



Del Bushi al Neosamurai: La vigencia del guerrero (y sus desviaciones) en el Manga y el Anime

Bushi of the Neosamurai: The validity of the warrior (and deviations) in the Manga and Anime

Fernando Cid Lucas

AEO. Universidad Autónoma de Madrid

Al Sr. Akira Yamada en agradecimiento

Recibido: 26-01-2012

Aceptado: 22-7-2012

Resumen.

Japón ha sido definido en incontables ocasiones como el lugar en donde lo tradicional y lo moderno conviven en perfecta paz y armonía. Así, pues, en el presente artículo nos disponemos a poner en relación la esencia de los antiguos guerreros samurái en el ámbito tan rotundamente vigente del *manga* y del *anime*, analizando para ello varios casos paradigmáticos, muy conocidos todos en nuestro país.

Palabras clave: Manga; Samurái; cultura de masa japonesas.

Abstract.

Japan has been described countless times as the place where the traditional and the modern coexist in perfect peace and harmony. So in this article, we have to relate to the essence of the ancient samurai warriors in the field so completely current manga and anime, including by examining several paradigmatic cases, all well known in our country.

Keywords: Manga; Samurai; Japanese mass cultura.



1. Introducción

Tal vez sea preciso comenzar este pequeño ensayo diciendo que el inmenso imaginario japonés se construye, desde Occidente, con muy potentes arquetipos; poderosos iconos que conformarían la pretendida idiosincrasia del País del Sol Naciente, que -dicho sea de paso- muy pronto se popularizarían fuera de sus fronteras. Tal fue el caso de la geisha y del samurái.

Dejaremos para otra ocasión la apreciación y la difusión de la realidad de la geisha (tan distorsionada y alejada de la verdad en ocasiones) para centrar nuestra indagación en el guerrero japonés por antonomasia, pero inserto ahora en formas tan populares como el *manga* o el *anime*. Aunque el camino de nuestro análisis comience antes, incluso, que la propia historia del cómic japonés.

2. El gran cambio tras la “Reinstauración Meiji”.

Con la denominada “Reinstauración Meiji” (1866-1869) muchas cosas iban a cambiar en el País del Sol Naciente. A raudales llegarían las influencias artísticas o filosóficas que influirían sobremanera en la idiosincrasia del pueblo nipón. Muchas tradiciones

centenarias se verían alteradas, lo mismo que varias figuras pertenecientes y muy afianzadas en la pirámide feudal, como el samurái, que tantos siglos de historia tenía ya a sus espaldas. Sin embargo, antes de la ruptura con el régimen aislacionista de los Tokugawa, se habían detectado ya ciertos síntomas de malestar entre la población japonesa para con los samuráis, que en ocasiones fueron vistos más como opresores de las clases sociales más bajas que como sus defensores en caso de guerra. La siguiente cita pertenece al pensador neoconfuciano Ogyu Sorai (1666-1728):

[...] Se pasean por la ciudad con ese aspecto amenazador y se van abriendo paso a empujones. Con su fuerza, reprimen a la gente y crean el desorden en la sociedad [...] Simplemente estudian historias de guerra y métodos de combate. Tal vez crean que el mundo del guerrero sólo supone hacer alarde de unas destrezas profesionales.¹ [...]

Ante tal aseveración, no puedo por menos que pensar en una generación/generaciones de *bushi* que

¹ Turnbull, S. (1979). *Samurai Armies, 1550-1615*. Oxford: Osprey Publishing (p. 87).



habían perdido de vista el rígido código castrense (*bushidō*) que había regido en sus antecesores y que les había hecho dignos de la confianza de cualquier señor feudal. Sin embargo, tras varios cambios sociopolíticos, que les habrían hecho perder varios de sus privilegios, el samurái quedó, casi, como un bravucón que vivía del regusto de su pasado glorioso y de uno de sus símbolos: la *katana*. No en vano, Murata Seifū (1783-1855), samurái primero metido a político y a reformador político después, en los albores de la aludida “Reinstauración Meiji”, se expresa de esta manera tan dura:

[...] *La espada colgada en el cinturón es lo único que les recuerda a los samuráis que lo son.*²[...]

