno de sus subordinados más cercanos, Akechi Mitsuhide 明智光秀 (1528-1582), organizó una emboscada contra Nobunaga, asediando el edificio de Honnōji y sometiendo a sus fuerzas rápidamente. Nobunaga murió esa noche, y este evento-conocido como el Incidente de Honnōji (*honnōji no hen* 本能寺の変)- se convirtió en uno de los más famosos en la historia de Japón. El clan Oda fue arrasado tras la muerte de su líder y la empresa de conquista de Nobunaga se vio interrumpida; serían sus vasallos Toyotomi Hideyoshi 豊臣秀吉 (1537-1598) y

Tokugawa Ieyasu quienes lograrían concretar la unificación de Japón bajo un sólo gobierno militar.

### **1.3 Desde el Nobunaga histórico hasta el personaje de la cultura popular contemporánea**

El personaje histórico Oda Nobunaga vivió desde 1534 hasta 1582 y su vida estuvo marcada por múltiples batallas y hechos que pasaron a la Historia. Sin embargo, antes y después de él ha habido docenas de otras figuras heroicas clásicas, estereotípicos “grandes hombres”, mujeres poetas, personajes trágicos como el clan Taira 平家, figuras políticas tan significativas que han sido mitologizadas como la emperatriz Himiko 卑弥呼 y el príncipe Shōtoku Taishi 聖徳太子 y que sin embargo no tienen la prominencia en la cultura popular contemporánea que sí ha tenido Nobunaga. Por lo tanto, debemos indagar cuáles han sido los factores que han influido para que, en las últimas tres décadas, Nobunaga se convirtiera en una figura tan representativa de la Historia de Japón.

#### **1.3.1 La ficción histórica en la cultura popular de Japón**

Un poco de trasfondo es necesario. Como en todas las sociedades, en Japón siempre han existido grupos de personas con interés en el pasado en general y en la Historia en particular; en otros contextos, autores como los antes mencionados Emerson y Carlyle prácticamente erigieron un culto dedicado a las grandes figuras

de la Historia europea. En Japón, en las etapas tardías del periodo Edo se popularizó el género del *musha-e* 武者絵, estampas y libros ilustrados representando a personajes históricos y guerreros legendarios. Una de las obras más conocidas de este último tipo era el *Ehon taikōki* 絵本太閤記, una edición ilustrada de la biografía de Toyotomi Hideyoshi con embellecimientos narrativos que lo presentaban como un héroe casi divino. Algunas de las imágenes más populares de Nobunaga aparecieron en esta obra.

Aunque a lo largo del siglo XX proliferaron en gran medida todo tipo de obras de ficción con temática histórica, fue hasta la posguerra que Nobunaga tuvo su primera aparición en un manga. En 1959 se publicó el manga *Ninja bugeichō* 忍者武芸帳 (*Libro de artes marciales ninja*) de Shirato Sanpei 白土三平 en el que Nobunaga ocupaba el papel del villano, pero se le mostraba como un personaje interesante y llamativo (Himekawa, p. 36). En las siguientes décadas hubo aproximadamente una docena de mangas en las que Nobunaga aparecía como personaje, pero el verdadero boom se daría en 1987, año en el que se emitió la primera entrega del videojuego *Nobunaga no yabō* 信長の野望 (*La ambición de Nobunaga*).

En este juego de simulación histórica, el jugador debe intentar alcanzar las ambiciones de Nobunaga de conquistar todo el *tenka*.<sup>11</sup> El juego no sólo cumplió con las expectativas de quienes ya eran aficionados a la Historia sino que tuvo tanta

---

<sup>11</sup> 天下 (*tenka*) se refiere literalmente a “el cielo y la tierra”, pero en el contexto del periodo Sengoku, conquistar el *tenka* significaba conquistar todo Japón.

popularidad que atrajo a un gran número de nuevos fanáticos al género de entretenimiento histórico. Desde entonces se han producido más de una docena de entregas en la serie para todo número de plataformas, la más reciente de 2017.<sup>12</sup> En los más de treinta años que han transcurrido, un gran número de obras de todo tipo han utilizado las frases “*Nobunaga no [...]*” y “[...] *no yabō*” en sus títulos, haciendo referencia a este juego, como por ejemplo la serie *Oda Nobuna no yabō* 織田信奈の野望 (*La ambición de Oda Nobuna*, 2012) que parodia directamente el título, pero cambiando el nombre de Nobunaga por un nombre femenino, y en el cual, el protagonista es un aficionado a dicho juego que es transportado al periodo Sengoku.

Poco tiempo después, en 1990, se comenzó a publicar la novela ligera *Honō no Shinkirō* 炎の蜃気楼 (*El espejismo en llamas*) de Kuwabara Mizuna 桑原水奈. Esta novela se siguió publicando hasta 2004, recopilando 40 volúmenes, además de recibir una adaptación al manga en 1994 y al anime en 2002. La trama giraba en torno a jóvenes del Japón contemporáneo que en realidad eran reencarnaciones de personajes históricos. Pertenece al género *boys-love* y daba gran importancia al melodrama de las relaciones entre los personajes. La serie tuvo una enorme popularidad especialmente entre el público femenino, haciendo que muchas mujeres se interesaran por la Historia, y dando pie a la subcultura *rekijō* 歴女 (Sugawa, p. 43) que ha crecido enormemente a lo largo del siglo XXI y que han

---

<sup>12</sup> Al momento de escribir esta tesis, un nuevo juego de la franquicia titulado *Nobunaga no Yabou: Hadou* 信長の野望覇道 se encuentra en desarrollo por parte de Koei Tecmo.

incluso logrado influir en la revitalización de lugares asociados a personajes históricos o la reparación de artefactos destruidos.<sup>13</sup>

Sin embargo, aún después del gran éxito de estas obras, no eran los juegos y animes inspirados en el periodo Sengoku los que acaparaban mayor popularidad, sino los que retrataban a personajes del clásico chino *Romance de los Tres Reinos*, como el juego *Shin – Sangoku Musō* 真・三国無双 (conocido en inglés como *Dynasty Warriors*) cuya primera entrega salió a la venta en 1997. Siguiendo el éxito de esta serie, los desarrolladores comenzaron a producir un juego con las mismas características, pero esta vez con personajes del periodo Sengoku. Así, en 2004 se emitió el primer juego de *Sengoku musō* 戦国無双 (en inglés *Samurai Warriors*), el cual ponía énfasis en los aspectos más llamativos de los personajes y en la diversión de luchar contra un gran número de enemigos. Al igual que *Nobunaga no yabō* 15 años antes, *Sengoku musō* tuvo gran recepción entre todo tipo de público e hizo que muchas personas se interesaran en el periodo Sengoku y sus personajes. Los diseños estilizados del juego también fueron muy bien valorados e influyeron en muchas de las producciones de años posteriores. (Himekawa, p. 43)

---

<sup>13</sup> Un caso particularmente conocido es el de los aficionados del juego de simulación *Touken Ranbu* 刀剣乱舞 que imagina algunas de las armas más famosas de la Historia japonesa como personajes masculinos. Desde su lanzamiento en 2015, sus seguidores, principalmente mujeres, se han hecho notar por hacer grandes donaciones monetarias a templos, santuarios y museos que resguardan las armas que aparecen en el juego, e incluso organizarse de forma colectiva para reunir fondos con el fin de restaurar espadas perdidas, rotas o dañadas como la espada sagrada Ishikirimaru 石切丸 o la espada corta Yagen Tōshirō 薬研藤四郎 que perteneció al clan Ashikaga y posteriormente al mismo Nobunaga. (Loveridge, 2019)

Al año siguiente salió a la venta un juego que sería la sensación entre los aficionados del periodo Sengoku: *Sengoku Basara* 戦国 BASARA (comercializado como *Samurai Kings* para el mercado internacional). Himekawa la considera la número uno entre las series de videojuegos de acción inspirados en el periodo Sengoku (p. 45). Se distinguió porque los personajes utilizaban un lenguaje contemporáneo, usaban vestimentas muy llamativas y la forma en que se desarrollaban los eventos del juego, las armas y los estilos de combate era excéntrica y fantástica para tratarse de una obra de tipo histórico. Además, la interpretación de Oda Nobunaga como el “rey demonio” realizada por el actor de doblaje Wakamoto Norio 若本規夫 dejó una fuerte impresión entre los consumidores y se convirtió en uno de los arquetipos más conocidos del “Rey Demonio del Sexto Cielo”, Oda Nobunaga. La popularidad de esta franquicia crecería notablemente en el 2009, cuando fue adaptada como un anime de 12 episodios. A partir de ese año, el número de series de anime ambientadas en el periodo Sengoku y que tenían a Nobunaga como uno de sus personajes principales comenzó a aumentar en gran medida, por lo que considero que fue esta serie la que dio pie al boom de Nobunaga en el medio de la animación en los últimos 10 años.

### 1.3.2 El atractivo de Oda Nobunaga como figura heroica

Se ha visto la importancia que tuvieron los videojuegos a finales del siglo XX y principios del XXI para popularizar las obras de ficción con temática histórica en general y del periodo Sengoku en particular. Esta sección se enfocará en las

particularidades de Oda Nobunaga como personaje que fomentaron su rápida popularización y comercialización en los medios masivos de entretenimiento.

Habiendo revisado brevemente algunos de los eventos más conocidos de la vida del personaje histórico Oda Nobunaga, podemos encontrar algunas de las causas de su popularidad en el imaginario colectivo japonés. Se le recuerda como un personaje excéntrico, un guerrero poco convencional, pero con gran visión estratégica, capaz de salir victorioso aún cuando parecía que todo estaba en su contra. Se le considera hombre adelantado a su época, abierto a conocer nuevas ideas y tecnologías, dispuesto a transformar por completo la dinámica tradicional de la guerra.

También se le conoce por su ambición, característica con la que se le asocia mucho más que a cualquier otro *daimyō* del periodo; y su determinación por lograr sus objetivos utilizando todos los medios a su disposición. Una muestra manifiesta de ello es su conocido lema “*tenka fubu*” 天下布武 -conquistar todo Japón con la fuerza militar-, mismo que Nobunaga utilizó como sello y firma en múltiples documentos desde las primeras fases de su campaña militar. Esta implacable determinación y los métodos que llegaba a emplear para someter a sus enemigos han provocado que a lo largo de la Historia se le considere como un personaje despiadado y violento. Su disposición para someter por la fuerza a cualquiera que se le opusiera, sin importar que se tratase de otros *daimyō*, el shōgun o incluso comunidades religiosas que acumulaban mucho poder e influencia, le han dado la reputación de un hombre que, para bien o para mal, no estaba limitado por las normas

establecidas y las jerarquías de su época. Su repentina y violenta muerte, producto de la traición de uno de sus vasallos más allegados, cuando se encontraba en el punto más alto de su trayectoria política y militar, completa el cuadro de un personaje que se presta fácilmente para convertirse en sujeto de historias dramáticas de todo tipo.

Además de todas las atribuciones individuales que se han mencionado, la biografía conocida de Nobunaga tiene una serie de características narrativas en común con otros personajes -históricos y legendarios- que resultan atractivas para el público, permitiendo que, con el tiempo, se mitifiquen como figuras heroicas. Personajes como Nobunaga, Sakamoto Ryōma 坂本龍馬 (1836-1867), Hijikata Toshizō 土方歳

三 (1835-1869), o el clan Taira del *Heike Monogatari* 平家物語 (*Cantar de Heike*, c. 1330) pasaron a la historia como figuras trágicas, sujetos de fuertes convicciones que lucharon incansablemente por impulsar un cambio o defender aquello en lo que creían y que murieron de manera violenta, sin haber conseguido sus objetivos e incapaces de presenciar los resultados de sus años de lucha. Algunas de las obras que representan a estos personajes ponen énfasis en este lado trágico de la Historia, de ideales incumplidos y planes que quedaron incompletos. En el caso de Nobunaga, este enfoque está particularmente presente en una de las series que se analizarán en el Capítulo dos.

Himekawa identifica siete puntos que han sido fundamentales para establecer a Oda Nobunaga como uno de los personajes históricos más populares en los medios contemporáneos. En primera instancia, a nivel práctico, Nobunaga es parte

fundamental de la educación básica de Japón. Los estudiantes inevitablemente aprenden sobre él y su vida, se les pregunta sobre el tema en los exámenes, aparece en todos los libros de Historia sin excepción. Esto quiere decir que cualquier japonés que haya pasado por el sistema educativo ha al menos escuchado el nombre de Oda Nobunaga. (Himekawa, p.107) Como resultado, Nobunaga es un personaje que forma parte de la cultura colectiva de la mayoría de los japoneses, volviéndolo un punto de referencia fácilmente identificable para un público amplio.

Nobunaga es frecuentemente visto como el símbolo de su época. Un joven nacido en la turbulencia de la guerra civil que luchó desde su juventud para unificar primero su clan, luego su territorio local y finalmente todo el país. Aunque Tokugawa Ieyasu y Toyotomi Hideyoshi también tuvieron un papel importante en la unificación de Japón, y especialmente en la consolidación de esa unificación que Nobunaga dejó incompleta, de los tres es Nobunaga quien tiene la imagen de gran conquistador, el gran personaje del periodo Sengoku. A nivel narrativo, no solamente aparece en obras en las que es el protagonista; Nobunaga tiene un papel de alguna importancia en prácticamente todas las historias sobre el periodo, aún cuando sean historias sobre otros samurai de la época.

No es solamente Nobunaga individualmente que es llamativo para potenciales lectores, sino el hecho de que toda su vida estuvo rodeado de personajes históricos carismáticos y atractivos, que también pasaron a la historia por sus acciones y hazañas. Desde los miembros de su familia como su hermano Nobuyuki, su esposa Kichō y su hermana Ichi, sus vasallos y aliados como Toyotomi Hideyoshi, Tokugawa Ieyasu y Akechi Mitsuhide, hasta sus grandes enemigos como Takeda

Shingen y Uesugi Kenshin, hay un gran número de personajes destacados que pasaron por la vida de Nobunaga, influyendo en ella y siendo influidos por su presencia.

Otro punto que destaca Himekawa es el pragmatismo de Nobunaga; al menos, el que se le atribuye. Dice que Nobunaga tiene la imagen de que se podía adaptar a cualquier ambiente, que no estaba atado por el sentido común ni las costumbres (Himekawa, p.110). Esta idea que se ha creado sobre el personaje hace fácil que cada artista lo transforme y maniobre a su gusto; incluso puede ayudar a generar interés en el público al colocarlo en diversas situaciones y poniendo a prueba su ingenio y adaptabilidad.

Nobunaga tiene la singularidad de que se conocen un gran número de anécdotas sobre su vida. Esto se debe a la existencia del *Shinchō kōki* 信長公記 (*La crónica del señor Nobunaga*) una obra compilada a principios del periodo Edo 江戸 (1603-1867) a partir de los manuscritos de Ōta Gyūichi 太田牛一 (1527-1613), uno de los vasallos de Nobunaga, que relata los eventos de su vida desde su entrada a Kioto en 1568 hasta su muerte. Gracias a ello, quienes quieren contar historias sobre Nobunaga tienen una veta amplia de eventos a los que pueden hacer referencia para que el público reconozca el personaje, sin importar si está encarnado como un animal, un monstruo, un hombre adulto o una chica adolescente. Adicionalmente, Nobunaga ha resultado ser un personaje sumamente versátil. Su juventud como “el tonto de Owari” se presta perfectamente para crear historias de tipo cómico, la

subsecuente pacificación de su dominio, la lucha contra su propio hermano y su matrimonio con Kichō puede utilizarse para crear una historia romántica y melodramática. Su rivalidad con Ashikaga Yoshiaki y su ascenso en la corte imperial puede dar pie a un drama político, mientras que sus campañas militares se prestan fácilmente para el género de acción. Como se verá en el Capítulo 2, Nobunaga puede tomar el papel de un héroe apasionado lleno de convicciones o de un villano diabólico y cruel. Es decir, el Oda Nobunaga histórico tiene tantas atribuciones y tantas facetas que se vuelve fácil adaptarlo a una pieza de entretenimiento de cualquier género y en casi cualquier rol narrativo sin dejar de lado aunque sea una parte de la idea de “Oda Nobunaga” que la mayoría de los japoneses conocen.

