

// ARTÍCULO

Katana, bishonen y revisionismo histórico. Crónicas del pasado del anime *Katsugeki/Token Ranbu*

Katana, bishonen and historical revisionism. Chronicles of the past of the anime Katsugeki/Token Ranbu

Recibido: 26 de mayo de 2022
Solicitud de modificaciones: 1 de septiembre de 2022
Aceptado: 12 de septiembre de 2022

Claudia Bonillo Fernández

Universidad de Zaragoza
claudiabonfdez@hotmail.com
<https://orcid.org/0000-0003-1527-5878>

Resumen

Las que antaño eran exposiciones de *katana*, orientadas a unos pocos entendidos, han pasado a ser eventos multitudinarios llenos de coloridos cartones de personajes de anime y merchandising de todo tipo. Esto se debe, en buena parte, a la influencia del videojuego online *Tōken Ranbu*, protagonizado por versiones antropomórficas de armas japonesas y una de las franquicias transmedia más relevantes de la actualidad. Consideramos que la fructífera relación de la serie *Tōken Ranbu* con el pasado nipón, ya que ha hecho de los personajes históricos su seña de identidad, la amplitud y variedad del reparto de su adaptación animada, así como su capacidad para vincular la Historia con el presente fundan analizar la veracidad de la representación de estas armas legendarias y determinar si es un buen medio para que los espectadores puedan acercarse a la cultura nipona a través de estas mortíferas obras de arte.

Palabras clave: *Tōken Ranbu*, crítica de autenticidad, nacionalismo, Shinsengumi.

Abstract

What were once katana exhibitions aimed at the knowledgeable few have become massive events filled with colourful anime cardboard cut-outs and merchandising of all kinds. This is largely due to the influence of the online video game Tōken Ranbu, starring anthropomorphic versions of Japanese weapons and one of today's most relevant transmedia franchises. We believe that the Tōken Ranbu series' fruitful relationship with the Japanese past, as it has made historical characters its hallmark, the scope and variety of the cast of its animated adaptation, and its ability to link its History with the present, provide the basis for analysing the veracity of the depiction of these legendary weapons to determine whether it is a good way for viewers to get closer to Japanese culture through these deadly works of art.

Keywords: *Tōken Ranbu*, historical review, nationalism, Shinsengumi.

1. Introducción. Sobre el fenómeno *Token Ranbu*

Tōken Ranbu (刀剣乱舞) es un videojuego japonés gratuito de navegador desarrollado por Nitroplus y publicado por DMM Games en 2015 donde los jugadores asumen el papel del Saniwa, un sabio con el poder de dar vida a *katana* famosas y convertirlas en *tōken danshi*, guerreros que viajan al pasado para derrotar a las fuerzas del mal que intentan cambiar el curso de la Historia japonesa, conocido como el *jikan sokōgun* (時間遡行軍). Desde su lanzamiento en 2015, *Tōken Ranbu* ha aglutinado una multitudinaria base de fans, un éxito que debe no sólo a los atractivos y variopintos diseños de sus personajes, sino también a su estrecha relación con el pasado nipón, presentando distintos tipos de armas y escenarios que abarcan desde el periodo Heian

(794-1185/1192) hasta el Bakumatsu (1853-1868), lo que ha propiciado la creación de un imperio¹ transmedia (Meo, 2016).

Un elemento importante de la franquicia ha sido su repercusión social. La serie ha ayudado a difundir entre el público japonés el interés por armas históricas de todo tipo, hasta el punto de que sus fans, en su mayor parte mujeres jóvenes trabajadoras, han recibido un nombre propio, las *tōken joshi* (刀剣女子) o “mujeres espada” (Tōken World_b, n.d.).² Este boom por la historia militar y, en especial, por sus armas, ha propiciado numerosas colaboraciones con museos (Ishikawa Museum of History, 2021). No sólo eso, sino que se han realizado campañas de recaudación para la conservación de estas obras de arte y, gracias al apoyo de los fans, distintas instituciones han logrado obtener el dinero necesario para restaurarlas (Sugawa-Shimada, 2022). Hay estudiosos, sin embargo, que ven la proliferación de estas obras que ensalzan la parte más violenta del pasado nipón desde una perspectiva heroica y, en especial, la franquicia *Tōken Ranbu*, como un síntoma del creciente auge del nacionalismo (Muñoz, 2018). Después de todo, es significativo que a los enemigos se les llame “revisionistas”, teniendo en cuenta que el revisionismo histórico ha sido fuente de polémica en el Japón moderno (Yamaguchi, 2017) y no son pocos los movimientos negacionistas de las acciones del Imperio Japonés durante la Segunda Guerra Mundial (Plunkett, 2012). Este efecto, en principio colateral, se acentúa cuando tratamos el pasado más reciente, como el que vamos a explorar el resto de este artículo.

A pesar de que el videojuego fue lanzado fuera de Japón en abril 2021, la complejidad de su jugabilidad ha impedido que alcance las cotas de éxito que disfruta en su tierra natal (Loveridge, 2017). Han gozado de mucha mayor aceptación sus adaptaciones a *anime*, *Tōken Ranbu: Hanamaru* (Naoya, 2016) con su secuela *Zoku Tōken Ranbu: Hanamaru* (Koshida, 2018), animadas por el estudio Dōga Kōbō en 2016 y 2018 y licenciadas en inglés por Funimation, así como *Katsugeki/Tōken Ranbu* (Shirai, 2017), desarrollada por el prestigioso estudio Ufotable y licenciada por Aniplex America (Official Site, 2021). Es especialmente relevante esta última ya que, en vez de una panorámica superficial de distintos personajes en un mundo abierto, presenta una historia autoconclusiva que profundiza en una época concreta, compartiendo con el espectador su visión de este pasado “heroico” a través del lugar que ocupan los *tōken danshi* en la Historia japonesa. Esta franquicia como conjunto ha sido analizada parcialmente desde una perspectiva social (Watabe, 2021), pero no se han localizado estudios que traten las series de *anime* y, en concreto, aplicando un método histórico. Se optó por su visualización en idioma original, durante la que se tomaron las notas pertinentes que luego se contrastaron con las fuentes secundarias localizadas en el país nipón, ya que fuera de sus fronteras la bibliografía disponible sobre el Bakumatsu y, en concreto, sobre el Shinsengumi, es escasa y en este último caso poco fiable. Este análisis se inicia con una contextualización de la época para luego pasar a la crítica de autenticidad dividida por episodios, finalizando con unas breves conclusiones.