Ya no les definía el honor, la austeridad o la valentía, sino la espada. La fuerza. Lo único que podía quedarles tras un periodo de franco esplendor en donde fueron sinónimo de fidelidad, lealtad hasta sus últimas consecuencias y también de arte, ya que ellos propiciaron movimientos tan estéticos y

refinados como el teatro *Nō* o la hierática ceremonia del té (*cha no yu*).

Sin embargo, con el establecimiento de un ejército profesional, equipado a la última gracias a las naciones occidentales, la sociedad empujaría bruscamente de la escena política Meiji al samurái, que se veía como un atraso, como rémora que seguía anclando al país en el Medievo.

Así, pues, no es exagerado afirmar que el poderoso resurgimiento del samurái vendría ayudado por los escenarios del país (esto es, de la ficción y no de la realidad), en una etapa interesante del teatro *Kabuki*, el desarrollado a principios del siglo XIX, en donde la elaboración literaria del texto pasó a un marcado segundo plano para que prevaleciese la acción sobre el escenario, con luchas y duelos a espada, en los que se empleaba, incluso, sangre de animal para que éstos resultasen más realistas.

Avanzando un poco en el tiempo, dramaturgos como Shōjirō Sawada (1892-1929), que apostaron por la renovación del teatro japonés y participaron de corrientes modernas, como el *Shinpa* o el *Shingeki*, se

² Turnbull, S. (1979). *Samurai Armies, 1550-1615*. Oxford: Osprey Publishing (p. 88).



decantaron por una forma de hacer teatro espectacular, que hacía enloquecer al público, que acudía para ver números de desafíos y de batallas, no para escuchar los elaborados parlamentos del pasado, como sucedía en las piezas de Monzaemon Chikamatsu, el denominado “Shakespeare japonés”.

Sin embargo, la figura restablecida y redimida del samurái surgirá tras la derrota de Japón en la Segunda Guerra Mundial, cuando los valores más representativos del país vuelvan a brotar y con ellos sus viejos representantes, entre los que, por supuesto, se encontraban los samuráis. Es en este momento cuando los escritores más famosos de la época, entre los que Yukio Mishima tiene un lugar privilegiado, aboguen sin reparos en defender la figura del samurái desde las páginas de los *manga*.

Un paso “intermedio” -podríamos decir- entre los últimos “dramones” del teatro *Kabuki* de tipo histórico -o *jidaimono*- y los pioneros *manga* sería el popularísimo género cinematográfico

*chambara*³ o de espadachines, del que participarían directores tan reconocidos como el mismo Akira Kurosawa.

Este subgénero cinematográfico se hizo muy famoso después de la Segunda Guerra Mundial, y miles de personas asistieron a los pases de películas como *Los 47 samuráis*, de Kenji Mizoguchi, o *Rashomon*, del citado Kurosawa (con la que, por cierto, muchos españoles comenzaron a conocer el cine japonés), en donde se rememoraban los días del periodo Edo y, en especial, el quehacer de los samuráis, como representantes del honor y de la virtud y guardianes de los más débiles.

Las películas de corte *chambara* han sido catalogadas en su país de origen como subgéneros de las *jidaigeki*, en las que la atención se centraba en los nobles y en los habitantes de la corte, mientras que las primeras se enfocaban en sus sirvientes y, muy en especial, hacia sus leales *bushi*.

³ La palabra *chambara* se forma con la conjunción de dos onomatopeyas japonesas: la contracción de *chanchan*, el ruido que hacen dos espadas al chocar, y *barabara*, empleada para expresar el sonido de la carne al ser despedazada.



3. El Samurái y la temprana cultura de masas Japonesa

Si realizásemos una búsqueda exhaustiva y nos parásemos en un referente artístico japonés con el que muchos lectores occidentales estarán familiarizados, comenzaríamos a citar, muy a la carrera, en la lista de revisiones del samurái que aparecen en la cultura popular del país, alguna imagen creada por el genial grabador japonés Katsushika Hokusai (1760-1849), quien en muchos de sus cuadernos *manga* (terminó que se popularizó gracias a él por referirse a sus esbozos y planchas que tenían difícil catalogación) retrata de forma jocosa a estos guerreros.

Eran estos *manga* ilustraciones estrambóticas o de rasgos y ademanes exagerados. En más de una, como digo, podremos ver cómo el samurái respetable, de aire marcial en otras estampas, cambia su actitud desafiante y gallarda por la chocarrera y cómica, jugando, incluso, con su venerable *katana* como si fuera un malabar.