Otro aspecto que ha influido en gran medida en la popularidad de Nobunaga -en mi opinión, quizá el más importante- es el incidente de Honnōji. Este aspecto en particular tiene un gran número de facetas por lo que requiere su propio apartado para poder explorarse a profundidad.

### 1.3.3 La muerte de Nobunaga: El incidente de Honnōji

Como se mencionó anteriormente, Nobunaga murió el 21 de junio de 1582 en el templo de Honnōji de Kyoto, traicionado por uno de sus vasallos de mayor confianza. Súbitamente el hombre más poderoso de Japón estaba muerto, su ejército desarticulado y sus seguidores luchando entre sí para quedarse con el botín. La traición, la rápida derrota, el fuego, el drama inherente a los hechos de Honnōji lo

hacen un incidente óptimo para convertirse en leyenda. Hablar de Nobunaga implica necesariamente hablar de Honnōji.

En los medios de entretenimiento contemporáneo, la idea de Honnōji es un punto de gran interés para espectadores y creativos. En toda narrativa se generará tensión e intriga en torno a cómo se desarrollará el momento de la muerte de Nobunaga, cómo será interpretado y qué papel tendrá dentro del esquema total de la trama. “A pesar de tratarse de un solo incidente, hay tantas maneras de mostrarlo que se vuelve un momento que genera expectativa y emoción” (Himekawa, p. 12). Incluso historias de reencarnación -que se ubican después de la muerte de Nobunaga- pueden hacer de este evento un punto focal de su narrativa, como el caso de *Oda Cinnamon Nobunaga* 織田シナモン信長 (2020), en el que se insinúa que no fue Mitsuhide quien traicionó a Nobunaga y la tensión surge del misterio de descubrir lo que realmente sucedió.

Sin embargo, no es solo el hecho en sí de la muerte de Nobunaga lo que resulta tan atractivo narrativamente, sino el gran abanico de posibilidades que desapareció junto con él. Al momento de morir, Nobunaga era *de facto* el hombre más poderoso de Japón -a pesar de haber renunciado a todos los cargos públicos que le habían sido otorgados. Había derrotado a la gran alianza que se había formado en su contra, todos sus enemigos más poderosos -Takeda Shingen, Uesugi Kenshin, el shogunato Ashikaga- estaban muertos y estaba en vías de someter a los pocos *daimyō* que aún se le oponían, con lo cual hubiera tenido autoridad sobre todo el territorio de Japón.

Antes se mencionó que la reticencia de Nobunaga a aceptar ciertos cargos públicos y sus complejas relaciones con las figuras de autoridad establecidas –el shogunato y la corte imperial- han sido causa de gran intriga para los historiadores y por lo mismo, también han dado lugar a muchas especulaciones sobre cuáles eran sus objetivos finales. Si Nobunaga no hubiese muerto en Honnōji ¿qué clase de gobierno hubiera creado? Quizás habría tomado el cargo de shōgun como ya habían hecho anteriormente los Minamoto en el siglo XII y los Ashikaga en el XIV, pero quizás planeaba crear nuevas instituciones políticas para reemplazar el antiguo régimen; quizás habría transformado por completo las estructuras sociales, políticas y económicas existentes. Y ¿qué tan diferente habría sido el devenir histórico de Japón; cómo sería el Japón contemporáneo si nunca hubiera habido un shogunato de Edo y sus 250 años de *Pax Tokugawa*? Para historiadores como Wakita, la incertidumbre sobre los planes a largo plazo de Nobunaga y el que un incidente de proporciones relativamente menores haya, posiblemente, alterado por completo el curso de la historia de Japón, le adjudica a Nobunaga un cierto misticismo que despierta la fascinación de muchos.

Himekawa señala que hay tres características que le dan al incidente de Honnōji un mayor significado en la discusión sobre la mitificación de la figura de Nobunaga. La primera, que hasta la fecha se desconocen los motivos detrás de la traición de Akechi Mitsuhide. A pesar de que el tema ha sido ampliamente investigado por historiadores como Shiba Hiroyuki 柴裕之 de la *Nihonshi shiryō kenkyūkai* 日本史料研究会 (Asociación para la investigación de documentos sobre la Historia de

Japón) y que existen multitud de teorías al respecto, no hay documentación histórica que valide ninguna de ellas. La muerte de Nobunaga no solo fue repentina e inesperada, sino que es aparentemente inexplicable.

Un segundo punto que señalan analistas como Campbell es el hecho de que el cuerpo de Nobunaga nunca haya sido encontrado. El siglo XVI no tenía la tecnología ni el conocimiento científico para identificar cuerpos calcinados. Sin embargo, este detalle que pareciera insignificante en términos generales ha dado lugar a especulaciones. Quizá Nobunaga sobrevivió; quizá siga vivo hasta la actualidad como el Rey Demonio en el que se ha convertido en muchas obras contemporáneas. Esto además le otorga mucha libertad a los artistas y escritores. Pasado Honnōji, Nobunaga es libre de hacer lo que quiera sin afectar el devenir de la “verdad” histórica (Himekawa, p. 109).

En otras palabras, el incidente de Honnōji se convirtió en una fuente de infinidad de misterios e incertidumbre, de preguntas que nunca serán respondidas. Fue un hecho violento y dramático que de la noche a la mañana transformó drásticamente la balanza del poder. Es entonces natural que este evento por sí solo sea tan representativo del periodo y uno de los hechos históricos más conocidos. El fuego de Honnōji consumió un sinfín de futuros posibles para Japón y acabó con la vida de Oda Nobunaga y, sin embargo, también le dio nueva vida como uno de los pilares sobre los que se construiría su leyenda.

# Capítulo 2

## La configuración de un personaje llamado Oda Nobunaga

Habiendo expuesto algunas de las causas principales de la popularidad de Oda Nobunaga y la proliferación de obras de ficción contemporáneas que lo representan, el siguiente paso es analizar directamente algunas de las nuevas encarnaciones del personaje. En este capítulo se identificarán los diferentes elementos que componen al Oda Nobunaga contemporáneo. Se señalarán la iconografía visual y narrativa que ha ido adquiriendo como personaje de ficción, especialmente los casos que se repiten en diferentes versiones. También se examinará de qué manera estas características adquieren significados diferentes dependiendo del papel de Nobunaga en cada una de las obras escogidas y de los arquetipos narrativos a los que responde.

Ya se ha mencionado que Nobunaga es uno de los personajes históricos más representados en anime, manga y otros productos de ficción contemporáneos, pero lo que lo hace realmente excepcional es la gran diversidad que existe dentro de esas representaciones. Dado el alcance de este trabajo, se analizarán solamente cuatro series de anime, seleccionadas por ser cada una de ellas un ejemplo representativo de un arquetipo diferente de Oda Nobunaga.

El primero de ellos es la adaptación al anime de *Sengoku Basara* 戦国 BASARA (*Sengoku Basara: Samurai Kings*, 2009), basada en el videojuego del mismo

nombre del que se habló en el capítulo pasado. La versión animada tuvo tres temporadas que se transmitieron en 2009, 2010 y 2014 respectivamente, una película en 2011 y una serie de anime spinoff llamada *Gakuen Basara* 学園 BASARA (*Gakuen Basara: Samurai High School*, 2018). La serie original fue dirigida por Kawasaki Itsurō 川崎 逸朗 en el estudio Production I.G. La trama se centra en la lucha de los daimyō más conocidos del periodo Sengoku en contra del *rey demonio* (*maō* 魔王) Oda Nobunaga, para evitar que cumpla su misión de someter todo el territorio. Al igual que en el videojuego, los personajes hablan en lenguaje moderno y se destacan por sus vestuarios estilizados, además del elemento de acción y fantasía sobrenatural en las escenas de batalla.

La segunda serie que se analizará es *Nobunaga The Fool* ノブナガ・ザ・フール, (2014)<sup>14</sup> la cual fue parte de un proyecto multimedia que incluía una serie de anime, una adaptación al manga y una producción teatral. El anime, dirigido por Satō Hidekazu en el estudio Satelight, contó con 26 episodios que se emitieron en 2014. La trama se desarrolla en el Planeta del Este, en el que los planes del joven Oda Nobunaga por conquistar el territorio se ven interrumpidos por la aparición de dos extraños del vecino Planeta del Oeste; Jeanne D'Arc y Leonardo da Vinci. Nobunaga deberá dominar la armadura de guerra gigante (*ōikusayoroi* 大戦鎧) “The

---

<sup>14</sup> En adelante *The Fool*

Fool” para combatir la amenaza del Planeta del Oeste, encabezada por el Rey Arturo y sus caballeros de la Mesa Redonda.

La tercera serie que aquí se estudiará es *Nobunaga Kyōsōkyoku* 信長協奏曲 (*Nobunaga Concerto*, 2014)<sup>15</sup>. El manga de Ishii Ayumi 石井あゆみ comenzó su publicación en 2009 y continúa hasta la fecha.<sup>16</sup> En 2014 tuvo una adaptación al anime de 10 episodios, dirigida por Fujikawa Yūsuke 藤原雄介 en la televisora Fuji TV. El protagonista es un joven japonés de la época actual llamado Saburō サブロー — que a mitad de una clase de Historia en la que estaban estudiando el incidente de Honnōji, es repentinamente transportado en el tiempo hasta el periodo Sengoku. Estando ahí conoce a Oda Nobunaga, quien resulta ser físicamente idéntico a él. A petición del propio Nobunaga, Saburō se hace pasar por él y toma su lugar como líder del clan Oda y utilizando su libro de historia tratará de recrear los pasos del Nobunaga histórico. Posteriormente, el verdadero Nobunaga vuelve a contactar a Saburō para ponerse a su servicio bajo el nombre de Akechi Mitsuhide 明智光秀 (1528-1582).<sup>17</sup> La serie mezcla comedia y melodrama con un poco de comentario metatextual sobre la construcción del imaginario histórico y de la figura de Nobunaga en sí.

---

<sup>15</sup> En adelante *Concerto*

<sup>16</sup> En febrero de 2022 se anunció que el manga concluiría con el volumen 23, pero no se ha dado una fecha de publicación del mismo hasta este momento.

<sup>17</sup> Para evitar confusiones, al hablar de esta serie me referiré al protagonista —quien funge mayormente como el Nobunaga histórico— como Saburō, y al “verdadero” Nobunaga como Mitsuhide.

Por último, se analizará también la serie de *Drifters* ドリフターズ (2016), cuyo manga comenzó su publicación en 2009 y es escrito y dibujado por Hirano Kōta 平野康太. Fue adaptado como serie de anime de 12 episodios, dirigida por Suzuki Kenichi 鈴木健一 en el estudio Hoods Entertainment. El protagonista de esta serie es Shimazu Toyohisa 島津豊久<sup>18</sup>, un samurai de finales del periodo Sengoku que, a punto de morir tras la batalla de Sekigahara 関ヶ原, es transportado a otro mundo poblado por diferentes razas de criaturas de fantasía: elfos, enanos, trolls y orcos que han sido sometidos por los humanos. Toyohisa descubre que en este nuevo mundo hay también algunos otros personajes históricos, como Nasu no Yoichi 那須与一<sup>19</sup> y Oda Nobunaga. Los tres deciden aliarse para liderar a las razas oprimidas y derrotar al imperio de los humanos.

Ya que se han presentado los casos que servirán para el estudio de las diferentes formas de representar a Oda Nobunaga, en los siguientes segmentos se expondrán los elementos que componen al personaje en las diferentes series y los arquetipos que se han ido creando en torno a él.

---

<sup>18</sup> Shimazu Toyohisa 島津豊久 (1570-1600) fue un samurai del periodo Sengoku tardío, miembro del clan Shimazu de Kyūshū, que lucharon en contra de Tokugawa Ieyasu en la batalla de Sekigahara (1600).

<sup>19</sup> Nasu no Yoichi 那須与一 (c.1169 - c.1232) fue un samurai del clan Minamoto durante las Guerras Genpei (*genpei kassen* 源平合戦, 1180-1185). En el *Heike Monogatari* se lo menciona como un talentoso arquero.

## 2.1 Los dos Nobunagas: Arquetipos del personaje

En primera instancia, propondré que existen dos arquetipos básicos de Oda Nobunaga: el “Rey demonio del sexto cielo” (*Dairokuten maō* 第六天魔王) y “El gran tonto de Owari” (*Owari no ōtsuke* 尾張の大うつけ). Ambos son apodos que supuestamente le fueron dados a Nobunaga en vida, pero para los propósitos de este trabajo sería irrelevante aún si este no fuera el caso, pues lo que nos interesa es que todas las obras en las que aparece Nobunaga se hace referencia a ellos. La mayoría de las encarnaciones del personaje encaja en uno de estos dos arquetipos dependiendo el papel que ocupa dentro de la narrativa. Los personajes que lo rodean le otorgan el apodo correspondiente o él mismo lo asume. También hay casos que mezclan elementos de los dos arquetipos, y otros que no los utilizan de manera directa pero sí hacen referencia a ellos, generalmente como comentario metanarrativo, pero al final, siempre están presentes.

Los objetivos narrativos de cada obra determinarán cuál de los dos arquetipos servirá como esqueleto de sus respectivos Oda Nobunaga; pero esto no quiere decir que el arquetipo defina completamente al personaje. Al igual que los otros elementos narrativos que se verán en este capítulo, el arquetipo es solamente una herramienta que cumple con la función de comunicar algo sobre el personaje. El mismo arquetipo de “gran tonto” puede crear al héroe visionario de una épica histórica o a un guerrero irracional y caprichoso en una obra de comedia. El “rey demonio” puede ser un tirano sediento de sangre o un genio estratega dispuesto a ensuciarse las manos por lograr sus objetivos. La intención y visión del autor es lo

que determina en qué tipo de personaje se convertirá Oda Nobunaga y es esta flexibilidad lo que ha generado tanta diversidad en su representación.

En su encarnación como “Rey Demonio”, las características que más se destacan son su crueldad, su capacidad de inspirar temor en sus enemigos, su carácter implacable y despiadado, dispuesto a eliminar cualquier obstáculo que se interponga en su camino por cualquier medio necesario. También se señalan sus tácticas militares poco ortodoxas, sus contundentes victorias en el campo de batalla y su uso de armas de fuego. Por lo general este arquetipo sirve para construir a Oda Nobunaga como el gran villano del periodo Sengoku.

El ejemplo más claro es el Nobunaga de *Sengoku BASARA*. En esta serie, todos los personajes se refieren a él como rey demonio (*maō* 魔王) y él mismo se autoadjudica el epíteto desde su primer diálogo: “No hay nadie antes de mí, ni habrá nadie después. Soy el Rey Demonio del Sexto Cielo, Oda Nobunaga” (*Sengoku BASARA*, Episodio 1). Los creadores del videojuego original también lo describen en esos términos, como “el demonio del Sengoku que apunta su espada hacia los dioses y el Buda” (Ninomae p. 14), que se ha llamado a sí mismo como *Dairokutenmaō* y que no ve a otros humanos como sus pares. Es cruel y despiadado, se señala expresamente que no le muestra compasión a mujeres y niños y que sólo deja muerte a su paso. Ni siquiera su esposa Nōhime 濃姫 -quien es llamada por otros personajes como ‘la mujer del Rey demonio’ (*maō no yome* 魔王の嫁)- o su hermana menor Ichi (*oichi no kata* お市の方) le merecen ningún tipo de afecto.