¹ Incluye mangas (Shūkan Shōnen Jump, 2021), musicales (Myujikaru Tōken Ranbu, n.d.), obras de teatro (Butai Tōken Ranbu, n.d.), películas de acción real (Eiga Tōken Ranbu, 2019) y también de animación (Tōken Ranbu Sōgetsuka, 2022).

² Término inspirado en las *rekijo* (歴女) o “mujeres historia” que se han aficionado al periodo Sengoku a través del manga, el *anime* y los videojuegos (SUGAWA-SHIMADA, 2015: 38-39).

Hacia una nueva era. El Shinsengumi y el Bakumatsu

El comienzo de este periodo se sitúa con la llegada de la flota estadounidense del Comodoro Mathew C. Perry (1794-1858) a la bahía de Uraga, cerca de la capital de Edo, en julio de 1853. Este evento hizo palpable la amenaza que suponían las potencias extranjeras, lo que unido a la creciente desconfianza hacia el *bakufu*³ por sus ineficientes reformas (Sýkora, 2010) y a un descontento generalizado por la crisis económica en la que estaba sumida el país (Frost, 1970), dividió el pensamiento japonés en dos vertientes: una estaba a favor de mantener el sistema feudal (Deal, 2006, pp.14-15), formada por quienes veían inevitable la apertura de Japón para prevenir una ocupación similar a la de China tras las Guerras del Opio (Munn, 2001); la otra era el movimiento *sonnō jōi* (尊王攘夷), que proclamaba obediencia al Emperador y la expulsión de los extranjeros por la fuerza, a cuya cabeza estaban los dominios de Satsuma (prefecturas de Kagoshima y Miyazaki), Chōshū (pref. Yamaguchi) y Tosa (pref. Kōchi) (Minn-Kyu, 2003).

Fue en este agitado contexto cuando se formó el primer grupo policial en Japón, el Shinsengumi. Matsudaira Katamori, *daimyō* de Aizu, fue nombrado Comisionado Militar de Kioto y su primera tarea fue la de asegurar las calles de la ciudad para la inminente visita del *shōgun*. A finales de 1862 el *bakufu* reclutó *rōnin* para acabar con los *jōi* formando el Roshigumi, proclamando además una amnistía para cualquiera que se uniera. Uno de los alistados era Kiyokawa Hachirō, quien intentó convencer a los hombres de que su verdadero objetivo era expulsar a los extranjeros. La facción Tokugawa mandó a Kiyokawa y al Roshigumi a Edo para acabar con los extranjeros para, así, alejar a esta facción extremista del *shōgun*. Sin embargo, algunos hombres insistieron en que querían seguir con su deber de proteger al *shōgun*. Estos trece disidentes son los miembros originales del Shinsengumi.

En su inicio, esta organización estaba liderada por dos hombres de fuerte carácter, Kondō Isami (1534-1868) y Serizawa Kamo (1826-1863). También formando parte de estos miembros originales estaban el segundo al mando Hijikata Toshizō (1835-1869) y el prodigio Okita Sōji (1842-1868). El recién formado Shinsengumi puso su cuartel general en Mibu, se estableció un uniforme, una bandera con el *kanji* de “sinceridad” y un férreo código de conducta. Su objetivo era expulsar a los extranjeros pero, sobre todo, proteger al *shōgun*. Para cumplirlo, era de vital importancia acabar con los *jōi*. El 27 de febrero de 1863, Serizawa fue asesinado por Hijikata y Okita siguiendo órdenes de Matsudaira y el Shinsengumi pasó a estar bajo control de Kondō e Hijikata. Bajo su mandato se dedicaron a la persecución activa de los grupos contrarios a las políticas del *bakufu*, siendo algunos de los eventos más famosos el Incidente de Ikedaya y la Batalla de las Puertas Prohibidas.

El 8 de noviembre de 1868, el *shōgun* Tokugawa Yoshinobu (1837-1913) anunció su abdicación y la restauración del poder imperial. Este hecho dio comienzo a la Guerra Boshin (1868-1869), un conflicto entre aquellos partidarios de la restauración del poder imperial (los *jōi*) y aquellos que no aceptaban su renuncia (el Shinsengumi y sus aliados). Los miembros del Shinsengumi, que hasta ahora habían estado de parte del poder legítimo, eran ahora considerados traidores al emperador. La primera batalla en la que participaron fue la de Toba-Fushimi (27-31 enero 1868),

³ Nombre que se le da al sistema de gobierno dirigido por el *shōgun* (將軍), un dictador militar cuyo puesto tenía que ser validado por el Emperador, quien carecía de autoridad política.

donde la moderna artillería de los dominios de Satsuma y Chōshū les llevó a una derrota total. Así, fueron obligados a ir retirándose hacia el Norte de Japón. Un golpe muy duro fue la captura de Kondō, quien sería ejecutado el 25 de abril de 1868. A su muerte, Hijikata asumió el mando y siguió hacia el norte, hasta la isla de Ezo, donde Enomoto Takeaki (1836-1908) y otros habían creado la República de Ezo en un intento de establecer un gobierno al margen del poder Imperial. La última batalla se desarrolló en Hakodate, donde Hijikata murió el 20 de junio de 1869 y con él, el Shinsengumi (Bonillo, 2017).