Del mismo modo, importantes en el salto definitivo del samurái al tebeo nipón fueron las ilustraciones incluidas

en las publicaciones satíricas de las que *The Japan Punch* es su máximo exponente, en donde los grandes estereotipos nipones (como sus guerreros y cortesanas) se caricaturizaban de forma exagerada, acentuándose algunos de sus rasgos físicos (como sus dientes) o de su vestuario (abanicos, espadas, etc.).

4. El inicio del Manga de temática Samurái

Antes de comenzar con la enumeración de series y de autores que iniciaron el largo camino del *manga* en el país asiático, es de rigor citar, siquiera brevemente, las historietas cortas que aún no tienen que ver con la forma canónica del *manga* propiamente dicho, protagonizadas por Dango Kushisuke en los años veinte del pasado siglo XX y debidas a Shigeo Miyao (1902-1983). Éstas narraban los viajes prodigiosos de un samurái del periodo Edo a lo largo del país, y las muchas aventuras que le ocurrieron en su periplo. En estas imágenes el texto no aparece en los bocadillos, dentro del dibujo, sino en un lado, a la derecha del lector, por lo general, lo que nos recuerda las glosas caligrafiadas a muchos rollos de tipo



PUERTAS a la LECTURA

maki-e, de muy variada temática, que tuvieron su momento de esplendor durante los siglos XI al XIV.

En la obra de Miyao comprobamos, plenamente, cómo el *manga* nació de la expresión de gusto popular que fue el *ukiyo-e*, ya que el propio autor fue profesor de grabado y de impresión. Como hombre interesado en la cultura popular y en el periodo Edo que fue, su inmejorable manera de homenajear tanto a una como a otro fue la creación de Dango. Un *manga* que nació en la temprana fecha de 1924. En las ilustraciones aparece mostrando su habilidad con la *katana*, partiendo a la mitad a adversarios mucho más grandes que él (lo que nos recuerda a ciertas láminas *ukiyo-e* que representan el combate entre el bravo samurái Musashi Miyamoto y una ballena) o batiéndose con muchos enemigos él solo.

Aunque este simpático personaje representa un paso adelante en la evolución del tebeo japonés, hablamos aún de una etapa embrionaria, de un estilo inocente y experimental que se dirige hacia la plena conformación del género. Aunque, eso sí, ya podremos encontrar una bella estilización de los personajes “buenos”, frente a los

desfigurados y feos “malos”. Una caracterización maniquea que continuará en décadas posteriores en otros muchos títulos más.

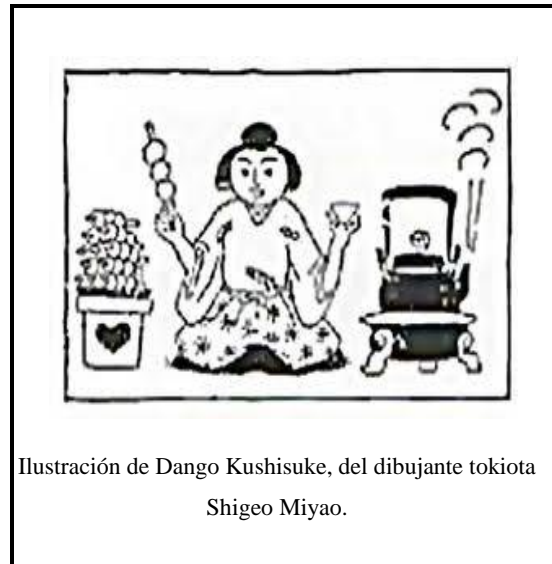


Ilustración de Dango Kushisuke, del dibujante tokiota Shigeo Miyao.

Hablando de *manga* propiamente dicho, como decano de los samuráis que aparecieron en las publicaciones de la década de los años cincuenta del pasado siglo XX ha quedado un personaje muy poco o nada conocido en Occidente, pero al que se le recuerda con cariño en Japón (sobre todo entre los lectores más talluditos), me estoy refiriendo a *Akadō Suzunosuke* (*Suzunosuke el del peto rojo*). Obra de Eiichi Fukui (1921-1954), es dicho autor uno de los magníficos *mangaka* que fueron eclipsados por la rutilante estela de Osamu Tezuka.