Expresa abiertamente su deseo de someter todo Japón por medio de la fuerza y sumergirlo en la oscuridad: “Yo seré quien abra las puertas del inframundo”. (*Sengoku BASARA*, Episodio 4).

Otra forma de utilizar el arquetipo de “rey demonio” se puede apreciar en la serie de *Drifters*. En palabras de Himekawa, este Nobunaga es un rey demonio que se ha suavizado un poco. (Himekawa, p. 73) El personaje se describe a sí mismo como un hombre sumamente capaz (*chō dekiru otoko* 超できる男, *Drifters*, Episodio 8) y que una vez que decide hacer algo, lo lleva a cabo (Episodio 6). Está dispuesto a lo que sea necesario para lograr sus objetivos, así sean actos violentos, exagerados o absurdos, pero también se le ve constantemente reflexionando sobre su vida y lamentando el fracaso de su proyecto de conquista. A pesar de formar parte del grupo de los héroes, sus diálogos, acciones y expresiones insinúan que tiene intenciones ocultas. Y sin embargo, es uno de los *Drifters* (*dorifutaazu* 漂流者), que según la trama se distinguen de los *Ends* (*enzu* 廃棄物) –los villanos- porque estos últimos están llenos de odio y sólo desean destruir a la humanidad.

En el manga, el capítulo en el que Nobunaga hace su primera aparición se titula “Rey demonio” (*maō* 魔王), y después de la primera batalla a su lado, el protagonista Shimazu Toyohisa se pregunta si Nobunaga es un gran tonto o un rey demonio. De esta manera, la narrativa verbaliza explícitamente los dos arquetipos básicos en los que se suele encasillar al personaje. Sin embargo, este Nobunaga no es exclusivamente un “rey demonio”. Su personalidad y acciones evocan ese arquetipo,

pero sus arrebatos de espontaneidad y estrategias poco ortodoxas aluden al “gran tonto”. La escena final de la serie de anime muestra a Akechi Mitsuhide, recién llegado a este mundo alterno y reuniéndose con el Rey de la Oscuridad (*kokūō* 黒王), a quien le declara que es su deber acabar con “ese tonto” (Episodio 12).

Cuando Nobunaga se personifica como el “gran tonto”, se distingue por ser excéntrico y espontáneo; desafía constantemente las expectativas y las normas sociales. En múltiples ocasiones, su manera de actuar es cuestionada y señalada como inapropiada por las personas que lo rodean. Este arquetipo se utiliza ya sea en comedias o, muy frecuentemente, en series en las que Nobunaga toma el papel del héroe, y generalmente el uso de este apodo de “gran tonto” se atribuye a la incapacidad de quienes lo rodean de ver el potencial y genio de las ideas de Nobunaga.

Uno de estos casos es el de la ya mencionada *Nobunaga The Fool*, en donde, como el título lo indica, el protagonista representa el arquetipo de “gran tonto”, e igualmente es llamado así en múltiples ocasiones por su padre y por los vasallos del clan Oda. Sin embargo, más que un insulto, Nobunaga asume el apodo como propio. Desde el inicio de la serie le pregunta a Jeanne D’Arc cómo decir “gran tonto” en la lengua de occidente y de ahí escoge el nombre “The Fool” para su armadura de batalla. Es un personaje extravagante e irreverente que constantemente rompe las normas y va en contra de los deseos de su padre y de su consejero. En múltiples instancias declara que él vive a su manera y que escribe su propio destino. Su

comportamiento es impredecible, a veces irresponsable y precipitado, pero siempre se enfatiza que su intención es proteger a su gente.

El protagonista de *Nobunaga Concerto*, Saburō, es una versión menos caótica del mismo arquetipo y esto se hace evidente desde su voz. Tanto Saburō como el Nobunaga de *The Fool* fueron interpretados por Miyano Mamoru 宮野真守, pero mientras Nobunaga tiene una voz grave y gutural, la de Saburō es más suave y aguda. La autora del manga, describe así a su protagonista: “Un héroe sin igual que aparece en el mundo del Sengoku。 Con su comportamiento excéntrico y sus ideas descabelladas extenderá la guerra por todo lo ancho y alto de Japón, con la voluntad de un león.” (Ishii, p. 14)

Saburō es despreocupado y espontáneo; le da poca importancia a las normas y expectativas de la época y de quienes lo rodean. A pesar de que su vida cambia drásticamente en un instante, no se detiene a pensarlo y simplemente asume su nuevo papel, aunque inicialmente se comporta de manera volátil y caprichosa, huyendo de sus deberes y causando dudas e inseguridad en sus vasallos más cercanos. Algunos empiezan a llamarlo “gran tonto”. Sin embargo, cuando surgen dudas sobre sus capacidades, logra ganarse su lealtad anunciando su objetivo de conquistar Japón, proclamando que “¡Nobunaga es el hombre que conquistará Japón!” (*Nobunaga Concerto*, Episodio 1). Su personalidad extrovertida le facilita ganar aliados e incrementar su ejército, sus ideas originales le ayudan a ganar batallas. La peculiaridad de esta serie es que tiene dos Nobunagas, y si Saburō es

el gran tonto, el final del anime indica que Mitsuhide –el otro Nobunaga- se convertirá en el rey demonio.

Este último ejemplo es la muestra más literal de que Oda Nobunaga no puede ser sólo rey demonio o solo un tonto; siempre tiene elementos de ambos. Mitsuhide puede convertirse en rey demonio, pero sus acciones al inicio de la serie – impulsivamente abandonar a su familia y dejar a un desconocido en su lugar- se considerarían típicas del Nobunaga tonto. Incluso un Nobunaga que parece tan inequívocamente rey demonio como el de *Sengoku BASARA* puede ser llamado “tonto” por sus enemigos. Cuando Shimazu Toyohisa se pregunta si el Nobunaga que acaba de conocer en *Drifters* es rey demonio o gran tonto la verdadera respuesta es que es una mezcla de ambos y esto aplica a todos los Nobunagas porque estos dos arquetipos forman parte de la “idea” en la que se ha convertido Oda Nobunaga para el ideario de la cultura popular.<sup>20</sup>

## **2.2 Composición visual y lenguaje iconográfico**

En el ámbito de lo visual al igual que en el narrativo, hay una gran diversidad entre las diferentes versiones de Oda Nobunaga. Desde un joven atractivo hasta un hombre con facciones toscas; desde una muchacha con grandes senos hasta un perro Shiba de cejas pobladas, pareciera que no hay límites al momento de diseñar a Oda Nobunaga. Sin embargo, hay elementos claves de diseño que aparecen en

---

<sup>20</sup> Sobre este tema se hablará a detalle en el tercer capítulo.

múltiples obras y que constituyen un lenguaje iconográfico que permiten al espectador identificar más fácilmente al personaje. En este segmento se analizará el diseño de las cuatro versiones de Nobunaga escogidas, se expondrán algunas de las características visuales más comunes asociadas al personaje y cómo son utilizadas como lenguaje para transmitir información sobre este.

El Nobunaga de *Sengoku BASARA* es el villano principal de la serie y su diseño refleja este papel. Se ve adulto, lleva bigote y sus rasgos son afilados. El diseñador de personajes Tsuchibayashi Makoto 土林誠, expresa que originalmente se pensaba hacerlo con un diseño más joven, pero que al surgir la necesidad de un gran villano que contrastara con los protagonistas y héroes de la serie –Date Masamune 伊達政宗 (1567-1632) y Sanada Yukimura 真田幸村 (1567-1615)- quienes tienen aspecto juvenil, se decidió darle este aspecto de un hombre de mayor edad. (Ninomae p. 123) Su armadura es grande y robusta, lo cual acentúa el ancho y altura de su figura, haciéndolo ver imponente y amenazante. La forma de su máscara ensombrece sus ojos, dándole un aspecto más siniestro.



1 Hoja de personaje de Oda Nobunaga en Sengoku Basara. En la esquina inferior izquierda se aprecian las similitudes con el retrato de Kanô Motohide

Su guarida, el castillo de Azuchi 安土城, está decorada con elementos que acentúan su papel antagónico: habitaciones oscuras y huecas. Está siempre rodeado de seguidores vestidos de negro y gris. El cráneo como motivo está presente en toda la escenografía a su alrededor evocando la muerte, desde las pilas de cráneos que saturan una de sus salas de guerra, los cráneos tallados en su enorme trono, un cráneo enorme en una pared e incluso los cráneos que utiliza como copa para beber. A diferencia de los héroes que utilizan armas tradicionales como espadas o lanzas, Nobunaga utiliza armas de fuego, que además de hacer referencia al conocido gusto del Nobunaga histórico por estos artefacto, lo distinguen de los demás personajes lo hacen más amenazador.



*2 Oda Nobunaga en Sengoku Basara, bebiendo sake de un cráneo*

En *The Fool*, Nobunaga es el héroe principal de la historia, y su diseño está pensado para ser atractivo y agradable al público. Si los héroes de *Sengoku BASARA* tienen

aspecto juvenil, también Nobunaga lo obtiene cuando se convierte en héroe de su propia historia. Su peinado se ve moderno, con un esquema de colores dramáticos y llamativos. Su expresión, lejos de ser amenazadora, se muestra confiada y despreocupada. Los escenarios en los que se desenvuelve el personaje son coloridos: amplios campos verdes, árboles de cerezo con flores blancas y rosas, habitaciones iluminadas llenas con personajes que visten en colores brillantes.



3 Oda Nobunaga en Nobunaga the Fool.

De la misma manera, en *Concerto*, aunque el diseño del personaje no es tan dramático como en los ejemplos anteriores, Saburō tiene un aspecto juvenil, facciones suaves, ojos grandes, no tiene bigote ni barba y su rostro siempre está descubierto, aspectos que van en línea con su papel heroico. A pesar de que la trama de la serie abarca varias décadas de la vida de Nobunaga, Saburō no muestra ninguna señal de envejecimiento. Sus atuendos tienen un aspecto ligero y casual, rara vez lleva armadura. El mundo en el que se desenvuelve es brillante y colorido, incluso en habitaciones cerradas se ve rodeado de las vestimentas llamativas de sus vasallos. No hay nada en su aspecto físico que lo haga amenazante o sospechoso.



4 Saburō en los créditos de *Nobunaga Concerto*.

Por otro lado, el Nobunaga de *Drifters* es un hombre de mediana edad, de aspecto descuidado. Su atuendo es sencillo -blanco, gris, un atisbo de rojo- pero de tonos apagados. Tiene un parche en el ojo y en su rostro se dibujan multitud de sombras. Su arma de preferencia es un rifle. Cuando planea algo, toda su cara se oscurece. Aunque forma parte del bando de los héroes, su apariencia y expresiones dejan ver que tiene intenciones ocultas.



### 5 Diseño de Oda Nobunaga en *Drifters*

Estos cuatro Nobunagas tienen diseños muy distintos, pero aún así comparten algunos elementos iconográficos que también se repiten en múltiples otras obras. Por este motivo a continuación se analizarán algunas de las características visuales

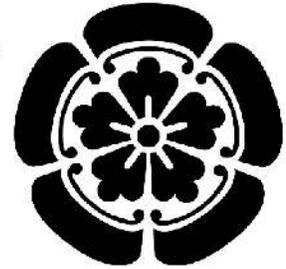
más comunes a diferentes versiones de Nobunaga y la forma en la que cumplen sus respectivas funciones narrativas.

El modelo que ha sido más utilizado para el diseño de Oda Nobunaga es el retrato más conocido del personaje histórico: un retrato elaborado por Kanō Motohide en 1583, un año después de la muerte de Nobunaga. El cabello negro amarrado sobre la cabeza y el bigote de puntas finas son elementos que se verán replicados en muchas versiones del personaje. Ishii Ayumi ha dicho que el diseño del protagonista en *Concerto* está inspirado en este retrato. (Ishii, p. 19) La influencia también es visible en múltiples otras versiones del personaje, incluyendo la de *BASARA*.



6 Oda Nobunaga pintado por Kanō Motohide en 1583.

Un símbolo que refiere a Nobunaga y ha sido utilizado por cientos de años es el emblema del clan Oda, la flor del membrillo japonés (*chaenomeles japonica*). Ésta comenzó a aparecer en las estampas de *ukiyo-e* 浮世絵 de finales del periodo Edo (edo jidai



江戸時代、 1868-1603) y principios de periodo Meiji (*meiji jidai* 明 *Emblema del clan Oda*

治時代, 1868-1912) y se convirtió en un símbolo inconfundible para señalar a Nobunaga que se sigue empleando hasta la actualidad en todo tipo de ilustraciones del personaje (Himekawa, p. 207).



8 Oda Nobunaga en una estampa de Utagawa Kuniyoshi 歌川国芳. En su ropa se aprecia el emblema del clan Oda.

En *Drifters*, cuando Toyohisa despierta y se encuentra cara a cara con Nobunaga la primera vez, lo primero que nota es una cortina desgarrada con el emblema del clan Oda a su espalda, por lo que sorprendido le pregunta a Nobunaga si es un vasallo de esa familia acabada, a lo que éste responde: “ Yo soy Oda y Oda soy yo” (*Drifters*, Episodio 1). Si Nobunaga es todo lo que es Oda y el emblema de la flor de membrillo es un signo de la familia Oda, entonces es un signo de Nobunaga en sí.



*9 Nobunaga con el emblema del clan Oda a sus espaldas..*

Otras características que son comunes en muchas de las versiones del personaje son: ángulos afilados, vestuarios con cuellos altos y diseños llamativos que

transmiten su personalidad extravagante. El Nobunaga de *BASARA* y el de *The Fool* tienen esto en común. El primero viste una armadura de color blanco que poco se parece a las armaduras samurai de la época, la cual tiene elementos de diseño puntiagudos que parecieran aludir a cuernos –un posible referente a su estatus como “Rey Demonio”-que evocan la forma del fuego. Lleva además una ancha capa color rojo cuyos bordes dan la impresión de haber sido desgarrados en batalla. El segundo lleva un atuendo estilizado que se asemeja más al tipo de vestuarios que podrían utilizar cantantes de rock contemporáneos. Predomina el color negro acentuado con detalles en rojo y amarillo brillantes. Su vestimenta contrasta visiblemente con la de otros personajes que llevan ropas más cercanas a kimonos o *hakamas*.

Dada la popularidad del periodo Sengoku y el gran número de reinterpretaciones del mismo que existen en medios de entretenimiento, gradualmente se han ido generando una serie de códigos culturales y convenciones visuales en la representación de sus personajes más célebres. Uno de los más importantes es el uso del color, que se convierte en una herramienta esencial de comunicación. Muchos de los personajes de este periodo actualmente están fuertemente asociados a ciertos esquemas de color. Date Masamune se identifica con el color azul, Takeda Shingen 武田信玄 (1521-1573) con el rojo, Toyotomi Hideyoshi 豊臣秀吉 (1537-1598) con el amarillo. Dada la gran diversidad de estilos y diseños, estas codificaciones por color sirven, en conjunto con otros elementos iconográficos, para facilitarle al espectador identificar a los personajes a primera vista. Es una forma de

comunicar aspectos del personaje –como su trasfondo y objetivos- utilizando unas pocas pistas visuales, permitiendo que la historia avance sin la necesidad de explicar en detalle algunos aspectos del personaje.