Creando historias y redefiniendo la Historia. El Shinsengumi y su época según *Katsugeki/Token Ranbu*

En este apartado analizamos los trece episodios que componen el *anime Katsugeki/Tōken Ranbu*, contrastando los datos históricos emitidos de tal manera que podamos ir dilucidando qué visión del Bakumatsu quiere publicitar. Debido al ámbito de estudio, obviaremos del quinto al octavo episodios ya que se centran en una misión alternativa llevada a cabo por la Primera Unidad⁴ durante el periodo Sengoku (1467/1477-1603).

El primer episodio, “*To the Frontlines*”, comienza con una breve secuencia de combate donde puede verse a los protagonistas, la *uchigatana* Izumi no kami Kanesada y la *wakizashi* Horikawa Kunihiro, ambos pertenecientes a Hijikata Toshizō, persiguiendo a miembros del *jikan sokōgun*, para luego ser trasladados a algún punto de Japón entre el siete y el diez de marzo de 1863, cuando está previsto que vuelvan a actuar estas fuerzas revisionistas.⁵ Durante su trayecto hacia una ciudad castillo, no especificada, divisan un barco de vapor holandés, que Kanesada confirma ser el *Trekvoorgross* y que pasó por el cabo de Kokuchō el 4 de marzo de ese año. Este dato, sin embargo, es erróneo. Es cierto que a partir de la llegada del comodoro Perry empezó a volverse frecuente la llegada de barcos de potencias extranjeras, unas visitas con una repercusión social, comercial y política que ha permitido que hayan quedado registradas en los anales de la historia japonesa y, en este caso, también la holandesa (NDL, 2009). No sólo no se ha encontrado ninguna referencia a un barco con este nombre, sino que el lugar ni siquiera existe. Algo similar ocurre cuando las dos armas piden a su ayudante Konnosuke que localice a figuras históricas cercanas para ayudarles a determinar cuál puede ser el objetivo del *jikan sokōgun*: Araki Chōbee (1832-1891), Fukuhara Eiichi (1858-1924) y Koizuki Takeaki (1815-1911). Puesto que la serie comparte sus datos (nombre completo, fecha de nacimiento), deberían de ser fácilmente localizables, pero, una vez más, nos encontramos con información incierta. Empezando por Araki, la única figura relevante de la época que comparte apellido es Araki Sadao, un veterano de la Guerra Ruso-Japonesa (1904-1905) que posteriormente sirvió como Ministro de la Guerra (NDL, 2013); sin embargo, que naciera en 1877 lo elimina como candidato. Siguiendo con Fukuhara Eiichi, tenemos a Erikawa Eiichi (1840-1931), conocido por planificar la toma del castillo de Takasaki en noviembre de 1863, quien se encontraba en la ciudad de Edo durante febrero y marzo de dicho año (Shibusawa Eiichi

⁴ Esta unidad está conformada por los siguientes miembros: Mikazuki Munechika, Yamanbagiri Kunihiro, Honebami Tōshirō, Ōdenta Mitsuyo, Higekiri y Hizamaru.

⁵ En los saltos temporales el anime sigue la denominación marcada por el calendario lunar tradicional japonés, que se diferencia unos dos meses del calendario gregoriano que se adoptaría tras la Restauración Meiji.

Memorial Foundation, 2018), por lo que podría tratarse de él. El tercero, Koizuki Takeaki, parece estar inspirado en el ya mencionado Enomoto Takeaki, aunque en estas fechas se encontraba a bordo de un barco camino de Holanda (NDL, 2021). En cualquier caso, tras la llegada a la ciudad deciden alojarse al otro lado del puente; esa misma noche un gran incendio arrasa la mitad de la población. Dado que no sabemos en qué lugar se encuentran, resulta difícil comprobar la veracidad de este hecho, aunque, concretamente, el 31 de marzo de 1863 está registrado el Gran Incendio de la Era Bunyū en Toyama (富山文久の大火) (*Bōsai Jōhō Shinbun*, 2012). La mención al importante puente que hace Kanesada, sin embargo, hace pensar en los incendios de metrópolis como Tokio, donde era común que Nipponbashi actuara como cortafuego, o Kioto, donde una vez más el río Kamo permitía separar la ciudad en dos, lugares donde no se han registrado incendios de importancia en esa fecha.

“*Commander*”, se centra en la presentación de los *tōken danshi*, y en este caso ya comparte información fiable. Como se ha comentado, el comandante es Izumi no kami Kanesada, *uchigatana* forjada en Kioto en 1867 por la duodécima generación de los herreros Kanesada a petición de Hijikata (Hino City, 2020); el color rojo de su vestimenta está inspirado en la *saya* original, con laca carmesí decorada con fénix y peonías (Monumento, 2015), mientras que el *haori* azul celeste con triángulos invertidos de color blanco hacen referencia al uniforme del Shinsengumi. Le acompaña Horikawa Kunihiro, *katana* forjada por un herrero del mismo nombre a finales del siglo XVI que Hijikata utilizaba como *wakizashi* (Tsurugi no ya, n.d.), y cuyo traje de estilo occidental recuerda a los uniformes de inspiración prusiana que adoptó el ejército japonés a partir de la Guerra Boshin. Mutsunokami Yoshiyuki, segundo al mando y en continuo conflicto con Kanesada, es la espada de Sakamoto Ryōma (1836-1867), quien debido a su estrecha relación con los imperialistas de Tosa tuvo una relación complicada con el Shinsengumi; forjada en 1688 en Tosa por un herrero venido de Osaka, era un tesoro familiar que el hermano mayor de Ryōma le envió como amuleto; el *tōken danshi* habla con el acento cerrado típico de la región y pelea utilizando una pistola Smith & Wesson Model 1 de calibre 22, arma que estaba en posesión de Ryōma (The Sakamoto Ryoma Memorial Museum, 2018). Otro miembro de la segunda unidad es Tonbokiri quien, tal y como él mismo comparte, es una lanza forjada por Fujiwara Masazane en 1532 y que estuvo activa durante el periodo Sengoku (Sagawa Art Museum, 2019). La última arma que forma parte del grupo es Yagen Tōshirō, *katana* corta forjada por Awataguchi Yoshimitsu durante el periodo Kamakura (1185-1333) para el clan Hatakeyama y que posteriormente fue regalada por Matsunaga Hisahide (1508-1577) al *daimyō* Oda Nobunaga (1534-1582), lo que justifica el comentario derogatorio que hace en el cuarto episodio comentando cómo no tiene lealtad a ningún amo.⁶