PUERTAS *a la* LECTURA

Fukui, que sólo pudo completar un volumen de las aventuras de Akadō antes de morir por agotamiento, es tenido como el padre de los tebeos con temática eminentemente samurái. Dicha entrega se publicó en 1954 en la revista *Shonen Gaho*, y sólo entre 1972-1973 este título vio su versión animada, con la que consiguió gran parte de su fama actual.

La trama es sencilla, pero no está exenta de ciertos elementos que nos llevarían directamente al añejo código de conducta samurái (tan temido y perseguido por los americanos). En efecto, Suzunosuke es todo un ejemplo de superación. El protagonista del *manga* es un joven (no es un robot, como *Astroboy*, sino alguien de carne y hueso), un muchacho que no representa el futuro del País del Sol Naciente, como lo hacía la visión futurista de la obra cumbre de Tezuka, sino sus raíces, su pasado y sus costumbres más arraigadas, como la práctica de la espada (*kendō*) o los guiños a la etiqueta nipona que aparecen en sus páginas. Así, Suzunosuke Kinno es un aprendiz de este arte, que vive y se forma en un *dojo*, donde lucha por convertirse algún día en el mejor espadachín del país,

pero sabe aceptar la derrota y reconoce el honor y la virtud de sus (dignos) adversarios, a la par que condena la mala conducta o los atajos que llevan fácilmente al éxito, ya que, como se exigía en la proverbial formación de los samuráis de la antigüedad: “no hay logro sin sacrificio”.

La historia de Fukui era, además, de las primeras tras la derrota japonesa en la Segunda Guerra Mundial que trataba abiertamente sobre la vida del samurái (aun en cómic), temas estos que quedaron proscritos por los censores estadounidenses por exaltar los valores antiguos que, por otro lado, habían favorecido la participación de la nación nipona en el conflicto bélico.

Tampoco hay logro sin sacrificio en un *manga* casi coetáneo a *Akadō Suzunosuke*, me refiero a *Yaguruma Kennosuke* (1960), de Horie Taku (1925-2007), que muy pronto tuvo su correspondiente versión animada. Taku debutó como dibujante en una notable revista de la época *Tsūkai Book*, donde las historias de samuráis tuvieron una gran cabida.

Yaguruma Kennosuke es una de las obras más reconocidas de dicho



PUERTAS a la LECTURA

mangaka -junto a *Buruu Jetto* y *Shōnen Hōku*-; el protagonista también es un joven samurái, que debe enfrentarse al clan rival. Con este argumento resucita Taku las viejas historias de luchas entre poderosas familias rivales. Como no podía ser de otra forma, el citado maniqueísmo en la caracterización de “buenos” y de “malos” será la fórmula imperante en el *manga* de esta época; por ello, Kennosuke es un dechado de virtudes, un espejo en el que todos los jóvenes deberían mirarse y, por el contrario, sus enemigos son todo lo contrario: tramposos y nada respetuosos para con el código del guerrero.



Portada japonesa de *Yaguruma Kennosuke*.

Refiriéndonos a los “recorridos hacia la perfección”, idéntico sendero arduo encontraremos en otro *manga* (y en su consecuente adaptación animada), más actual que los títulos anteriormente

descritos y más conocidos en nuestro país: *Yaiba*.

Yaiba es una serie donde convergen, como en Japón, la estética tradicional y la moderna. El protagonista de la obra es el joven Yaiba Kurogane (“Acero Negro”), un avisado muchacho que sueña con llegar a ser el mejor de los guerreros. Cada día se entrena en el noble arte del *kendō* con su padre, quien le inculca valores y rectitud. Todo va bien hasta que nuestro joven protagonista se encuentra un día con Takeshi, el flamante capitán de *kendō* del instituto en el que también estudia la enamorada de Yaiba. Tras retarse en duelo, el pequeño Yaiba consigue vencer a quien todos daban como seguro ganador. Lleno de ira, y sin poder aceptar la derrota (atributo esto del mal samurái), recurre a las artes oscuras para hacerse con una espada poderosa, perteneciente a su familia, con la que poder derrotar a Yaiba. Con este peligroso acto, Takeshi es poseído por el demonio que habita en la espada. Gracias a este temible aliado, Yaiba es fácilmente derrotado, pero, lejos de desanimarse, parte en busca de otra espada mágica que le otorgue fuerza y poder y, he aquí que el maestro en esta



nueva etapa de formación lleva el curioso nombre de Miyamoto Musashi, el que otrora fuese el samurái más famoso de todo Japón.