En el caso de Nobunaga, los colores que se asocian con el personaje son el rojo y el negro, y en menor medida el dorado. Esto es evidente no sólo en las vestimentas de los personajes –las cuatro versiones de Nobunaga que aquí se estudian visten en rojo, blanco y negro- sino en todo su entorno, dentro y fuera de la ficción de la obra. En *Sengoku BASARA*, hay varias escenas en las que Nobunaga se presenta en el campo de batalla y con él llegan nubarrones negros y el cielo se torna color rojo, el escenario dentro de la narrativa se transforma en torno a Nobunaga. La armadura mecánica de Nobunaga, *The Fool*, es predominantemente de color negro con acentos dorados y blancos. Fuera de la obra, estos colores estarán presentes en la publicidad y mercancía del personaje; por ejemplo, los carteles promocionales de *Concerto* y *The Fool* muestran respectivamente a Saburō y Nobunaga frente a un fondo color rojo brillante.



10 Cartel promocional de Nobunaga Concerto

El color negro evoca la oscuridad y se asocia comúnmente con los villanos en cualquier narrativa. En este sentido se adecúa muy bien al Nobunaga “rey demonio”. También es un color neutral sobre el que otros colores resaltan fácilmente, como se

ve en las vestimentas de *The Fool*, y con el que se pueden crear atuendos elegantes y atractivos. Por otro lado, el rojo es un color llamativo que en muchas series de televisión de Japón suele asociarse con el protagonista o líder de un equipo de héroes. Un Nobunaga heroico generalmente tenderá hacia un esquema de colores rojos, el cual también puede interpretarse como una referencia al color del fuego. (Himekawa, p. 205)

Y es que si hablamos de elementos visuales asociados a Oda Nobunaga, el más prevalente en todas sus representaciones es indudablemente el fuego. Ya sea un anime de tipo histórico o una fantasía de ciencia ficción, sea un Nobunaga humano o un espíritu reencarnado en una ametralladora,<sup>21</sup> siempre hay al menos una imagen que vincula a Nobunaga con el fuego.

En *BASARA*, Nobunaga hace su primera aparición autoproclamándose *dairokutenmaō* 第六天魔王 mientras sus seguidores prenden fuego al templo de Ishiyama Honganji 石山本願寺. Toda la escena está dominada por las llamas de fondo. Más adelante, otros personajes mencionan que Nobunaga redujo la provincia de Mino 美濃 -la tierra de su esposa- a cenizas y que quema todo lo que toca. En el noveno episodio se muestra su conquista de Kyūshū 九州 y cómo manda ejecutar a todos los habitantes de Satsuma 薩摩 que ya se habían rendido, ordenando

---

<sup>21</sup> En el manga *Nobunagan* ノブナガン (2011-2015) de Hisa Masato 久正人 la protagonista utiliza una ametralladora imbuida con el espíritu de Oda Nobunaga.

vehementemente que le prendan fuego a todo. En Nagasaki 長崎 deja a su paso iglesias cristianas en llamas y llenas de cadáveres de frailes y Mitsuhide lo describe como “una demostración de por qué el rey demonio es demonio” (*Sengoku BASARA*, Episodio 10). En concordancia con su papel de demonio, el fuego se vuelve un símbolo de su brutalidad y poder destructivo, su capacidad de arrasar con sus enemigos sin piedad. De esta manera se convierte en una más de las herramientas narrativas que ayudan a construir el personaje que los creadores querían mostrar, el de un “gran villano” (Ninomae, p. 122).

El Nobunaga de *Drifters* también hace un uso deliberado del fuego como arma de destrucción, pero lo emplea como parte de una estrategia de guerra compleja y no simplemente como una vía para causar destrucción sin motivo. Cuando Nasu no Yoichi le pregunta por qué prendió fuego a los campos de cultivos de los elfos, a quienes están liberando de la opresión del imperio, Nobunaga responde:

Un pueblo puede vivir sin dignidad mientras tengan comida. Y pueden aguantar sin comida mientras tengan dignidad. Pero si pierden ambas, ya nada les importará, puedes confiar en que harán lo que sea. [...] Es la mejor táctica para apoderarse de un país (Episodio 2)

Esta versión de Nobunaga está muy enfocada en el aspecto estratégico de la guerra y en el uso de tácticas de guerra psicológica, acentuando su experiencia militar. El fuego sigue siendo un elemento que enfatiza su capacidad de destrucción y su deliberado deseo de inspirar temor.



*11 Oda Nobunaga en Drifters.*

Incluso en series de anime en las que Nobunaga no aparece como personaje, pero es mencionado en diálogo, su nombre será inmediatamente asociado con el fuego. Esta vinculación tan evidente entre Nobunaga y el fuego se origina en algunos de los eventos más destacados de la biografía del personaje histórico. En particular, el incidente en el que Nobunaga hizo quemar el complejo de templos de Enryaku-ji 延暦寺 en el monte Hiei 比叡山 de Kyoto para castigar a los monjes que se le oponían. También al momento de su muerte, el templo de Honnōji fue consumido por las

llamas, por lo que en las versiones animadas del personaje, se le suele representar rodeado de fuego al momento de morir.

A fin de cuentas, como se mencionó en el capítulo anterior, Nobunaga siempre tiene que volver a Honnōji. En el último episodio de *Drifters*, al ver que uno de sus planes está siendo exitoso, Nobunaga comenta que encerrar a su enemigo y prenderle fuego “se siente genial” y menciona que seguramente Mitsuhide disfrutó muchísimo lo que le hizo en Honnōji. Para el Nobunaga de *Drifters*, el fuego no sólo es un arma de guerra sino que le sirve a la narrativa como herramienta para vincularlo con su pasado “histórico”.

*The Fool* emplea el fuego de manera similar. Su Nobunaga es un héroe así que no hace uso del fuego de manera deliberada y ciertamente no con fines de destrucción. La serie inicia con escenas paralelas de la muerte de Nobunaga en Honnōji y la ejecución de Jeanne D’Arc en la hoguera de Rouan, vinculando a los personajes por medio de las llamas e indicando que los que aparecen en la serie son reencarnaciones de sus contrapartes “históricas” en un nuevo mundo. Y lo que hace a este Nobunaga heroico es su respuesta ante ese fuego. Cuando Jeanne queda atrapada en un edificio en llamas, inmediatamente tiene visiones de la hoguera que la paralizan. Habiendo establecido previamente la conexión entre ambos personajes con el fuego, el espectador entonces tiene la expectativa de que Nobunaga también tendrá visiones terroríficas de Honnōji. Sin embargo, Nobunaga aparece en la escena para rescatar a la heroína y le dice:

No temas a las llamas. No le reces a ningún dios. El [rey de la salvación] al que buscas seguir es uno que pueda apagar las llamas y patear a los dioses. (Episodio 3).

Lejos de temerle al fuego, este Nobunaga lo conquista y se sobrepone a él, no como un demonio de destrucción sino como un héroe con la convicción y vitalidad para salvar a los suyos y realizar sus ideales.



12 *Nobunaga y sus aliados frente a un fondo de fuego.*

Quizá la única posible excepción es Saburō, que en ningún momento aparece ni literal ni metafóricamente rodeado de fuego. Pero esto no quiere decir que *Concerto* no haga esta conexión visual entre Nobunaga y el fuego. En el último episodio de la versión en anime, Mitsuhide convence a Saburō de atacar a los monjes armados de Enryakuji en Kyoto y ofrece hacerse cargo de la misión. El ataque se lleva a cabo y todo el complejo de templos es consumido por el fuego. En ese momento uno de

los monjes señala a Mitsuhide como un demonio que no le teme al Buda. Mitsuhide responde: “El rey demonio del sexto cielo que no le teme al Buda. Seré yo quien tome ese nombre” (Episodio 10). En este momento, con las llamas descontroladas a sus espaldas, Mitsuhide vuelve a convertirse en Oda Nobunaga.



*13* Mitsuhide (el verdadero Nobunaga) reclamando el epíteto de "rey demonio del sexto cielo".

## 2.3 El entorno social de Nobunaga

Ninguna versión de Oda Nobunaga existe en el vacío. Cada uno tiene un contexto y mundo propio en el que se desenvuelve, no solamente en términos espacio-temporales sino también personales. Como expresa Himekawa, uno de los puntos principales del atractivo de Nobunaga como personaje es que está siempre rodeado de otros individuos famosos que por sí solos también pueden ser narrativamente interesantes. Esto ocurre en todas las series que aquí se analizan y en todas las

series de anime en las que aparece el personaje. Las relaciones que establece Nobunaga con los personajes a su alrededor –sociales, políticas, afectivas- y la manera en que es percibido y descrito por ellos, son tan significativas para definir al personaje como sus características, diálogos y acciones individuales.

Si *Sengoku BASARA* inicia con Nobunaga autoproclamándose como “el verdadero rey demonio venido del sexto cielo”, concluye en un enfrentamiento final de Nobunaga contra los héroes, Sanada Yukimura y Date Masamune, en la que Masamune lo describe así: “Ante mi ojo [sic]<sup>22</sup> no veo otra cosa que un monstruo que ha dominado toda maldad y vileza y les ha dado forma humana.”(*Sengoku BASARA*, Episodio 12). De manera explícita, la obra le anuncia al espectador cómo debe percibir al personaje a través del punto de vista literal del héroe y de la propia imagen de Nobunaga, más siniestro e intimidante al momento de la batalla climática.

En *The Fool* hay un debate metanarrativo sobre la autodeterminación del personaje contrastado con cómo lo perciben quienes lo rodean. Gran parte del conflicto gira en torno a si verdaderamente Nobunaga es el Rey de la Salvación que apareció en la profecía de Jeanne D’Arc o si es en realidad un Rey de la Destrucción que acabará con todo lo que lo rodea. En un inicio no parece haber dudas para ninguno de los héroes; todos colocan en Nobunaga su total confianza y esperanza. Sin embargo, conforme avanza la serie y la guerra va cobrando las vidas de las personas más cercanas a Nobunaga y devastando la tierra, esta certeza comienza a quebrarse y se vuelve la clave de los conflictos interpersonales entre Nobunaga y

---

<sup>22</sup> Date Masamune fue conocido como “El dragón de un solo ojo” (*dokuganryū*, 独眼竜) pues perdió el ojo derecho en su infancia.

las dos personas más cercanas a él, Jeanne y Mitsuhide, que a su vez desembocan en la resolución final en la que el personaje se define a sí mismo en el clímax de la historia.

Por otra parte, el papel de Nobunaga que desempeña Saburō está casi completamente definido por las personas que lo rodean. Individualmente, Saburō sólo se define a sí mismo en términos de la idea de Oda Nobunaga que conoce. Muchas de sus acciones, vistas desde fuera, pueden interpretarse como irresponsables, inadecuadas e incluso dañinas para sí mismo y para sus allegados. Lo que convierte a Saburō en héroe es la lealtad que le profesan sus seguidores; la forma en que los otros personajes -tanto aliados como enemigos- responden a él y verbalizan su sorpresa, fascinación o gratitud ante las cosas que dice y hace.

El Oda Nobunaga de *Drifters* se distingue de los otros tres ejemplos porque no está rodeado de sus contemporáneos. No tiene una hermana menor que lo admire, ni una esposa devota que le haga compañía, Hideyoshi e Ieyasu no están ahí para seguir sus pasos. Y si una parte importante de la construcción de Nobunaga es su relación con los otros personajes célebres de su tiempo, la ausencia de éstos significa que el autor no puede usarlos como atajo para configurar a su Nobunaga. En cambio, debe partir de cero y entablar nuevos vínculos con los personajes que lo rodean para construirse y definir en qué tipo de Nobunaga se convertirá.

Al igual que con las otras características que se han visto en este capítulo, las relaciones de Nobunaga con quienes lo rodean y cómo es visto por ellos estarán en gran medida definidas por su rol en la narrativa y servirán para acentuarlo. Un

Nobunaga villano tendrá pocas relaciones afectivas auténticas y será repudiado por sus enemigos, mientras que su encarnación heroica tendrá amigos de confianza y una familia amorosa y será admirado por sus rivales.

Un ejemplo claro de cómo estas relaciones se utilizan como parte de la configuración del personaje se puede ver en una de las constantes en el círculo cercano de Oda Nobunaga: su hermana menor Oichi.<sup>23</sup> En general se la muestra como una mujer joven de cabello largo que siente gran respeto y admiración por su hermano. Pero en *BASARA*, Oichi aparece como un personaje atormentado, una víctima trágica de la crueldad de su hermano, quien no le muestra ningún tipo de simpatía ni afecto filial. Él la utiliza para debilitar a sus rivales del clan Azai 浅井 y facilitar la conquista de sus tierras, ignorando sus súplicas para que perdone la vida de su esposo Azai Nagamasa 浅井長政. “Lo escucho. Lo siento. La tristeza, el dolor, la maldición. Todo lo ha causado mi hermano.” (Episodio 11), murmura Oichi encerrada en su celda en el castillo de Azuchi, lentamente perdiendo la cordura, mientras la culpa la corroe por el papel que involuntariamente jugó en la muerte de Nagamasa.

En contraste, la Oichi de *The Fool*-que recibe el nombre de Ichihime 市姫- se ofrece voluntariamente para convertirse en una pieza en el tablero que garantice la paz de Owari y la victoria de su hermano, forjando una alianza matrimonial con Gaius Julius

---

<sup>23</sup> Oichi お市の方 (1547-1583) Hermana menor de Oda Nobunaga, se casó con Azai Nagamasa 浅井長政 como parte de una alianza política entre los dos clanes. Tras la muerte de Nagamasa se casó con Shibata Katsuie 柴田勝家, uno de los vasallos más cercanos de Nobunaga.

Caesar -haciendo un paralelo al matrimonio de la Oichi histórica con Azai Nagamasa-. En el transcurso de la serie se muestra repetidamente el cariño mutuo entre los dos hermanos y el profundo respeto que ella le profesa. Sus acciones están siempre guiadas por el amor a su hermano y su inquebrantable fe en que él traerá a su mundo paz y prosperidad. Cuando Jeanne o Mitsuhide expresan dudas sobre Nobunaga, es siempre ella la que los apacigua y les pide que confíen en que su hermano los guiará por el camino correcto.

La relación de cada Oichi con su respectivo Nobunaga añade una capa más a la composición de Nobunaga como personaje, ya sea el hermano afectuoso o el tirano inclemente. Esto se puede aplicar también a los otros miembros de la familia de Nobunaga y es lo que distingue al Nobunaga de *Drifters* del de *BASARA* a pesar de ser ambos el arquetipo de rey demonio: Mientras en *BASARA*, el rey demonio violenta a su hermana y no se inmuta ante la muerte de su esposa, en *Drifters* muestra melancolía y remordimiento al enterarse de la muerte de su hijo. Sigue siendo el rey demonio, y como tal intenta disimular su sentimentalismo con sus diálogos, pero su expresión facial lo delata y humaniza.

No son sólo las respuestas y actitudes de Nobunaga hacia los otros las que lo definen sino cómo es visto por ellos. Un Nobunaga heroico como los de *Concerto* y *The Fool* recibe halagos de sus aliados, familiares y de los miembros de su clan. Incluso aquellos que puedan mostrarse recelosos de sus ideas extravagantes o que desapruében su comportamiento excéntrico terminan cambiando de opinión al ser testigos de la fuerza de voluntad del héroe, o son reprochados por otros personajes por no confiar en su señor. Generalmente, como se mencionó más arriba, se resalta

que Nobunaga ve el mundo de forma diferente a los demás como una de sus cualidades.