El tercer episodio se titula “*Master’s Orders*” y, aunque no presenta datos históricos concretos, es interesante por cómo dedica tiempo a los imperialistas quienes, a excepción de algunos que gozan de especial popularidad como Ryōma o Takasugi Shinsaku (1839-1867), suelen estar representados en la cultura popular como enemigos. *Katsugeki* no ofrece una visión novedosa, pero es destacable cómo dedica el episodio a humanizarlos, insistiendo en cómo están haciendo lo

⁶ Estuvo en paradero desconocido tras la caída de Nobunaga, pero fue posteriormente donada al santuario Kenkun de Kioto consagrado a este señor feudal, donde en la actualidad se conserva una réplica forjada por el herrero Mizuki Yoshimitsu (Kenkun Jinja, 2018).

que creen que es mejor para el país. La serie también incide en cómo quieren expulsar a los extranjeros, un punto de vista que Mutsunokami lamenta, ya que sabe que Japón forma parte ahora de una sociedad globalizada, una visión heredada de su dueño. Sin embargo, si bien tal y como comenta el *anime* la posición imperante entre las clases media y baja era el rechazo a la “invasión extranjera”, esto no era lo que caracterizaba la agenda de los dominios de Satsuma, Chōshū y Tosa que los lideraban. Los imperialistas entendían que algunos de los avances industriales y modificaciones sociales venidos de fuera podían serles beneficiosos, mientras que los partidarios del *bakufu* como el Shinsengumi aceptaban a regañadientes la entrada de los extranjeros para evitar un conflicto que no podían ganar, pero pretendían mantener el sistema feudal que se había mantenido más o menos estable. Por tanto, la cara más negativa que enfoca el *anime* de estos rebeldes no refleja tanto la realidad del bando de los imperialistas sino más bien la del Shinsengumi, aunque se obvia este hecho para no asociarlos con la parte más xenófoba de su visión política.

El cuarto episodio, “*What I Wanted to Protect*”, empieza con los *tōken danshi* que han sido trasladados a 1868 a Edo, donde impera un ambiente tenso debido a que se rumorea que los rebeldes de Satsuma y Chōshū pronto atacarán la capital. Su misión consiste en evitar que el *jikan sokōgun*, que está previsto que aparezca entre el trece y el dieciséis de marzo, interfiera en las negociaciones entre Katsu Kaishū (1823-1899) y Saigō Takamori (1828-1877) en el almacén de la familia Satsuma para permitir que el castillo de Edo pueda entregarse sin enfrentamientos. Este episodio presenta a grandes rasgos lo que se conoce como el *Edo kaijō danpan* (江戸開城談判, Negociaciones para la apertura del castillo de Edo [traducción del autor]); tras la derrota de las fuerzas leales al *bakufu* en Toba-Fushimi, el *shōgun* Yoshinobu huyó de la Capital Imperial para refugiarse al Castillo de Edo, donde empezó a mostrar predisposición a someterse a la nueva forma de gobierno; el seis de marzo se decidió que se asaltaría el castillo, aunque los líderes del ataque Takamori y Ōkubo Toshimichi (1830-1878) estaban abiertos a evitar la contienda siempre y cuando se cumplieran una serie de condiciones (Shizuoka Prefectural Central Library, 2020); previamente a la negociación en Edo que muestra *Katsugeki*, se estableció una mesa redonda en Yamaoka donde se acordó que se dejaría con vida a Yoshinobu siempre que aceptara sus términos.⁷ La conversación entre Takamori y Katsū presentada por la serie, por tanto, es el último paso de una compleja red de acciones diplomáticas que se llevaron a cabo a lo largo de un mes.

La misión de los miembros de la Segunda Unidad se retoma en el noveno episodio, “*Former Master*”, cuando los *tōken danshi* son trasladados al veintitrés de enero de 1866 en calendario lunar (9 de marzo en calendario solar) cerca del puente Sanjō en Kioto para interceptar la llegada del *jikan sokōgun* que, teniendo en cuenta las fechas en las que están, con toda seguridad querrán interferir en el Incidente de Teradaya. Konnosuke explica que, tras formar la alianza de Satsuma y Chōshū, Ryōma y su escolta Miyoshi Shinzō (1831-1901) se hospedaron en la posada Teradaya, donde los policías de Fushimi intentaron atraparlos. Mutsunokami, que acompañaba en esos momentos a Ryōma como su arma, añade que escaparon escondiéndose en un almacén de ma-

⁷ En concreto, que se retirara pacíficamente del poder; que no se ejecutaría a los altos mandos implicados con él; que entregarían todas las armas y que debían colaborar en la medida de lo posible en la pacificación de las revueltas que iban a surgir por el cambio de poder (Tokyo Trip, 2021).

dera cercano; luego Miyoshi fue a la residencia de Satsuma y tras obtener permiso, avisó a Ryōma para que fuera a refugiarse con ellos. Una vez más, el *anime* presenta correctamente las líneas generales de lo que constituyó este incidente. A pesar de que los dominios de Satsuma y Chōshū suelen mencionarse juntos debido a que su posición política era similar, estaban en malos términos, y fue gracias a la mediación de Ryōma y de otros diplomáticos como Takamori que pudieron establecer la *Sacchō dōmei* (薩長同盟) el siete de marzo, una alianza entre estos dos dominios. La posada en cuestión era un lugar habitual de reunión para los imperialistas, y ya había sufrido un incidente similar en abril de 1862 conocido como el *Teradaya sōdō* (寺田屋騒動). En esa línea, el almacén de madera en el que se refugió temporalmente Ryōma y que Mutsunokami comenta que sólo conoce él, en realidad está marcado con un pilar conmemorativo, y se cree que pertenecía a un establecimiento de soba; además, tal y como comenta la serie, gracias a la mediación de Miyoshi, se sabe que Ryōma pudo refugiarse en la mansión de Satsuma del área de Fushimi.