Musashi aparece en el *manga* como un guerrero de más de cuatrocientos años de edad, muy sabio y hábil en el manejo de las armas, empeñado en llevar por el buen camino al impulsivo Yaiba. Un homenaje interesante al sendero del samurái en Japón, incluyendo en las páginas del tebeo y en los fotogramas de la serie a quien tal vez sea el guerrero más famoso del País del Sol Naciente fuera, incluso, de sus fronteras.

En 1964 tuvo su inicio el que tal vez haya sido en Japón el *manga* más famoso de todos los tiempos con dicha temática: *Kamui-den* (*La leyenda de Kamui*). Una obra en la que no se ahorran escenas sangrientas, ajusticiamientos, mutilaciones, etc. Su protagonista, Kamui, es un ninja perteneciente a la clase social más baja y, desde el lugar que le ha tocado en suerte en la sociedad, pelea contra las injusticias sociales. Si analizamos esto con detenimiento, veremos que su dibujante, Sampei Shirato, “dispara con bala”, y emplea el artificio de la sociedad feudal del Japón del siglo XV

para hablar al lector del siglo XX de injusticias atemporales, del pueblo que sufre, que pasa hambre, etc. y de un “redentor” que surge de entre los más humildes con la única idea en su mente de un mundo mejor, aunque para ello tenga que usar, en más de una ocasión, su afilada *katana*.

De *Kamui-den* se han dicho muchas cosas, casi todas buenas. El traductor y experto en *manga* Marc Bernabé ha escrito de él que: “merece su fama y mucho más”⁴. En efecto, su lectura nos serviría para conocer muy bien la realidad social de todos y cada uno de los estamentos que conformaban la sociedad nipona medieval. Su autor se mueve por entre los palacios y las aldeas más míseras, entre los ceremoniales de los templos y la vida ordinaria de los campesinos. Tal vez una de sus grandezas resida en que varios de sus protagonistas (miembros de clases diferentes) no sean seres conformistas, sino que, apoyándose en su intelecto o en sus armas, buscan un mundo más justo en el que vivir.

⁴ En: <http://www.mangaland.es/2010/09/kamui-den-la-leyenda-de-kamui/>



Dando un giro radical en lo concerniente al tratamiento argumental, una serie aparentemente inofensiva, que mezcla la tradición con una estética decididamente futurista, es *Kyattou Ninden Teyande* o *Los gatos samuráis*, como se tradujo en español. Uno de los puntos fuertes de la serie, desde un punto de vista antropológico, reside en las diferencias en cuanto a valores o escrúpulos se refiere entre las dos castas de guerreros presentados en la serie: los samuráis por un lado y los ninjas por otro.

Por definición, los mininos son personajes de buen corazón, trabajadores abnegados de una pizzería que, además, velan a diario por la bulliciosa ciudad de Edropolis (denominada así en la versión japonesa o Pequeño Tokio en la española). Como buena serie que homenajea la cultura del periodo Genroku (1688-1703), todo gira en torno a los habitantes de la metrópoli, a su clase media, más en concreto y, claro está, como sucedía en el viejo Japón, las casas de comida que tanta importancia tuvieron y que fueron escenarios, por ejemplo, para las novelas de Saikaku, quedan aquí

reflejadas a la perfección con la figura de la pizzería.

En cuanto a su forma de lucha, los gatos han adoptado una técnica depurada, con diversos ataques especiales y poses que recordarían algunas *katas* de varias artes marciales, al contrario que sus enemigos, los cuervos ninja (nótese el vínculo entre el plumaje de este animal con la vestimenta con la que, tradicionalmente, aparecen representado los mercenarios nipones), que luchan de forma desordenada y casi como una masa que no muestra disciplina de ningún tipo, algo que se opone diametralmente al orden y a las reglas que debían regir la conducta (interior y exterior) del samurái.

Bajo forma animalizada aparece también *Usagi Yojimbo*, el conejo samurái. Un personaje creado por Stan Sakai que tras su apariencia inocente guarda un carácter que los más pequeños encontrarán, siquiera, “áspero”, que ciñe sus dos espadas al cinto, viste la indumentaria propia de los samuráis de época Edo y que con sus orejas de conejo simula el peinado de estos guerreros. En una de sus muchas aventuras llega a cruzarse en su camino con otros animales practicantes



de artes marciales nipona: las archiconocidas *Tortugas Ninja Mutantes*.