Por otra parte, un Nobunaga más siniestro como el de *Drifters* inspirará duda y desconfianza en las personas que lo rodean, incluso en sus aliados. En su primer encuentro con Abe no Seimei 安倍晴明<sup>24</sup>, líder de un grupo de hechiceros que busca detener al villano, el Rey de la Oscuridad, éste piensa: “Podría ser peligroso. Es necesario vigilar a este hombre llamado Nobunaga, Es posible que llegue a cambiar el mundo demasiado.” (Episodio 8). Con este diálogo, se da a entender al espectador que este Nobunaga es un personaje que en algún momento podría convertirse en un peligro. Uno de sus aliados más cercanos, Nasu no Yoichi, comenta que le desagradan las tácticas de guerra de Nobunaga porque no van de acuerdo al código guerrero.

La adherencia a un código guerrero o *bushi* -o la falta de ella- es mencionada varias veces con referencia al Nobunaga de *BASARA*. Sus enemigos, los héroes de la serie, remarcan que los métodos del ejército del rey demonio son una aberración para cualquiera que se considere *bushi*. “Sea la dignidad o el orgullo, están pisoteando todo lo que hace a un *bushi*” (Episodio 10). Se hace constante referencia a su crueldad y violencia, al temor que inspira, la destrucción que deja a su paso. Tras su primer encuentro con Nobunaga, Sanada Yukimura describe que sintió un profundo terror y que su sola presencia emanaba sed de sangre. Como villano, este

---

<sup>24</sup> Abe no Seimei 安倍晴明 (c. 925- c.1005) fue un *onmyōji* 陰陽師 (especialista en magia y adivinación) que tuvo gran influencia en la corte imperial.

Nobunaga es unidimensional, no tiene motivaciones más allá de su maldad y la serie lo transmite un sinnúmero de veces usando a los héroes para verbalizar todas las formas en las que ejecuta esa maldad irracional.

En contraste, los Nobunagas heroicos de *The Fooly Concerto*, son vistos de manera positiva por sus enemigos. Elogian su fuerza y convicción o admiran sus métodos poco ortodoxos. El primero es reconocido por Takeda Shingen como un “enemigo digno al mismo nivel que [Uesugi] Kenshin”<sup>25</sup> e incluso decide cederle su regalia mágica, mientras que el guerrero más fuerte del Planeta del Oeste, Alexander, lo equipara con el dragón espiritual del planeta. Cuando este no es el caso, los enemigos son mostrados como cobardes e incompetentes –Ashikaga Yoshiaki 足利義明<sup>26</sup> en *Concerto*- o como ambiciosos y malintencionados como Hashiba Hideyoshi 羽柴秀吉<sup>27</sup> en la misma serie. De esta manera se refuerza la virtud de Nobunaga y su integridad como figura heroica, capaz incluso de ser reconocido como tal por sus adversarios.

Rivales y aliados, familiares y enemigos, diferentes personajes contribuyen a crear a cada Nobunaga, pero hay un personaje en particular que sobresale como esencial

---

<sup>25</sup> Históricamente, Takeda Shingen y Uesugi Kenshin 上杉謙信 (1530-1578) tuvieron una larga rivalidad y se enfrentaron en múltiples ocasiones entre 1553 y 1564. Esta rivalidad ha sido mitologizada y representada en muchas series de anime, entre ellas *Sengoku Otome Momoiro Paradox* (2011), *Oda Cinnamon Nobunaga* (2020), y las aquí mencionadas *Nobunaga The Fool* y *Sengoku BASARA*.

<sup>26</sup> La relación histórica entre Nobunaga y Ashikaga Yoshiaki se explica en el capítulo 1.

<sup>27</sup> Hashiba Hideyoshi o Hisayoshi fue uno de los nombres de Toyotomi Hideyoshi. En el anime de *Nobunaga Concerto*, Kinoshita Tōkichirō adopta este nombre cerca del final de la serie tomando partes de los nombres de los otros generales del ejército de Saburō.

en la configuración de cada Oda Nobunaga y una importante fuente de tensión narrativa en todas las obras en las que aparece, por lo que amerita su propia sección.

### 2.3.1 La sombra del Rey demonio: Akechi Mitsuhide

Akechi Mitsuhide 明智光秀 (1528-1582) era un samurái que entró al servicio de Oda Nobunaga poco después de que éste se aliara con Ashikaga Yoshiaki, y se convirtió en uno de sus vasallos de mayor confianza. En 1582, cuando Nobunaga se encontraba en el templo de Honnōji en Kyoto, Mitsuhide reunió a sus tropas, asedió el templo y asesinó a Nobunaga. Tan solo 13 días después murió en el campo de batalla, derrotado por Toyotomi Hideyoshi.

En el capítulo anterior se propuso que para hablar de Oda Nobunaga es inevitable hablar de Honnōji, pero si hay un personaje del periodo Sengoku que ha sido completamente definido por Honnōji, es Akechi Mitsuhide. Aunque como personaje histórico se tienen registros de su vida previa incluso a que se integrara al ejército de Oda, como personaje de cultura popular Mitsuhide existe sólo en función del incidente de Honnōji y su traición a Nobunaga. Esto es tanto así que, a pesar de que escribió un gran número de poemas a lo largo de su vida, las palabras que más se asocian con él son “El enemigo se encuentra en Honnōji” su supuesto llamado a sus tropas al iniciar el asedio a dicho templo. Su presencia sirve para crear tensión narrativa, la expectativa de que, sin importar qué tipo de relación tengan Mitsuhide y Nobunaga al inicio de la serie, siempre llegarán a Honnōji.

Para enfatizar esta tensión, las representaciones contemporáneas entre estos dos personajes tienden a remarcar el contraste entre ellos. Como su eventual asesino, Mitsuhide se convierte en el opuesto narrativo de Nobunaga y esto se verá reflejado tanto visualmente como en su composición como personaje: su comportamiento, forma de pensar, personalidad, etc.



*14 Nobunaga y Akechi Mitsuhide en Sengoku Basara.*

Esto quiere decir que para Mitsuhide no existen convenciones iconográficas ni arquetipos tan marcados como para Nobunaga. Su aspecto, vestimenta y esquema de colores responden a los de Nobunaga. En las cuatro obras que aquí analizamos es inmediatamente visible el contraste visual entre los dos personajes. En *BASARA*, Nobunaga tiene cabello corto, un cuerpo robusto y viste armadura blanca y roja;

Mitsuhide se contrasta con su cabello blanco, complexión delgada y armadura negra y morada. En *Drifters*, Mitsuhide viste una armadura completa, cabello corto, su aspecto es limpio y arreglado, totalmente opuesto a las ropas holgadas, cabello largo y apariencia desaliñada de Nobunaga.

El ejemplo más significativo de este contraste visual y narrativo es el de *Nobunaga Concerto*. Al darle a los dos personajes el mismo rostro, sus diferencias sobresalen. Visualmente, mientras que Saburō tendrá colores cálidos como rojo y marrón, en Mitsuhide prevalecen los tonos fríos, gris y azul. Narrativamente, donde Saburō es espontáneo, despreocupado y extrovertido, Mitsuhide es cuidadoso, pensativo e introvertido. Esta dualidad se utiliza dentro de la trama haciendo que Mitsuhide se haga cargo de funciones que requieren más tacto y modales, como la primera visita de Nobunaga a la corte imperial, mientras que Saburō toma el mando al momento de la batalla o de elevar la moral de sus vasallos. El propio título de la obra, *Nobunaga Concerto*, hace referencia a la colaboración de los dos Nobunagas y



15 Saburō y Mitsuhide. *Nobunaga Concerto*, Episodio 10

cómo se complementan entre sí para completar la totalidad del “Oda Nobunaga” histórico.

Esta obra emplea a Mitsuhide de manera muy singular dentro de la narrativa. Al inicio de la historia, Saburō ocupa el lugar de Nobunaga y éste desaparece de la trama hasta el sexto episodio, en el que se presenta ante Saburō en secreto para agradecerle por haber fortalecido tanto a la familia Oda y ofrecerle su apoyo en su empresa de conquista, no retomando su lugar como Nobunaga, sino integrándose al ejército de Oda bajo el nombre de Akechi Mitsuhide.<sup>28</sup> Como se ha establecido a lo largo de la historia que Saburō no ponía atención en clases y no sabe casi nada de Historia, no reconoce el nombre, pero el tono de la escena en que se hace la revelación indica que se espera que el espectador sí lo haga. De esta manera, la trama da un giro cuyas implicaciones a futuro son mucho más grandes a nivel metanarrativo de lo que aparentan: Saburō también tendrá su Honnōji.

La obra juega deliberadamente con esta expectativa. En su primera visita a Kyoto, Saburō y su comitiva pasan al lado del templo de Honnōji. Y Honnōji es tan importante en el imaginario colectivo japonés que incluso Saburō lo reconoce como el lugar donde morirá Nobunaga –que es él mismo. Cuando lo menciona en voz alta, quienes lo acompañan se horrorizan. En ese momento, Mitsuhide le jura que, aún si lo que dice Saburō es cierto, él mismo evitará que el incidente de Honnōji suceda a toda costa. Es un recordatorio de que, sin importar que la relación de Saburō y Mitsuhide sea de amistad y confianza en el presente, inevitablemente llegarán a

---

<sup>28</sup> En el manga, Mitsuhide explica que en su búsqueda por un lugar tranquilo donde vivir llegó a las tierras del clan Akechi y que en una serie de circunstancias inesperadas terminó siendo adoptado por la familia y recibiendo el nombre de Mitsuhide. (Ishii, vol. 3, cap. 15, p. 181) Esta explicación se omite en el anime.

Honnōji. Esto se refuerza en el último episodio, cuando Mitsuhide lidera la quema de Enryaku-ji y toma el nombre de Rey demonio del sexto cielo; con el fuego a sus espaldas evocando la imagen de Honnōji. Es de notar que, a diferencia del manga en el que Mitsuhide aparece con el rostro cubierto en el cuadro equivalente, el anime deliberadamente lo muestra, enfatizando su reidentificación con Oda Nobunaga.

*Sengoku BASARA* también juega con las expectativas del público en torno a Mitsuhide y Honnōji. En concordancia con su rey demonio, Mitsuhide también destila malicia irracional, pero al contrario de lo visto en *Concerto*, en el que Nobunaga y Mitsuhide se muestran como dos caras de una moneda que se tienen confianza y respeto mutuo, aquí lo que es mutuo es el deseo de matar al otro. Cuando se revela que la estratagema para matar a Azai Nagamasa fue planeada por Mitsuhide sin consultar a Nobunaga, éste enfurece y amenaza con matarlo si vuelve a actuar a sus espaldas. Desde este momento, la historia planta la idea de que Mitsuhide tiene sus propios planes, que eventualmente traicionará a Nobunaga.

Esto se materializa en el último episodio de la serie, en el que Mitsuhide lidera a sus tropas hasta Honnōji, lugar al que también se dirigen los héroes Sanada Yukimura y Date Masamune para el enfrentamiento final con el rey demonio. Pero aquí es donde entra el juego narrativo con las expectativas; cuando el público está preparado para la batalla climática, se revela que Nobunaga no está en Honnōji, fue un engaño para que Mitsuhide, Masamune y Yukimura se mataran entre sí. Al enterarse de la doble traición, los héroes señalan una vez más la violación a los valores *bushi* como muestra de la malicia del rey demonio: que un vasallo quiere matar a su señor y viceversa es una transgresión del más alto nivel. Incluso en este

momento, la última batalla contra Mitsuhide, su locura y sed de sangre sólo sirven para enfatizar a Nobunaga como el peor de los demonios.

Incluso el Nobunaga de *The FOOL*, aunque sea una reencarnación de la figura histórica que habita en el ficticio “Planeta del Este”, también tiene su Honnōji, y un Mitsuhide que lo enfrenta ahí para matarlo. Al igual que en *Concerto*, al inicio de la serie Mitsuhide es uno de los principales aliados de Nobunaga; su mejor amigo que cree en él incondicionalmente. Lo apoya en sus planes estrafalarios, lo defiende ante los miembros del clan que reprueban sus acciones, e incluso decide mancharse las manos de sangre, asesinando a Nobukatsu para garantizar que sea Nobunaga quien se convierta en líder del clan Oda. Refiriendo una escena anterior en la que Nobunaga proclamó que si su mundo se convertía en un infierno, él se convertiría en Enma,<sup>29</sup> Mitsuhide, convenciéndose de que debe matar a Nobukatsu, se dice a sí mismo: “Éste es el mundo del Sengoku. Nadie más que [Nobunaga] puede traer la paz a este infierno. Así es... yo soy el demonio que obedece a Enma.” (*Nobunaga the Fool*, Episodio 6).

En respuesta a un Nobunaga heroico tenemos un Mitsuhide que le es incondicionalmente leal. Pero conforme avanza la serie y la guerra con el Planeta del Oeste continúa, devastando todo Owari, Mitsuhide empieza a dudar si realmente Nobunaga es el indicado para guiarlos, si no es responsable de la muerte y destrucción que lo ha rodeado. En el climax de la serie, Mitsuhide se reúne con el rey del Planeta del Oeste, quien lo hipnotiza y lo convence de que Nobunaga debe

---

<sup>29</sup> Enma 閻魔 también llamado Yama, es el rey del inframundo en la mitología budista.

morir en Honnōji. Bajo el control del rey Arturo, Mitsuhide se reúne con Nobunaga y lo desafía a un combate. En el transcurso de la lucha, Nobunaga logra romper la hipnosis, pero Mitsuhide lo hiere letalmente. Nobunaga se autoproclama rey de la destrucción y anuncia que ha devorado la destrucción y morirá con ella. Mitsuhide, de vuelta a sus sentidos, se da cuenta de que Nobunaga ha consumido todo el poder para crear guerras y le promete construir un mundo de paz. En sus últimos momentos, Nobunaga declara que no habrá lugar para él en ese mundo, que él sólo se puede ajustar al caos.

En resumen, el arco argumental de Mitsuhide como personaje en *The Fool* cumple la función de resolver el conflicto de definir el rol narrativo de Nobunaga. La discusión central de Nobunaga es si se convertirá en el salvador que vio Jeanne en su profecía o si su verdadera identidad es la del rey de la destrucción. A través de Mitsuhide, de su lealtad inicial, sus crecientes dudas, su traición y absolución final, se muestra a la audiencia un Nobunaga que es un agente de caos y destrucción, que desafía toda convención y racionalidad, pero que no por ello deja de ser heroico. Mitsuhide podrá ser el salvador, pero sólo en la medida en que Nobunaga se sacrifica para permitirlo.

Estos son sólo algunos ejemplos de cómo el personaje de Akechi Mitsuhide se encuentra intrínsecamente ligado a Oda Nobunaga y al incidente de Honnōji en la cultura popular. Sin Nobunaga, Mitsuhide se vuelve prácticamente invisible como personaje, existe solamente como su contrapunto y sombra. La autora de *Concerto* lo describe justamente así, como la sombra de Nobunaga, destinado a derrocar a su señor (Ishii, p. 26). Esto no quiere decir que Mitsuhide sea irrelevante en estas

historias, sino que justamente la relevancia que ha adquirido su papel en ellas se debe únicamente a la conexión histórica que tiene con Nobunaga. En este sentido, Mitsuhide, más que un personaje en sí mismo, es una herramienta narrativa a través de la cual los autores reforzarán sus respectivas interpretaciones de Nobunaga.

Hay muchos otros elementos y personajes recurrentes en estas obras que podrían analizarse con respecto a Oda Nobunaga. Características que se repiten como su gusto por las armas de fuego o la cetrería. Personajes que lo acompañan en muchas series como su esposa Kichō 帰蝶 (también conocida como Nōhime 濃姫) o su vasallo y aprendiz Hideyoshi. Anécdotas que se repiten en todas las obras como la batalla de Okehazama 桶狭間 o la traición de (o a) Azai Nagamasa.