“*Where Loyalty Leads*” continúa el episodio anterior, con los *tōken danshi* vigilando la residencia de Satsuma para asegurarse del bienestar de Ryōma y de que, tal y como está previsto, embarca sin incidentes junto con su esposa Narasaki Ryō camino de unas aguas termales en Kagoshima para ir a recuperarse de las heridas de la redada anterior. Aunque no aparece en la serie, la visita de la policía de Fushimi a la posada Teradaya sucedió mientras Ryōma se estaba bañando y quien le avisó del peligro y logró que huyera fue Narasaki Ryō (1841-1906), hija de una médico que había entrado en contacto con Ryōma tras la muerte de su padre; tras salvar la vida, la pareja se casó el 28 de marzo y posteriormente inició un viaje por diversas aguas termales; fue invitado por Takamori, Komatsu Kiyokado (1835-1870) y Yoshii Tomozane (1828-1891) a visitar Satsuma, por lo que el dieciocho de abril Ryōma y su mujer tomaron el barco *Sankokumarū* que salía de Osaka, llegando el 1 de mayo a las aguas termales Shio hitashi *onsen* o “agua de la grulla” (鶴の湯), descubiertas en 1806 en la ciudad de Kirishima, donde pasaron once días (Kirishima City Website, 2021). Así quedó recogido en una carta escrita por Ryōma a su hermana mayor Sakamoto Otome (1832-1879) el 4 de diciembre del segundo año de la era Keiō (9 de enero de 1867):

「是より三日大坂二下り、四日に蒸気船二兩人共二のり込ミ、長崎二九日二来り十日二鹿児島二至り、此時京留居吉井幸助もどふ / \ 二て、船中ものがたりもありしより、又温泉二ともにあそばんとて、吉井がさそいにて又兩りづれにて霧島山の方へ行道にて日当山の温泉二止マリ、又しおひたしと云温泉に行」 (Aozora Bunko, 2018)⁸

El final del episodio también introduce lo que va a constituir el conflicto central de la serie, el debate sobre cuál debería de haber sido el destino de Hijikata. Kunihiro confiesa que ha pensado que si muriera Ryōma puede que el futuro de Hijikata cambiara, pero Kanesada le contradice explicando que Hijikata no era un hombre capaz de dibujar el futuro como Ryōma.

Este tema se sigue explorando en el siguiente episodio, “*Iron Law*”, que empieza teorizando que Kunihiro ha desaparecido en un intento de salvar a Hijikata, impidiendo la restauración del emperador y prolongando el mundo de los samuráis. Sin embargo, Mutsunokami y Kanesada están

.....
⁸ “Y el tres iremos a Osaka, y el día cuatro los dos subiremos a bordo de un barco de vapor, el nueve pasamos por Nagasaki y el diez llegamos a Kagoshima, y estuvimos junto con Yoshii Tomozane que antes había estado en Kioto, y tal y como habíamos estado hablando en el barco, dijo que fuéramos a pasar tiempo a unas aguas termales, y nos llevó a los dos en dirección a la montaña de Kirishima y paramos en unas aguas termales en la montaña de Hinata, que se llaman shio hitashi.” [traducción de la autora, t.d.a.]

de acuerdo en que, aunque Hijikata sobreviviera a la Batalla de Hakodate, con toda probabilidad lo ejecutarían o, en el mejor de los casos, acabaría en prisión. A continuación, se muestra un *flashback* de Hijikata pidiendo a su joven ayudante Tetsunosuke que entregue la mítica fotografía tomada por Tamoto Kenzō (1832-1912) y su espada, el propio Kanesada, a su hermano político en Tama, murmurando para sí “más samurái incluso que los samuráis” (武士よりも武士らしく), una línea que se atribuye tanto a Hijikata como al comandante Kondō, pero cuyo origen es incierto. Al final del episodio arde la Residencia de Satsuma, originalmente ardió durante la Batalla de Toba-Fushimi, y entre los escombros Kunihiro va a ver a Kanesada. Explica que Hijikata nunca vivió por sí mismo, pero Kanesada insiste en que vivió siguiendo su senda del samurái, algo que Kunihiro contradice arguyendo que no vio cómo murió.

Esta pervivencia del ideal del samurái por encima incluso de la propia vida que defiende Kanesada es la faceta de Hijikata que ha perdurado en el imaginario social, algo que puede observarse no sólo en la cultura popular sino también en las páginas oficiales (Aizuwakamatsu City, n.d.). Centrándonos en los datos contrastados, sin embargo, resulta difícil de confirmar. No se sabe cuándo empezó su fijación con los samuráis, pero se tiene constancia de que, poco después de volver de Edo, tras una de sus estancias como aprendiz de comerciante, plantó en el jardín de la casa familiar un árbol de *yadake* que todavía se conserva, planta que simboliza la clase guerrera ya que se utilizaba para fabricar arcos (Itō, 2020, p.38). El debate entre Kanesada y Kunihiro es al final un debate entre el “verdadero” Hijikata y la “idea” de Hijikata que ha inspirado a las generaciones posteriores. Las palabras de Kunihiro resultan impactantes ya que implican que Hijikata murió arrepintiéndose; la sola mención de esta posibilidad es significativa, ya que sus últimos momentos se representan siempre como heroicos, algo apoyado por lo que son consideradas, con poca base, sus audaces palabras finales, recogidas en el *Seizei-roku* compilado por el médico Matsumoto Jun (1832-1907): “Si mueres cuando es tu hora, entonces está bien” (死すべき時に死すれば、すなわち可なり [t.d.a.]) (Itō, 2020, p.363). Esa representación polifacética de Hijikata, más allá de su posición como símbolo, queda reforzada por el análisis de Kanesada, que es admirativo a la par que crítico, citando su incapacidad de ver más allá del presente inmediato y su inflexibilidad para adaptarse a los nuevos tiempos que irremediamente se estaban abriendo camino.