Siguiendo con series *manga* de apariencia inocua, hemos de aludir ahora a un título que tiene ya medio siglo a sus espaldas, pero que es relativamente joven en Occidente, me refiero a *Ninja Hattori-kun* (*Ninja Hattori*, en nuestro país). Obra del binomio *mangaka* que se esconde tras el pseudónimo Fujiko Fujio, en sus páginas el personaje del ninja pierde por completo todas sus connotaciones negativas y no deja de guardar ciertas concomitancias con los mismos samuráis (de no ser por su vestimenta y algunas armas características que emplea); como no podía ser de otro modo, encontramos aquí la relación indispensable de servidumbre entre el ninja para con su dueño; sólo que, en la obra de Fujio, el pequeño Hattori elige como señor a un niño apocado, que no tiene confianza en sí mismo: Kenichi.

Kenichi es un niño que muestra muchas carencias afectivas, que no se siente querido y que es incapaz de funcionar en la vida diaria hasta que Hattori se fija en él y decide, de forma altruista, ayudarle poniéndose a su completo

servicio. A él se sumará luego su hermano pequeño, también ninja, Shinzo, pero, como es un ninja en fase de aprendizaje, en lugar de usar *shuriken* de metal los suyos son de madera (por si hiriesen a alguien). A estos dos pequeños se unirá Shishimaru, un perro glotón que también está aprendiendo el oficio de ninja. Ellos tres constituyen una especie de familia para Kenichi, son sus consejeros a veces, compañeros de juegos y se explota en la serie la filosofía tan propia de algunos *manga* de la época de la ayuda al más débil (sin ir más lejos, lo mismo sucede en *Doraemon*, debida a los mismos autores).

Pero, sin duda, la serie que ha popularizado la figura (muy adulterada, por otra parte) del ninja ha sido *Naruto*, de Masashi Kishimoto. *Naruto*, dejando ahora a un lado la presencia de la historia militar nipona en sus páginas, tiene importantes ingredientes tomados de las culturas tradicionales japonesa y china (lo mismo podríamos decir de la tan conocida serie *Bola de dragón*, de Akira Toriyama). Sin ir más lejos, su protagonista está poseído por el espíritu de *Kyūbi* (*Zorro demonio de nueve colas*), un mítico raposo de pelaje



blanco al que se le atribuían poderes sobrenaturales según la mitología china.

Naruto es, además, una historia de superación personal, ya que el joven ninja desea llegar a ser el líder de su aldea. Para ello tendrá que entrenar duro en la “academia ninja” y pelear luego con multitud de adversarios. El camino nunca será fácil, y a una dificultad vencida le seguirá otra (mayor, en ocasiones).

Fijándonos en otros aspectos, el régimen político imperante en la serie recuerda bastante (en lo central) al viejo feudalismo nipón, por lo que el oficio de ninja cobra especial relevancia en las pretensiones expansionistas o de defensa de los nobles. Sin embargo, no están -ni en el *manga* ni en su posterior adaptación animada- las indumentarias típicas que sí se dejaban ver en otros títulos anteriormente tratados, pero sí sus armas tradicionales, combinadas con técnicas especiales sobrenaturales y con capacidades extraordinarias para moverse, trepar, correr o esquivar, atributos que estaban íntimamente ligados a estos guerreros.

Samurai Chanpurū (*Samurai Champloo*), de Shinichiro Watanabe,

también es una serie interesante, ya que presenta al samurái aliado con otros de su misma profesión para ayudar a los más desfavorecidos, al más puro estilo Kurosawa, lo que quiere decir también *Los siete magníficos*, de John Sturges. Sin embargo, entre los dos protagonistas masculinos (Mugen y Jin) surgirá una rivalidad feroz, a pesar de haber firmado una tregua para ayudar a la joven Fū.

En *Samurai Chanpurū* se realiza una genial mezcla, con elementos tomados de la historia japonesa, como la “Rebelión de Shimabara” (que enfrentó a cristianos japoneses contra el clan Tokugawa entre 1637/8) o la música *hip-hop*, por ejemplo, así como los grafiti o las estampas *ukiyo-e*. En mitad de todo este universo poliédrico nuevamente aparece la figura del famoso samurái Musashi Miyamoto, que vuelve a ser, una vez más, personaje de una serie nipona.