Todos estos son piezas que conforman el rompecabezas de Oda Nobunaga y que lo hacen reconocible sin importar su apariencia o el contexto en el que se encuentre. En este capítulo se han expuesto las piezas más prominentes, las más comunes y las que, para los creadores de cada uno de estos Nobunagas, son las que más lo representan. A partir de esto, se ha analizado cómo cada obra utiliza estos elementos para construir y transmitir su visión particular de Oda Nobunaga. Pero, ¿cómo es que el samurái que vivió hace 400 años se convirtió en más de 700 hombres y mujeres, animales y objetos; en un producto que decenas de creativos contemporáneos desearon escribir y dibujar para ser consumido por miles de espectadores? Estas serán las preguntas que nos ocuparán en el siguiente capítulo.

# Capítulo 3. Representación, transformación y apropiación: La creación del Nobunaga contemporáneo

Hasta ahora se ha identificado el fenómeno de un gran número de obras de ficción, específicamente en el medio del anime, en las que aparece el personaje de Oda Nobunaga. Se han analizado algunos de los motivos de la popularidad del personaje, y se presentaron ejemplos específicos de algunas obras en las que se le representa y cómo cada una lo construye para los propósitos de su narrativa. Pero aún no se ha expuesto un aspecto fundamental de este fenómeno: la transformación del sujeto histórico en objeto de consumo masivo y cómo éste ha influido en el imaginario colectivo.

En este capítulo se analizará ese proceso transformativo, sus fundamentos y la forma en que se lleva a cabo. Se estudiará tanto desde la perspectiva de la creación de este tipo de ficciones como diálogo con la Historia y desde la perspectiva de la audiencia, la influencia que estas producciones tienen en el consumidor y el tipo de relaciones que estos desarrollan con los personajes que aparecen en la pantalla y con el conocimiento histórico. Finalmente se propone que el tipo de producciones aquí analizadas parten de una “idea” asociada al nombre de Oda Nobunaga, y se explicará en qué consiste esa idea, cómo los creadores de estas obras las han

utilizado para elaborar sus propios diálogos con la historia y cómo conscientemente o no, contribuyen a transformarla.

### **3.1 ¿El pasado a la venta? La Historia como producto de consumo**

En el rubro de la cultura popular dominante en occidente, abundan los productos de entretenimiento y ficción con temática histórica. Sin embargo, tanto el cine como las series de televisión de este género suelen presentarse como entretenimiento de prestigio con una presunción de verosimilitud histórica. Son raras las producciones de este tipo que tengan un carácter transformativo, experimental o alternativo en cuanto a su contenido y forma (De Groot, p. 181). Películas como *The Favourite* (2018), biopics como *Lincoln* (2012) o series de televisión como *Isabel* (2012-2014) buscan ser recibidas como interpretaciones de hechos históricos reales dramatizados; los vestuarios, escenarios, diálogos y utilería intentan transmitir una imagen auténtica del pasado, los detrás de cámaras enfatizan la participación de historiadores y eruditos que presuntamente garanticen la autenticidad de la producción. Lo mismo sucede con novelas históricas e incluso videojuegos ambientados en el pasado: la tendencia es mostrar al espectador un escenario histórico creíble y realista.

El anime, en cambio, no tiene esa restricción autoimpuesta. En este medio, lo fantasioso, extravagante y absurdo son la regla; hay una libertad implícita para jugar con los personajes y hechos históricos y usarlos para contar todo tipo de historias. En el anime histórico es muy inusual encontrar versiones totalmente realistas de los personajes y época que muestran; incluso aquellas que aparenten mayor intención

de verosimilitud tienden a incluir elementos fantásticos. Tal es el caso de *Nobunaga Concerto*, que si bien es a grandes rasgos un relato directo de la biografía conocida de Oda Nobunaga, tiene una ruptura inherente con ella al introducir a un Nobunaga que viene del futuro, le obsequia revistas eróticas a Tokugawa Ieyasu y comparte bebidas energéticas con su esposa Kichō.

Como se presentó en la introducción, el tema de las ficciones históricas ha sido objeto de amplios debates para historiadores y literatos por muchos años: si este tipo de obras requiere o no citar fuentes históricas, si deben aspirar a un cierto grado de verosimilitud o no, si deben ser objeto de estudio de la Historia o si pertenecen solamente a la Literatura, por mencionar algunos. Considero que este tipo de obras deben ser de interés para el historiador en la medida en la que transforman la manera en que se construye, entiende e imagina la Historia y ese será el tema que se abordará en este apartado.

Desde la década de 1990 y a lo largo del siglo XXI se ha visto un incremento significativo en el interés por la Historia como tema de productos culturales de entretenimiento. (De Groot, p. 2) Esto se evidencia por la gran cantidad de productos de este tipo en constante circulación y la avidez con la que diferentes públicos los consumen e interactúan con ellos. El hecho de que diferentes producciones puedan contradecirse entre sí no es relevante; por el contrario, la variabilidad del pasado parece ser parte del atractivo del género, convirtiéndolo en objeto de deseo para distintas esferas de la sociedad que buscarán consumir la Historia como producto. (Penney, p. 162)

Esa diversidad no es exclusiva de las producciones de ficción. En la misma disciplina histórica hay una inherente subjetividad. Incluso la fuente primaria más confiable pasó por el filtro de subjetividad de quien la escribió y antes de que pueda servir para construir un discurso histórico pasará por un filtro más: el del historiador que la lee y la interpreta. Diferentes lectores han interpretado los mismos documentos históricos de formas completamente diferentes. La propia Historia contiene en sí misma infinidad de pasados posibles y por consecuencia, el imaginario histórico de cualquier cultura está compuesto de muchos tipos de pasados distintos.

El pasado es fantasía, un estilo de vida, parte de la economía cultural, algo que confiere capital cultural, algo que se gana o se desea, un medio para personificar lo diferente y una manera de reflexionar sobre la vida contemporánea. (De Groot, p. 249.)

Pero, ¿cómo convertir algo abstracto como ‘el pasado’ en un objeto físico que puede ser empaquetado, promocionado, vendido y comprado por miles o millones de personas en todo Japón e incluso alrededor del mundo?

Algo que los creadores de este tipo de obras de ficción han sabido hacer es capitalizar en la referida multiplicidad de pasados para construir mundos distintos que reflejan la sociedad contemporánea al mismo tiempo que incitan a reflexionar sobre la Historia. Para lograrlo, recurren a la fusión de los “hechos” históricos con elementos de ficción, acentuando la tensión entre los dos para estimular a su público (Penney, p. 159). El más importante de ellos es el profundizar en la interioridad de los personajes: sus pensamientos, diálogos, formas de actuar, los detalles de su vida. La narrativa parte de lo general y se enfoca en lo particular, en el individuo,

con el fin de atraer el interés del público y crear empatía con el personaje. De manera un tanto contradictoria, las industrias dedicadas a la comercialización de la Historia buscan acentuar la otredad del pasado al mismo tiempo que crean identificación artificial del espectador con el personaje (De Groot, p. 4).

Es irrelevante si el pasado representado es correcto o no, lo importante es “organizar la Historia como producto que los consumidores puedan usar para formar distintas relaciones con el pasado” (Penney, p. 159). Este producto se manifiesta no sólo como la serie de anime transmitida por televisión o vendida en formato DVD o Blu-ray, sino como disfraces, figuras coleccionables, accesorios e incluso destinos turísticos que, al ser consumidos, hacen que el sujeto se sienta más cercano al personaje con el que ya se ha identificado a través de la mezcla de Historia y ficción a la que se expuso al leer, ver o escuchar la obra.

La identificación del público con el personaje histórico es clave para entender el fenómeno de la ficcionalización de Nobunaga en la cultura popular contemporánea. Al fomentar que la audiencia simpatice con el personaje y forme vínculos sentimentales con éste, se crea lo que se conoce como una “interacción parasocial”. Este concepto fue definido por Donald Horton y Richard Wohl como “un simulacro de dar y recibir que los usuarios experimentan en respuesta a un intérprete de medios en una situación de exposición a medios” (Horton y Wohl, p. 215). Es decir, se trata de una reacción del espectador ante una simulación de interacción con el personaje, que genera la ilusión de una relación recíproca con el sujeto.

Dicha interacción puede después derivar en una “relación parasocial” en la que la ilusión de un vínculo emocional recíproco se extiende más allá del momento de exposición. Como consecuencia de esta relación mediática, el espectador puede llegar a experimentar fenómenos cognitivos y emocionales de variados grados de intensidad (Ramasubramanian & Kornfield, 2012); ver al personaje como un amigo e incluso sentir atracción romántica o sexual por el mismo. Un ejemplo de un sector de la audiencia entablando relaciones parasociales con personajes históricos es el identificado por Dale K. Andrews en su artículo “An Animated Adoration. The Folk Art of Gamers” en el que documenta una tendencia de grupos de mujeres por visitar el castillo de Aoba 青葉城 en la ciudad de Sendai 仙台 y ofrendar *ema* 絵馬<sup>30</sup> con mensajes dirigidos al fundador de la ciudad, Date Masamune. En ellos expresan desde aspiraciones cotidianas como aprobar exámenes de admisión o conseguir un buen empleo, hasta alegría por “finalmente poder conocer [a Masamune]” (Andrews, p. 125) o el deseo de encontrar una pareja sentimental parecida a Masamune. Incidentalmente, Andrews anota que muchos de los *ema* que observó incluían ilustraciones del Date Masamune de *Sengoku BASARA*.

El ejemplo de Masamune es una muestra de cómo los medios de cultura popular como el anime y el manga pueden influir en los espectadores y fomentar este tipo de relaciones parasociales con personajes históricos. Al profundizar en el aspecto psicológico y sentimental de los sujetos con el fin de volverlos atractivos al público, se facilita la creación de un vínculo sentimental que no necesariamente será

---

<sup>30</sup> Los *ema* son tablillas de madera con ilustraciones, en las que las personas escriben sus deseos.

exclusivo a un solo personaje –por ejemplo, Saburō- sino que puede fácilmente ser transferido por asociación a todas aquellas que lleven su mismo nombre -todos los diferentes Oda Nobunaga-.

Ese vínculo sentimental puede ser explotado para convertir al pasado inmaterial en objeto físico de consumo. Y, como el ejemplo de Masamune y el castillo de Aoba, muchos lugares han intentado capitalizar ese vínculo utilizando figuras históricas locales para atraer al público. En el caso de Nobunaga, los lugares en los que ocurrieron algunas de sus anécdotas más conocidas han tratado de usar su imagen para promover el turismo y obtener ganancias económicas.

La ciudad de Kiyosu, cuyo castillo fuera base de operaciones de Nobunaga en una época temprana de su campaña militar, se ha rodeado de imágenes de Nobunaga y su esposa Kichō, promocionándose como el lugar donde Nobunaga iniciaría sus grandes conquistas, así como la sede de la “gran historia de amor” de esta pareja. La ciudad de Azuchi, donde Nobunaga construyó su último castillo, tiene varios museos dedicados al personaje y en todos ellos se venden *souvenirs* con imágenes caricaturizadas de Nobunaga, reproducciones de sus retratos y de su famoso sello de *Tenka Fubu* 天下布武. El inevitable templo de Honnōji en Kyoto exhibe una “tumba del señor Nobunaga”, en su museo se muestran objetos que pertenecieron a Nobunaga y documentos firmados por él; e incluso ha colaborado con la popular franquicia multimedia *Touken Ranbu* 刀剣乱舞 -basada en un videojuego en el que los personajes son antropomorfizaciones de las espadas famosas de la historia de Japón - para promocionar la exhibición de estos objetos.

Irónicamente, así como ninguno de los Nobunaga animados son el Nobunaga histórico, ninguno de estos lugares históricos es realmente tal. Los castillos en Kiyosu y Azuchi son reconstrucciones<sup>31</sup>, y la ubicación actual de Honnōji no es el lugar donde Nobunaga fue asesinado. Al igual que el personaje mismo y sus múltiples encarnaciones, estos lugares han surgido en parte a raíz de la popularidad de Nobunaga y han construido narrativas sobre sí mismos a partir de un imaginario colectivo sobre el personaje y su legado, con el fin de capitalizar su vínculo con el mismo.

Los medios tienen la capacidad de moldear la perspectiva de la gente sobre la Historia. (Morris Suzuki en Rosenbaum, p. 6) Quienes crean estas obras, experimentan con diferentes maneras de entender y representar la historia (no necesariamente de manera consciente), reemplazando la autoridad de la Historia académica con una multiplicidad. El público que las consume, un público activo, que participa y se involucra con la Historia comercializada, muy probablemente verá su sentido histórico personal transformado por su interacción con la obra. De ahí la necesidad de estudiar fenómenos como este –del que Nobunaga es un caso ejemplar–: la influencia que este tipo de producciones pueden tener en la difusión, construcción y comprensión de la Historia y de la realidad actual. Al hacer uso libre de la multiplicidad del pasado, las obras de ficción histórica pueden ofrecerle a su audiencia “situaciones hipotéticas que [les] permiten trascender los límites de la

---

<sup>31</sup> En Azuchi se pueden visitar las ruinas donde estaba ubicado el castillo, pero de la estructura no queda nada, y a diferencia de otros castillos de la época, no ha sido reconstruido. En el Museo del Castillo de Azuchi (信長の館 *Nobunaga no Yakata*) hay una reconstrucción solamente del *tenshu*, originalmente realizada para el Pabellón Japonés en la Exposición Universal de Sevilla en 1992.

Historia y, a partir de ahí, crear alternativas sociales imaginativas y posibilidades utópicas.” (Hartley, p. 126).

En otras palabras, conscientemente o no, este tipo de obras contribuyen a conformar el imaginario histórico de su público y pueden impactar en la memoria colectiva; por ejemplo, perpetuando mitos o estereotipos, priorizando una interpretación de un hecho o el punto de vista de un personaje sobre otros, etc. Esto quiere decir que las ficciones de género histórico se vuelven susceptibles a ser usadas con fines políticos y de manipulación ideológica, ya sea a nivel particular por parte del artista o como estrategia de propaganda estatal.

El anime y el manga serían medios ideales para semejantes fines, pues son productos de entretenimiento que en años recientes han alcanzado niveles masivos de difusión. Estas industrias han tenido un crecimiento acelerado desde finales de 1990, y actualmente se podrían considerar entre los capitales culturales más importantes de Japón a nivel internacional.

Como se mencionó anteriormente, estos medios cuentan con una gran libertad al momento de tomar inspiración de la Historia y sus personajes. Otmazgin incluso considera que la creación de manga de tipo histórico es muy similar a la del historiador:

Involucra la construcción selectiva de narrativas basadas en las opiniones de su autor, los detalles que él o ella decide incluir y los que decide dejar fuera, el contexto político e histórico al momento de ser escrito y las ‘modas’ intelectuales del momento.  
(p. 4)

Dichos medios otorgan entonces gran facilidad para que se promuevan ideas e interpretaciones que sean críticas o contradictorias tanto al discurso histórico oficial como a la memoria colectiva, sin romper la suspensión de incredulidad del lector o dejar de ser objetos de entretenimiento. Esto puede generar en el público la curiosidad por cuestionar sus presunciones y prejuicios sobre la Historia y enriquecer las discusiones sobre el pasado, pero también puede dar lugar a la propagación de falsedades e ideas fascistas.