El penúltimo episodio, “*Battle of Hakodate*” toma como conflicto central la última batalla entre las fuerzas del Emperador y las de la República de Ezo, aunque en este caso intervienen el *jikan sokōgun* y los *tōken danshi*. Más interesante es el último episodio, “*Katsugeki*” en el que, siguiendo la recomendación del Saniwa, Kanesada se acerca a la fortaleza de Goryōkaku para ir a ver a Hijikata y enfrenar así los remordimientos que tiene por no haber podido acompañarle en sus últimos momentos. Allí ve cómo Hijikata entrega a su ayudante la fotografía, pero no la katana, lo que provoca que Kanesada se enfrente a él y afirme que la razón por la que alejó a Tetsunosuke de Ezo fue para enviar su alma de vuelta a su pueblo natal. Dándose cuenta del error que acaba de cometer, Hijikata llama otra vez a su ayudante y le entrega a Kanesada, indicando así que, una vez más, no piensa salir vivo de la pelea. La anécdota sobre cómo Hijikata salvó a su paje Tetsunosuke tomando como excusa que hiciera llegar a su familia unos pocos objetos, es habitual en la cultura popular; lo que no es tan habitual es argumentar que salvar la vida del joven soldado era secundario, y que este gesto lo que de verdad expresa es la resignación de pelear

en una batalla perdida, el deseo, muy humano, de volver con los tuyos y, en última instancia, de pervivir en el tiempo.

Conclusiones

Finalizada la crítica de autenticidad del *anime Katsugeki/Tōken Ranbu* podemos concluir que ofrece una visión verosímil del periodo del Bakumatsu. En este sentido, también podría problematizarse el hecho de aplicar criterios realistas -preguntarse por la “autenticidad”, la “certeza”, la “exactitud”, la “veracidad”- a una obra de ficción y que, como tal, no apunta a “reflejar” una supuesta “única realidad”, sino más bien a poner en escena algunos de sus aspectos dado el recorte que implica toda operación de representación. Como ya ha sido consensuado en el campo de estudios en torno de la comunicación y la cultura, los medios no “reflejan”, sino que “representan”. En la serie que nos ocupa, el primer episodio presenta importantes inexactitudes que podrían haber sido remediadas con un mínimo de investigación, pero esta situación mejora notablemente cuando la serie empieza a centrarse en figuras concretas, especialmente Sakamoto Ryōma e Hijikata Toshizō, y presenta información fidedigna y detallada de los *tōken danshi*, lo que pone de relieve la trayectoria que tiene la serie en la representación de estas armas.

Además, esta serie presenta unos méritos técnicos que la hacen sobresalir sobre sus predecesoras. Ufotable es un estudio que destaca por su capacidad de fundir la implementación del CG con la animación tradicional, y este es un rasgo que brilla con especial intensidad en esta adaptación. Esto les permite reproducir con realismo y atención al detalle las bulliciosas calles de las ciudades de finales del Japón feudal, a la vez que introducir en un *anime* semanal escenas de alto coste como la batalla naval del quinto episodio. El uso de la cámara 3D, además, aporta dinamismo a las escenas de batalla, en la secuencia introductoria o durante el asalto al castillo, y realza el dramatismo de los debates de la segunda mitad de la serie, alternando los puntos de vista de ambos *tōken danshi*. Todo ello permite una mayor inmersión del espectador en la historia que cuenta y, sobre todo, en la Historia donde se desarrolla.

A este respecto, teorizamos que su buena acogida entre el público occidental puede deberse a la capacidad que tiene esta serie de integrar la ambientación histórica con el argumento y, sobre todo, con el drama humano presentado, una fórmula que ya ha dado buenos resultados en otras ocasiones. Después de todo, divulgar la Historia nipona de manera indirecta a través de su ambientación en vez de situándola en el foco del producto es algo que ya se hizo en el *anime InuYasha* (Sunrise, 2000, Ikeda Masashi), un gran éxito de la televisión japonesa, pero también americana y latina⁹. Así, en *Katsugeki* se limitan al mínimo las largas exposiciones de datos, prefiriendo poner el énfasis en las acciones y dilemas internos de los protagonistas de la Guerra Boshin, divulgando más allá de sus fronteras lo que compone el imaginario social japonés creado a partir de las novelas popularizadas en el periodo Meiji, es decir, una visión correcta aunque simplificada de la época y, en el caso de sus “héroes”, parcial, obviando el pasado como extremista de Ryōma y presentando a Hijikata como el héroe traicionado.