En definitiva, un lienzo inmejorable para comprobar cómo lo antiguo y lo moderno se dan la mano y constituyen una serie heterodoxa, capaz de agradar tanto a los que busquen lances y duelos al más puro estilo de *Chūshingura* y a los que se decanten por escenarios



PUERTAS a la LECTURA

futuristas, como los de *Cowboy Bebop* (también de Watanabe, que no podía dejar de rezar aquí, siquiera de soslayo).

Termino este trabajo aludiendo a una de las series que ha tenido una tremenda repercusión en nuestro país, primero en su versión animada (estrenada primero en canales autonómicos y luego en los nacionales), más tarde en el *manga* inicial y, finalmente, en el original japonés entre quienes comienzan a estudiar el idioma: *Kureyon Shin-chan* o, simplemente, *Shin-chan*, como se ha distribuido en España.

En numerosas aventuras del *manga*, como en otros tantos capítulos de la serie animada, los protagonistas viajan al pasado o se encuentran realizando actividades propias del periodo Edo. El ámbito de los ninjas y samuráis no le iba a ser ajeno tampoco a nuestro desvergonzado protagonista. Una de sus películas lleva por nombre, precisamente, *Crayon Shin-chan: Arashi wo yobu - Appare! Sengoku Daikassen*, lo que se tradujo (con poca fortuna, por cierto) al español como: *Shin-chan, el pequeño samurái* (de 2002). En ella, a través de una misteriosa carta que Shin-chan y su perro Nevado encuentran en su jardín,

viajará hasta el pasado, hasta el periodo Sengoku (1467-1568), más en concreto, cuando tuvieron lugar cruentas guerras intestinas en Japón. A partir de ahí -y luego de que el resto de su familia viaje también al pasado- se obrará una incesante serie de guiños a la vida militar del país, desde los ejércitos disciplinados que se movían como un solo elemento hasta el uso de la *katana* por parte de los samurái como su arma más emblemática.

Una segunda trama paralela en esta película es la que nos muestra el amor imposible entre un samurái y una cortesana, por pertenecer éstos a clases sociales diferentes. En relación a este asunto, no estará de más añadir que no son pocas las obras de teatro *Kabuki* o *Bunraku* que versan sobre esta dificultad, que desembocará en el suicidio ritual de los enamorados (*shinjū*). Evidentemente, en la película animada los personajes no tendrán este fin, pero queda muy clara la relación entre nobles y vasallos, por muy valientes y leales que sean estos.



PUERTAS *a la* LECTURA



Fotograma de *Shin-chan*, el pequeño samurái.

Concluyo aquí, apuntando tan sólo que estos potentes iconos de la cultura

japonesa han cristalizado pronto en Occidente y han servido de inspiración para muy conocidos cómics o series de dibujos animados, que alcanzaron gran fama pronto entre los más jóvenes, como las ya aludidas *Tortugas Ninja Mutantes*, *Samurai Jack*, *Samurai John Barry* o la descacharrante serie española *Shuriken School*; aunque, como el lector bien entenderá, esa es ya otra historia que contar.

Referencias Bibliográficas

- Berndt, J. (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- Di Mattia, L. (1990). *Samurai, Rônin e Ninja*: alcune considerazioni. En G. Pittau et al. (Coords.). *Da Sendai a Roma. Un'ambasceria giapponese a Paolo V.* (pp. 51 a 58). Roma: MOVE.
- García, S. (2010). *La novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- Machiyama, T. (1989). *Otaku no hon*. Tokyo: Takarajimasha.
- Nitobe, I. (2006). *Bushido: el código ético del samurái y el alma de Japón*. Madrid: Miraguano Ediciones.
- Riera, J. (1996). *Videoguía manga*. Valencia: Midons.
- Santiago, J.A. (2010). *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Pontevedra: Dx5.
- Turnbull, S. (1979). *Samurai Armies, 1550-1615*. Oxford: Osprey Publishing.
- Yūzan, D. (1998). *El código samurái: el espíritu del Bushido japonés y la Vía del guerrero*. Madrid: Edaf.