¿Es este el caso de Nobunaga? En años recientes se ha observado una tendencia a “limpiar” la imagen de Nobunaga en cuanto a sus representaciones en anime. La gran mayoría de estas obras se han inclinado por mostrar un Nobunaga heroico, justificando o incluso ignorando sus acciones más cuestionables. Señalaría especialmente la serie *Kochōki Wakaki Nobunaga* 胡蝶綺～若き信長～ (*Kochoki*, 2019) que muestra a Nobunaga como un joven inteligente, honorable y gentil que se ve forzado por las circunstancias y la manipulación de agentes externos a tomar decisiones difíciles. Hasta el epítome del Nobunaga demonio, el de *Sengoku BASARA*, es parcialmente suavizado en el ya mencionado *spinoff* de la franquicia, *Gakuen BASARA* (2018), en el cual incluso se alía con los héroes en las últimas escenas de la serie.

No considero que las series que han sido analizadas aquí tengan una agenda política subliminal ni que esta reciente oleada de Nobunagas heroicos, jóvenes y atractivos sea resultado de un intento coordinado por promover alguna ideología particular. Por el contrario, me parece que esta moda es resultado de lo que ya se

mencionó anteriormente: que la ficción histórica tiene la capacidad de transformar el imaginario histórico colectivo. Roman Rosenbaum en su introducción a *Manga and the Representation of Japanese History* describe así el potencial del medio para influir en el imaginario histórico de su público:

[El manga tiene la habilidad de] exponer artefactos complejos como estereotipos culturales, elementos históricos, filosofías políticas y características sociales en formas nunca antes imaginadas. Sin traicionar las expectativas de los lectores, el manga puede utilizar anacronismos de forma indiscriminada para desafiarlos a buscar nuevas formas de pensar y crear nuevos paradigmas históricos. (p. 7)

Sin embargo, lo anterior no anula el hecho de que toda serie de anime o manga, como producto cultural, surge como resultado de las subjetividades propias de su época. Si examinamos los aspectos claves del contexto sociopolítico de Japón en los últimos veinte años, veremos una creciente tendencia nacionalista que asciende hasta la cabeza misma del Estado japonés. Se puede apuntar particularmente al ex primer ministro Abe Shinzō 安倍晋三 (2006-2007 y 2012-2020), cuya gestión se caracterizó (entre otras cosas) por un fuerte impulso nacionalista (Tasevsky, 2020). Se observa que el largo periodo de gobierno de Abe concuerda con el periodo de auge de las producciones de anime con temática de Nobunaga (2014-2018), lo cual podría indicar una relación entre una sociedad enfocada en el orgullo nacional y un acentuado interés en la figura de “el primer unificador de Japón”. Esta relación puede verse muy claramente en *Gakuen BASARA*, en donde, como se mencionó anteriormente, Nobunaga, quien fuera el gran villano de la serie original, se alía con los héroes en el último episodio para luchar contra “Xavi” -encarnación de San

Francisco Xavier-<sup>32</sup> quien representa los poderes extranjeros intentando invadir Japón.

También se puede hablar de estos Nobunagas en términos de arquetipos, no del personaje histórico, sino de personajes de anime. A este respecto se utiliza comúnmente el término *kyara* (キャラ) abreviatura de la palabra en inglés *character*, personaje, escrita en katakana (キャラクター *kyarakutaa*). Este término se define como “arquetipos de personajes familiares y comercializables” (Rosenbaum, p. 12) que no están asociados con ningún contexto histórico específico y que se pueden insertar en cualquier escenario, género narrativo y medio. “La identidad es maleable, el género, sólo una sugerencia.” (Penney, p. 155). Este concepto se ajusta perfectamente al fenómeno que aquí se ha estudiado; a la inmensa variedad de Nobunagas que existe; los cuales, para alguien que no tuviera conocimiento de Historia de Japón, no serían diferentes a cualquier otro personaje de anime. Se podría pensar que, en su proceso de transformación en objeto de consumo, el personaje histórico debe atravesar el filtro de *kyara*, ajustarse a una serie de arquetipos y adaptarse al lenguaje propio del medio.

Conocer los arquetipos más comunes de personajes de anime y manga y las excentricidades narrativas y visuales del medio, podría llevar a la conclusión de que este tipo de obras se distancian demasiado de cualquier contexto histórico como para ofrecer una discusión crítica seria con el pasado. Sin embargo, ese no es necesariamente el caso; por el contrario, muchos anime de tipo histórico permiten

---

<sup>32</sup> Francisco Javier (1506-1562) fue un misionero jesuita. Fue el primer misionero cristiano en llegar a Japón.

a los lectores adentrarse en cuestionamientos complejos sobre el pasado y nuestro entendimiento de lo histórico.<sup>33</sup>

Es decir, el caso de Nobunaga y de las obras aquí estudiadas ejemplifica una combinación de las dos cosas. Nuestros Nobunagas son *kyara* que responden a los arquetipos narrativos y de personaje de los diferentes géneros a los que pertenecen, pero también conducen a una discusión sobre el contexto sociopolítico del Japón actual, su pasado histórico, y en particular, sobre cómo ha sido reinventado en el imaginario del Japón contemporáneo, la “idea” de Oda Nobunaga de la que todos parten y que será analizada en el siguiente apartado.

## 3.2 La construcción de la idea de Oda Nobunaga

En el episodio 16 de *Nobunaga the FOOL*, Nobunaga y Jeanne se encuentran varados en el Planeta del Oeste luego de que Cesare Borgia redujera el pueblo natal de Jeanne a cenizas. Mientras se lamentan por la tragedia, Nobunaga confiesa que desde su infancia ha tenido pesadillas en las que arrebatava muchas vidas, llenas de muertos, fuego y humo.

Pero lo que más me atemorizaba no eran las pesadillas, sino que en ellas disfrutaba de las batallas, que las masacres hacían que mi corazón bailara. Dentro de mí se esconde un ser que ama la guerra y está sediento de sangre. Es posible que algún

---

<sup>33</sup> Algunos ejemplos incluyen: *Golden Kamuy* ゴールデンカムイ (2018 a la fecha), *Sarusuberi* 百日紅 Miss Hokusai (2015), *Chôyaku Hyakunin Isshu: Uta Koi* 超訳百人一首 うた恋い *Utakoi* (2012) entre otros.

día ese demonio salga a la luz y se apodere de mi voluntad (*Nobunaga the Fool*, Episodio 16).

El espectador entiende que las pesadillas son recuerdos de su vida pasada, del Oda Nobunaga histórico, y al distanciar a su protagonista de ese fantasma, el guión establece el tema que nos ocupará en este apartado: que el Nobunaga (o los Nobunagas) de los que hasta ahora se ha hablado no son Oda Nobunaga el personaje histórico. Siguiendo la metáfora de *Nobunaga the FOOL*, el Nobunaga contemporáneo es una reencarnación del histórico, puede compartir su pasado y su imagen, pero en el fondo son individuos distintos. Los separan 400 años de Historia y un peculiar proceso dialéctico en el que público y artistas han ido transformando la idea de Oda Nobunaga, recreándola y alimentándola con cada nueva producción que lleva su nombre.

*Nobunaga Concerto* también parece hacer referencia directa a esta desconexión entre sus dos Nobunagas y el personaje histórico. En el sexto episodio, cuando Mitsuhide -el Nobunaga original- se presenta ante Saburō por primera vez, éste le hace una seña de relevo, indicando que con gusto le regresará su lugar como Nobunaga y le desea suerte conquistando el *tenka*.<sup>34</sup> Mitsuhide lo rechaza y le pide que siga ayudando a fortalecer al clan Oda, a lo que Saburō finalmente acepta y promete continuar como Nobunaga. De este intercambio se puede interpretar que “Nobunaga” es un rol que debe ser interpretado, tanto para estos dos personajes en la lógica interna de la narrativa, como para la autora y su audiencia a un nivel

---

<sup>34</sup> *Tenka* 天下 lit. “el cielo y la tierra”. Nobunaga lo utilizaba para referirse a todo Japón y con esa acepción será utilizado de aquí en adelante.

metanarrativo: alguien tiene que continuar sobre los pasos del Nobunaga histórico, luchar sus batallas y, ahora que ha encontrado a su Mitsuhide, morir en Honnōji. Como lo expresa Saburō en repetidas ocasiones, “sería malo cambiar la historia”.

La distancia se acentúa pocas escenas después del reencuentro de los dos protagonistas, ya que Mitsuhide se ha unido al ejército de Oda y Saburō lo ha nombrado uno de sus consejeros de más alto rango. Discutiendo en privado, Saburō pide a Mitsuhide que, cuando no haya quién los oiga, lo llame por su “verdadero nombre” porque no quiere olvidarlo. A pesar de vivir como Nobunaga por más de diez años, Saburō se aferra a su nombre e identidad original, con lo que se da a entender que “Nobunaga” es un papel que interpreta. Y lo mismo sucede con Mitsuhide en las ocasiones en las que reemplaza a Saburō. En otras palabras, ninguno de los dos es Nobunaga; es un “*Concerto*” en el que cada uno representa una parte de Nobunaga, que al unirse se convierten en, como se verá más adelante, la “idea” contemporánea del personaje histórico.

Incluso los lectores del manga entienden esta diferencia, aunque no necesariamente sean conscientes de ello. El volumen 19 del manga recibió críticas negativas de los lectores en Amazon porque, según los comentarios, se enfoca demasiado en los hechos históricos y no en la historia de *Nobunaga Concerto*. Uno de los lectores opina que el manga ya no es entretenido: “quiero leer la historia de Saburō, no la de Oda Nobunaga.”<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> Consultado en amazon.co.jp el 28 de abril de 2020.

### 3.2.1 La idea contemporánea de “Oda Nobunaga”

Habiendo establecido que nuestros Nobunagas no son Oda Nobunaga personaje histórico, ni son su representación pues no pretenden reemplazarlo, ni interpretaciones dado que no se presentan como análisis auténticos de hechos y sujetos históricos, queda la pregunta de, entonces, ¿qué son? Se propone aquí pensar en ellos como productos surgidos de una idea que lleva el nombre de Oda Nobunaga, la cual existe en el imaginario cultural y colectivo de Japón y que, similar a producciones derivativas de aficionados como el *fanfiction* y el *dōjinshi*, ha sido construido en un proceso dialéctico de cientos o miles de creadores y lectores. En qué consiste esa idea y cómo las obras que aquí se han analizado dialogan con ella será el tema de enfoque de este apartado.

Mucho de lo que conforma la idea de Oda Nobunaga ya ha sido expuesto en el capítulo anterior. El esquema de colores, el fuego, los gustos extravagantes, el gran tonto que es también el rey demonio del sexto cielo, una personalidad excéntrica pero severa. Cada creador parte de esta idea y selecciona algunos elementos para crear su propio Nobunaga, ya sea en servicio de la narrativa o de su propia imagen del personaje.

Esta “idea” que lleva por nombre Oda Nobunaga se ha construido a través de sus múltiples representaciones, especialmente desde la segunda mitad del siglo XX con el crecimiento de los medios masivos de comunicación y entretenimiento, y aún más a partir del 2009, cuando se observó un enorme incremento en las obras de ficción que retrataban al personaje. Cada creador le añade parte de *su* Nobunaga a *la* idea,

no necesariamente incorporando nuevos elementos –el Nobunaga de *Drifters* lleva un parche en el ojo, pero este elemento no se ha convertido en arquetípico del personaje- pero sí acentuando algunos elementos sobre otros. De esta manera se pueden crear tendencias en la forma de mostrar al personaje; por ejemplo en la década del 2000 proliferaron Nobunagas de edad adulta, mientras que en la segunda mitad de los 2010 aumentaron las obras en donde Nobunaga se muestra joven y atractivo.

Algunas de las obras que aquí se han analizado dialogan explícitamente con esta idea de Nobunaga, tanto en comentarios analíticos y reflexivos como en forma de parodia. Por ejemplo, en *Drifters*, Toyohisa utiliza el apelativo de Nobunaga como rey demonio del sexto cielo para intimidar a una hechicera, describiendo las atrocidades que cometió en vida mientras la pantalla muestra una imagen caricaturizada de un Nobunaga demonio sosteniendo el cráneo de uno de sus enemigos. La escena tiene un tono cómico, burlándose de lo exagerada que llega a ser la imagen de Nobunaga como tirano sanguinario –exactamente el tipo de Nobunaga que se puede ver en *Sengoku BASARA*-. En escenas como esta, el autor establece un diálogo con esa “idea” de Nobunaga, añadiéndole su propio punto de vista sobre el personaje y ofreciendo conscientemente o no una nueva versión del mismo.

De nuestras obras, *Nobunaga Concerto* es la que tiene una discusión y reflexión más explícita en cuanto a qué significa ser Nobunaga y cuál es la idea contemporánea de Nobunaga, utilizando a Saburō, un joven de la época actual, como vocero de esa “idea” de Nobunaga. Esto es particularmente notorio en la

primera mitad de la serie, en la que Saburō expresa verbalmente diversos aspectos de su idea de Nobunaga. En el primer episodio, cuando Ikeda Tsuneoki 池田恒興 lo confronta por su mal comportamiento, Saburō le asegura que “Nobunaga es el hombre que conquistará el *tenka*”. Tsuneoki queda asombrado por la seguridad y determinación de su declaración, pero para Saburō es una obviedad porque esa es la idea de Nobunaga que según la autora predomina en el Japón contemporáneo.

El episodio concluye con una escena cómica en la que Saburō se pregunta en voz alta “Pero... ¿Nobunaga sí conquistó el *tenka*?” (*Nobunaga Concerto*, Episodio 1) La pregunta tiene una respuesta sencilla que Saburō podría corroborar con el libro de historia que trajo consigo desde la época actual, pero para conveniencia de la trama, nunca revisa el libro más allá de sus necesidades inmediatas. Y es que no importa si históricamente Oda Nobunaga conquistó el *tenka*, lo que importa es que el Oda Nobunaga que existe en el imaginario colectivo japonés es el gran conquistador, el que sellaba sus documentos con la promesa de apoderarse de todo Japón por medio de la fuerza. Más que Hideyoshi que concluyó lo que Nobunaga había iniciado, o Ieyasu que logró hacerse con el poder y dar fin a la larga guerra civil, es Nobunaga el que se ha quedado con el papel de conquistador en el imaginario popular y así lo evidencia Saburō al referir constantemente que el destino de Nobunaga es conquistar Japón.

Este no es el único sentido en el que Saburō -y la autora- vocaliza lo que entiende por “Oda Nobunaga”; a lo largo de la serie va construyendo su propio rol de Nobunaga a partir de esta idea. Es decir, lo que Saburō ya conoce de Nobunaga en

el presente influencia cómo se comporta al convertirse en el Nobunaga histórico, creando una paradoja temporal dentro de la narrativa y un diálogo de la autora con esa idea de Nobunaga en el nivel metatextual.

Es importante que la idea que Saburō tiene de Nobunaga no viene de su libro de Historia, él mismo señala que las descripciones del libro son demasiado generales y la historia se asegura de señalar que Saburō nunca había leído el libro ni prestado atención en las clases hasta ese momento. Es decir, su conocimiento de Nobunaga proviene de la cultura popular de su tiempo, del mundo contemporáneo. Indirectamente la autora parece decir que la idea contemporánea de Nobunaga está transformando al Nobunaga histórico. Obras como ésta han sido llamadas “metaficción historiográfica”, un tipo de texto que “tematiza la separación entre historiografía y ficción así como su unión [...] textos que tienen la intención de mostrar (partes de) la Historia de forma explícitamente auto-reflexiva.” (Christensen, p. 242.)