Estas deficiencias, por otra parte, son compartidas por la mayoría de productos populares que

⁹ Este fenómeno ya ha sido estudiado en el ámbito académico (Bonillo, 2021).

se inspiran en esta época. La mayor parte de series de *anime* ambientadas en el Bakumatsu suelen relacionarse de alguna manera con el Shinsengumi, quienes invariablemente toman el papel de héroe. Algunos ejemplos son *Peacemaker Kurogane* (Hirata, 2003), *Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto* (Takahashi, 2006), *Hakuōki* (Yamasaki, 2010) o *Bakumatsu Rock* (Kawasaki, 2014). Hay casos, *Rurōni Kenshin* (Furuhashi, 1996) o *Gintama* (Fujita, 2006), donde pueden oponerse puntualmente a los protagonistas, pero aun así no toman el papel de villanos. Sin embargo, *Katsugeki* sobresale sobre otras adaptaciones por su decisión de presentar un debate que dura tres episodios y medio sobre las motivaciones de Hijikata. La serie elige establecer un diálogo sobre su forma de vida, poniendo de relieve no sólo sus partes más positivas, como su lealtad al *shogunato*, sino también destacando cómo su obcecación con su ideal del samurái con toda seguridad le impediría vivir en la nueva época, y llega a cuestionar que este ideal que suele darse por sentado fuera de verdad la fuerza motriz tras sus acciones.

Katsugeki pone así de relieve la que puede que sea la mayor fuerza que tienen las adaptaciones animadas de figuras históricas, y es la profundización en su psique: la academia puede centrarse en investigar los hechos pasados a través del estudio de documentos, los videojuegos nos permiten implicarnos en versiones alternativas de este mismo pasado, pero son las ficciones audiovisuales y su suspensión voluntaria de la incredulidad las que mejor favorecen la formulación de hipótesis sobre sus motivaciones. En suma, consideramos que *Katsugeki/Tōken Ranbu* es un anime competente para acercar el Bakumatsu a sus espectadores y un medio excelente para acercarnos a Hijikata Toshizō no como personaje histórico, pero sí como persona.

6. Referencias

- AizuWakamatsu Cirt (n.d). 会津と新選組 (*Aizu to Shinsengumi*, Aizu y el Shinsengumi [t.d.a.]), <https://www.city.aizuwakamatsu.fukushima.jp/j/rekishishinsengumi/rekishishinsengumi/>
- Aozora Bunko (2008). 手紙 慶応二年十二月四日 坂本乙女あて 坂本龍馬 (*Tegami Keiō ni-nen jyūni-gatsu yokka Sakamoto Otome ate Sakamoto Ryōma*, Carta de Sakamoto Ryōma dirigida a Sakamoto Otome del cuatro de diciembre de la era Keiō [t.d.a.]), https://www.aozora.gr.jp/cards/000908/files/51734_40046.html
- Bonillo, Claudia (2017). Shinsengumi I: historia y formación de la policía japonesa del período Tokugawa. *Ecos de Asia*, 24 de mayo, <http://revistacultural.ecosdeasia.com/shinsengumi-i-historia-y-formacion-de-la-policia-japonesa-del-periodo-tokugawa/>
- Bonillo, Claudia (2021). Guerra, magia y romance durante ‘los estados combatientes’. El reflejo del periodo Sengoku (1467/1477-1600) en el *anime InuYasha. Mirai. Estudios Japoneses*, 5, 223-233, <https://doi.org/10.5209/mira.72870>
- Bōsai Jōhō Shinbun (2012). http://www.bosaijoho.jp/reading/years/item_6463.html
- Butai Tōken Ranbu* (n.d.). <https://stage-toukenranbu.jp/>

- Deal, William E. (2006). *Bakumatsu: The End of the Bakufu. Handbook to Life in Medieval and Early Modern Japan*. Nueva York: Facts on File.
- Eiga Tōken Ranbu* (2019). <http://touken-movie2019.jp/>
- Frost, Peter (1970). *The Bakumatsu Currency Crisis*, Harvard: Harvard University Asia Center.
- Fujita, Yōichi (Director). (2006). *Gintama* [serie TV]. Sunrise.
- Furuhashi, Kazuhiro (Director). (1996). *Rurōni Kenshin* [serie TV]. Gallop - Studio Deen.
- Hall, John Whitney (ed.) (1991). *The Cambridge History of Japan: Volume 4, Early Modern Japan*. Cambridge: Prensas de la Universidad de Cambridge.
- Hino City, 2020. *Izumi no kami Kanesada*, <https://www.city.hino.lg.jp/shisei/keywords/1014655/1014763.html>
- Hirata, Tomohiro (Director). (2003). *Peacemaker Kurogane* [serie TV]. Gonzo.
- Ishikawa Museum of History, 2021. <https://www.daikashutouten2021.com/>
- Itō, Seirō (2020). 新選組2245日の軌跡 (*Shinsengumi 2245-hi no kiseki*), Tokio: Shinchō Bunko.
- Jansen, Marius B. (1989). *The Meiji Restoration. The Cambridge History of Japan*. Reino Unido: Prensas de la Universidad de Cambridge, 308-366.
- Katsugeki/Tōken Ranbu Official Site (n.d.). <https://katsugeki-touken.com/>
- Kawasaki, Itsurō (Director). (2014). *Bakumatsu Rock* [serie TV]. Studio Deen.
- Kenkun Jinja (2018). 薬研藤四郎のご奉納 (*Yagen Tōshirō no hōnō*, La Donación de Yagen Tōshirō [t.d.a.]), http://kenkun-jinja.org/guji-kouwa_h301019.html
- Kirishima City Website (2021). 龍馬・お龍日本最初の新婚旅行地、霧島市 (*Ryōma - O-Ryō Nihon saisho no shinkon ryokō-chi, Kirishima-shi*, La ciudad de Kirishima, lugar de la primera luna de miel de Japón, Ryōma y O-Ryō, [t.d.a.]), <https://www.city-kirishima.jp/kirikan/kanko/bunka/shinkonryokochi.html>
- Koshida, Tomoaki (Director). (2018). *Zoku Tōken Ranbu: Hanamaru* [serie TV]. Doga Kobo.
- Loveridge, Lynzee (2017). Living Swords and Pretty Boys: What Is *Tōken Ranbu*? *Anime News Network*, 5 de mayo, <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2017-05-05/living-swords-and-pretty-boys-what-is-touken-ranbu/.115307>
- Meo, Analia Lorena (2016). Aproximaciones al anime: producción, circulación y consumo en el siglo XXI. *Question, Revista Académica de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social*, 1 (51), 251-265, <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/3416/2874>
- Min-Kyu, Kim (2003). Sonnō Jōi: The Leaps in Logic in the Modern Japanese Political Scene. *Sungkyun Journal of East Asian Studies*, 3 (1), 209-237, http://www.bakumatsu.ru/lib/Sonno_Joi_The_Leaps_in_Logic_in_the_Modern_Japanese_Political_Scen_e.pdf
- Monumento (2015). 日野市指定有形文化財 (工芸品) 刀 (*Hino-shi shitei yūkei bunkazai [kōgeihin] katana*, Propiedad Cultural Tangible de la ciudad de Hino [artesanía] - katana [t.d.a.]), <https://ja.monumen.to/spots/3449>