En el penúltimo episodio de *Drifters*, los héroes son visitados por el conde de Saint-Germaine, quien dice tener conocimiento de todos ellos como personajes históricos. Nobunaga le pregunta si su nombre es recordado en el futuro y Saint-Germaine le responde que es “súper famoso”, que es imposible hablar de él en términos simples, lo describe como “un gigante que emite rayos de luz, que puede convertir este mundo en un infierno, que podría servir el té sobre un cuerpo partido en dos” (Episodio 11). Nobunaga responde preguntándose qué habrá pasado en el futuro. La escena tiene un tono cómico pero ilustra la diversidad y el absurdo de las múltiples versiones de Nobunaga y cómo esta diversidad ha contribuido a

enriquecer y hacer cada vez más excéntrica la “idea” de Oda Nobunaga, con cada nuevo ejemplo abrevando de los que lo precedieron e influyendo en los que lo seguirán, creando un personaje dinámico y en constante cambio y que por tanto amerita ser revisitado y reinterpretado incontables veces más.

# Conclusiones

El último de los siete puntos de Himekawa que explican la proliferación de obras sobre Nobunaga es simple: “hay muchas obras de Nobunaga porque hay muchas obras de Nobunaga” (Himekawa, p. 110). En otras palabras, como Nobunaga aparece representado en muchos trabajos de ficción y entretenimiento, muchas personas tienen consciencia de que existió un personaje llamado Oda Nobunaga e invita a que el público le ponga atención a su existencia misma, que conozcan sobre su vida y su muerte, su personalidad y sus hechos. Esto a su vez propicia mayores investigaciones históricas cuyos resultados eventualmente alimentan a nuevas obras de entretenimiento, en un ciclo continuo de recreación e interpretación.

En su primer encuentro con Nobunaga, Shimazu Toyohisa dice que “ya nadie recuerda ese tal *Tenka Fubu*” (*Drifters*, Episodio 1). Más adelante, el mismo Nobunaga se lamenta melancólicamente “Mis 50 años, toda mi vida fue en vano.” (*Drifters*, Episodio 8) pero el espectador sabe que eso no es cierto. Aunque su proyecto de unificación haya sido truncado, aunque su clan fuera casi aniquilado, aunque no haya vivido para ver el desenlace de la transformación que inició, sus acciones cambiaron irrevocablemente la historia de Japón. No sería una exageración decir que la gran mayoría de los japoneses hoy en día conocen el nombre de Oda Nobunaga y han escuchado “ese tal *tenka fubu*”, ya sea porque lo estudiaron en la escuela, lo vieron en una serie de anime o manga, en un videojuego o en un drama de televisión; posiblemente una combinación de varias. Es incuestionable que Nobunaga dejó una marca indeleble en la Historia de Japón y,

en cierto modo, sus decenas de contrapartes han amplificado su figura, manteniéndolo vivo aún fuera de los libros de Historia.

En este trabajo hemos analizado el caso de Oda Nobunaga como un ejemplo del fenómeno de mercantilización del pasado histórico. Hemos visto cómo en Japón se ha desarrollado una variante singular de este fenómeno en el que es posible transformar ese pasado -y en este caso, al personaje histórico y su entorno- con enorme libertad para fines comerciales y de entretenimiento. Esto, como hemos visto, ha creado una “idea” llamada Oda Nobunaga en la cultura popular japonesa contemporánea, la cual retiene una mínima conexión nominativa con su contraparte histórica pero que está en constante cambio, nutriéndose de la multiplicidad de sus representaciones en los medios de entretenimiento masivo como el *anime* y el *manga*.

Para los objetivos de este trabajo nos hemos enfocado únicamente en cuatro de las decenas de Nobunagas animados que existen, y aún entre ellos hemos encontrado que existe una amplia diversidad en la representación de este personaje. También se ha visto que aún entre las versiones más radicalmente distintas de Nobunaga, se pueden encontrar una serie de elementos visuales y narrativos que lo distinguen, sirven a los creadores como medio sutil de comunicación con la audiencia y permiten que el público lo identifique y entienda diferentes aspectos del personaje, su pasado, su personalidad y sus metas con facilidad. Héroe o villano, hombre o mujer, cruel demonio o tonto visionario, todos llegarán a Honnōji, pero cada uno por un camino diferente.

En los últimos tres años ha habido una disminución significativa en el número de series de anime sobre Nobunaga. Es difícil tratar de señalar una causa específica y el tema supera los límites del presente trabajo, pero vale la pena tenerlo en cuenta y cuestionarse si el gran unificador de Japón ha perdido relevancia en la cultura popular contemporánea, qué figuras han tomado su lugar, y qué nos puede decir esto sobre el contexto sociopolítico japonés después del Covid-19. Esta interrogante se suma a las otras ya planteadas en torno al tema de la adaptación y reinención de personajes históricos como producto de consumo y entretenimiento que hasta ahora ha sido poco investigado y que considero puede aportar nuevas perspectivas para la disciplina de la Historia, su estudio, difusión y sus complejas relaciones con el medio literario.

El manga, según Rosenbaum, “se ha convertido en una de las formas más poderosas de conceptualizar la verosimilitud histórica en el mundo” (p. 3). En mi opinión, el anime tiene esa misma capacidad, en algunos casos amplificado por el gran alcance que tiene este medio a nivel global. Lo más relevante de estas obras es su potencial transformativo. Individualmente, cada una tiene aspectos narrativos que podrían ameritar análisis por sí mismos, pero en su conjunto se convierten en una muestra del proceso dialéctico que ha transformado a un samurái que murió hace más de 400 años en una superestrella de la cultura popular del Japón contemporáneo. Al estudiar este proceso en el transcurso de esta tesis, hemos podido encontrar y analizar algunas de las formas en que la sociedad japonesa contemporánea imagina, entiende y se relaciona con su Historia, lo cual a su vez abre un gran número de posibilidades en el estudio de la construcción del

conocimiento histórico y de los deseos, aspiraciones, miedos y prejuicios de la sociedad actual.

Series como las aquí analizadas han ayudado a crear una imagen de un personaje histórico y convertirla en medio de entretenimiento que puede llegar a un público más amplio y, al igual que las historias de guerreros de épocas antiguas, moldear la percepción popular que se tiene del personaje. Y en el mundo contemporáneo, esa percepción no se limita únicamente al público japonés. En 2020, Netflix estrenó la serie documental *La era del samurai: La batalla por Japón* en la que diversos historiadores relatan los eventos más importantes del periodo Sengoku, desde el inicio de las conquistas de Nobunaga hasta la victoria de Tokugawa Ieyasu en Sekigahara, con dramatizaciones actuadas. Pero el Nobunaga que aparece en esta docuserie no es el del retrato de Kanō Motohide que mencionamos en el segundo capítulo. Interpretado por Haneda Masayoshi 羽田昌義, este Nobunaga que se presenta por primera vez a una audiencia global a gran escala es el tonto de Owari, el rey demonio del sexto cielo. Si bien otros anime de Nobunaga se han emitido internacionalmente -incluyendo los que hemos analizado aquí-, de principio estas series fueron creadas para un público japonés que ya conoce al personaje. *La era del samurai*, en cambio, es una producción de Netflix dirigida a espectadores en todo el mundo, pensada como un primer acercamiento al periodo Sengoku y sus personajes. Queda por verse si Nobunaga llega a integrarse a un imaginario histórico mundial, y de ser así, cómo lo hará y qué nuevas transformaciones le implicará hacerlo.

Desde su muerte hace 400 años, pero especialmente en los últimos treinta años, Nobunaga como figura ha existido -y seguirá existiendo- en constante cambio como parte del imaginario popular japonés. Nobunaga ya no es solamente un personaje histórico sino una figura dinámica de la que se ha apropiado la cultura popular y espero que este trabajo pueda dar pie a más investigaciones sobre las tendencias discursivas de su representación y sus repercusiones sobre el proceso de imaginación colectiva de la Historia de Japón.

Parafraseando a Sharalyn Orbaugh: el autor de la biografía de Oda Nobunaga fue un hombre llamado Ōta Gyūichi, pero el universo narrativo de Nobunaga ha sido y está actualmente siendo construido por cientos o miles de personas, en Japón y en todo el mundo. (Orbaugh, p. 179). Debido al ciclo de creación y consumo, Nobunaga ya no es uno solo, es un centenar de entidades, objeto de fascinación, temor, admiración y deseo que forma parte de la memoria colectiva de todos los japoneses, incluyendo aquellos que, como Saburō, nunca pusieron atención en sus clases de Historia.

# Listado de imágenes

Imagen 1. Character sheet de Oda Nobunaga en *Sengoku Basara*. Fuente: Dengeki Bunko.

Imagen 2. Oda Nobunaga bebiendo sake de un cráneo. Fuente: *Sengoku Basara* (2009) episodio 6.

Imagen 3. Perfil de Oda Nobunaga en *Nobunaga the Fool*. Fuente: Sitio web oficial. <http://www.nobunaga.tv/character.html>

Imagen 4: Saburō en los créditos finales de *Nobunaga Concerto*. Fuente: *Nobunaga Concerto* (2014) episodio 1.

Imagen 5: Perfil de Oda Nobunaga en *Drifters*. Fuente: Sitio web oficial. <https://www.nbcuni.co.jp/rondorobe/anime/drifters/character/nobunaga.html>

Imagen 6: Retrato de Oda Nobunaga por Kanō Motohide (1583). Fuente: Wikimedia commons. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Odanobunaga.jpg>

Imagen 7: Emblema de la familia Oda. Fuente: Wikimedia commons. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oda\\_emblem.svg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oda_emblem.svg)

Imagen 8: Estampa de Oda Nobunaga diseñada por Utagawa Kuniyoshi (1830). Fuente: Wikimedia commons. <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Oda-Nobunaga-by-Utagawa-Kuniyoshi.png>

Imagen 9: Oda Nobunaga delante de un lienzo con el emblema del clan Oda. Fuente: *Drifters* (2016) episodio 1.

Imagen 10: Cartel promocional de la adaptación al *anime* de *Nobunaga Concerto*.

Fuente: <https://www.crunchyroll.com/es/nobunaga-concerto>

Imagen 11: Oda Nobunaga en los créditos de inicio del *anime* de *Drifters*. Fuente: *Drifters* (2016), episodio 1.

Imagen 12: Escena de los personajes principales de *Nobunaga the Fool* en los créditos iniciales. Fuente: *Nobunaga the FOOL* (2014)

Imagen 13: Akechi Mitsuhide (el “verdadero” Nobunaga) asumiendo el epíteto de “rey demonio”. Fuente: *Nobunaga Concerto* (2014), episodio 10.

Imagen 14: Oda Nobunaga y Akechi Mitsuhide de *Sengoku Basara* (2009).

Ilustración por Nakajima Atsuko.

Imagen 15: Saburō y Mitsuhide al final de la adaptación al *anime* de *Nobunaga Concerto*. Fuente: *Nobunaga Concerto* (2014), episodio 10.

# Fuentes utilizadas

## Fuentes filmográficas

*Drifters*. ドリフターズ (2016) Tokio: Hoods Entertainment.

*Hōzuki's Coolheadedness* 鬼灯の冷徹 (2018) Tokio: Studio DEEN.

*Kochōki Wakaki Nobunaga* 胡蝶綺 ～若き信長～(2019) Tokio: Studio DEEN.

*Nobunaga Concerto*. 信長協奏曲 (2014) Tokio: Fuji TV.

*Nobunaga the Fool*. ノブナガ・ザ・フール (2014) Tokio: Satelight.

*Nobunagan*. ノブナガン (2014) Tokio: Studio Bridge.

*Oda Cinnamon Nobunaga* 織田シナモン信長 (2020). Tokio: St. Signpost.

*Sengoku Basara*. 戦国 BASARA (2009). Tokio: Production I.G.

*Sengoku Otome: Momoiro Paradox*. 戦国乙女桃色パラドックス (2011). Tokio: TMS Entertainment.

Thomas, B. (dir.) y T. Green (prod.) (2018) England's forgotten queen: The life and death of Lady Jane Grey [Serie documental] Reino Unido, Darlow Smithson Productions.

## Fuentes bibliográficas

Andrews, D. (2015) An Animated Adoration. The Folk Art of Japanese Gamers. En *Akademisk Kvarter*, Vol. 10, pp. 118-132.

Campbell, A. (2012). *History Transformed: Sengoku Daimyō in Japanese Popular Media*. Masters. California State University.

Carlyle, T. y R.W. Emerson (1979), *De los héroes. Hombres representativos.*, México, Editorial Cumbre.

De Groot, J. (2009), *Consuming History. Historians and heritage in contemporary popular culture*. 292 pp.

Fujiki, H. (1981) The Political Posture of Oda Nobunaga. En *Japan Before Tokugawa. Political Consolidation and Economic Growth, 1500 to 1650*. pp. 149-193.

Hartley, B. (2016) Manga, "History and telling stories of the past: Narrative strategies in *Shanaō Yoshitsune*." En Otmangin, N. y R. Suter, *Rewriting History in Manga. Stories for the Nation*. Pp. 115- 131.

Himekawa, R. 姫川榴弾(2019) *Nobunaga meikan* 信長名鑑, Tokio, *Ōhta Shuppan Kabushiki kaisha*.

Hirano, K. (2009). *Drifters* ドリフターズ. Tokio: Shōnen Gahosha.

Horton, D., & Wohl, R. (1956). Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance. *Psychiatry*, 215-229.

Ishii, A. (2009) *Nobunaga Kyōsōkyoku* 信長協奏曲. Tokio, Shogakukan.

Ishii, A. 石井あゆみ (2014) *Nobunaga kyōsōkyoku tenka fubu no chō* 信長協奏曲天下布武之帳, Tokio, *Shōgakukan Kabushiki kaisha*.

Loveridge, L. (28 de marzo de 2019) *Tōken Ranbu fans raise US \$328,000 for sword restoration crowdfund*. Anime News Network.

<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-03-28/token-ranbu-fans-raise-usd328000-for-sword-restoration-crowdfund/.145057>

Miyake, T. (2016) “History as sexualized parody: Love and sex between nations in *Axis Powers Hetalia*.” En Otmangin, N. y R. Suter, *Rewriting History in Manga. Stories for the Nation*. Pp. 151-175.

Ninomae, H. へのまえはじめ (2005) *Sengoku BASARA Official Complete Works* 戦国 BASARA オフィシャルコンプリートワークス, Tokio, *Capcom Kabushiki kaisha*

Orbaugh, S. “Girls writing Harry Potter, girls writing desire”. En T. Aoyama y B. Hatley, *Girl reading girl in Japan*. Pp. 174-186

Otmangin, N. y R. Suter, (2016) *Rewriting History in Manga. Stories for the Nation*.

Penney, M. (2013) Making history. Manga between *kyara* and historiography. En Rosenbaum, R., *Manga and the representation of Japanese History*.

Raddatz, R. (2013) Hating Korea, hating the media. *Manga Kenkaryū* and the graphical (mis-)representation Japanese history in the Internet Age. En Rosenbaum, R., *Manga and the representation of Japanese History*.

Ramasubramanian, S., & Kornfield, S. (2012). Japanese Anime Heroines as Role Models for U.S. Youth: Wishful Identification, Parasocial Interaction and Intercultural Entertainment Effects. *Journal of International and Intercultural Communication*, 189-207

Rosenbaum, R. (2013), *Manga and the representation of Japanese History*. 273 pp.

Sugawa-Shimada, A. (2015), Rekijo, pilgrimage and 'pop-spiritualism': pop-culture-induced heritage tourism of/for young women, en *Japan Forum*, 27:1, 37-58, DOI: 10.1080/09555803.2014.962566

Tasevsky, D. (2020) How will history judge Shinzo Abe. Dealing with a problematic past, en *Asia & the Pacific Society*. <https://www.policyforum.net/how-will-history-judge-shinzo-abe/>

Wakita, O. (1982) The Emergence of State in Sixteenth-Century Japan: From Oda to Tokugawa. En *The Journal of Japanese Studies*, Vol. 8, No. 2, pp. 343-36