- Munn, Christopher (2001). *Anglo-China: Chinese People and British Rule in Hong Kong 1841-1880*. Nueva York: Routledge.
- Muñoz, Jonathan (2018). Nacionalismo Militarismo y Memoria Histórica en el Anime. *Narrativas Visuales, Perspectivas desde Latinoamérica*. Colombia: Daza, https://www.academia.edu/39927542/Nacionalismo_Militarismo_y_Memoria_Hist%C3%B3rica_en_el_Anime
- Myujikaru Tōken Ranbu (n.d.). <https://musical-toukenranbu.jp/>
- Naoya, Takashi (Director). (2016). *Tōken Ranbu: Hanamaru* [serie TV]. Doga Kobo.
- NDL (2009). 江戸時代の日蘭交流 (*Edo jidai no Nichi-Ran Kōryū*, Intercambios culturales entre Japón y Holanda durante el periodo Edo [t.d.a.]), <https://www.ndl.go.jp/nichiran/index.html>
- NDL (2013). *Portraits of Modern Japanese Historical Figures*, <https://www.ndl.go.jp/portrait/e/>
- NDL (2021). 日記の世界・榎本武揚：文久2年12月21日（1863年2月9日）の日記より (*Nikki no Sekai – Enomoto Takeaki, Bunkyū ni-nen, jyūni-gatsu, niyūichi-nichi no nikki yori [1863 nen nigatsu kokonoka]*, El mundo de los diarios – Tomado del diario de Enomoto Takeaki, 21 de diciembre del segundo año de la era Bunkyō [9 de febrero de 1863] [t.d.a.]), https://www.ndl.go.jp/nikki/citeid/enomoto_18630209/
- Plunkett, Luke (2012). The Sad Story of a Japanese Gaming Legend who Pretends War Crimes Never Happened. *Kotaku*, 4 de diciembre, <https://kotaku.com/the-sad-story-of-a-japanese-gaming-legend-who-pretends-5901590>
- Sagawa Art Museum (2019). *Tales of Masterpiece Japanese Swords – The History of Aesthetic Appreciation*, <https://www.sagawa-artmuseum.or.jp/plan/2019/03/post-94.html>
- Shibusawa Eiichi Memorial Foundation (2018). 渋沢栄一詳細年譜 (*Shibusawa Eiichi shōsai nenpu*, Registro cronológico detallado de Shibusawa Eiichi [t.d.a.]), <https://www.shibusawa.or.jp/SH/kobunchrono/ch1840.html>
- Shirai, Toshiyuki. (Director). (2017). *Katsugeki/Tōken Ranbu* [serie TV]. Ufotable.
- Shizuoka Prefectural Central Library (2020). 山岡会見記念碑～慶喜助命、江戸無血開城へ～ (*Yamaoka Kaiken Kinenbi – Yoshinobu jomei, Edo muketsu kaijō*, Placa conmemorativa de las Negociaciones de Yamaoka – Clemencia para Yoshinobu, hacia la entrega pacífica del castillo de Edo [t.d.a.]), https://www.tosyokan.pref.shizuoka.jp/contents/history/sisekiannai/siseki_3.html
- Shūkan Shōnen Jump, 2021. *Tōken Ranbu – Hanamaru*, <https://www.shonenjump.com/jj/rensai/list/tohken.html>
- Sugawa-Shimada, Akiko (2015). Rekijo, pilgrimage and ‘pop-spiritualism’: pop-culture-induced heritage tourism of/for young women. *Japan Forum*, 27 (1), 37-58.
- Sugawa-Shimada, Akiko (2022). *Tōken Ranbu and samurai swords as tourist attractions. War as Entertainment and Contents Tourism in Japan*, Reino Unido: Routledge, 56-60, <https://www.taylorfrancis.com/chapters/oa-edit/10.4324/9781003239970-10/t%C5%8Dken-ranbu-samurai-swords-tourist-attractions-akiko-sugawa-shimada>

- Sýkora, Jan (2010). The Economic Thought of Shōji Kōki and the Tenpō Reforms in Saga Domain. *Economic Thought in Early Modern Japan Vol.1*, Boston, Brill, 157-177. <http://doi.org/10.1163/ej.9789004183834.i-298.47>
- The Sakamoto Ryoma Memorial Museum (2018). 所蔵品 (Shozōhin, Piezas de la colección [t.d.a.]), <https://ryoma-kinenkan.jp/document/>
- Takahashi, Ryōsuke (Director). (2006). *Bakumatsu Kikansetsu Irohanihoheto* [serie TV]. Sunrise.
- Tōken Ranbu Sōgetsuka (2022). <https://toku.touken-hanamaru.jp/>
- Tōken World (n.d.). 刀剣女子について (*Tōken joshi ni tsuite*, Sobre las mujeres espada [t.d.a.]), <https://www.touken-world.jp/tips/49018/>
- Tokyo Trip (2021). 江戸開城 西郷南洲 勝海舟会見の地 (*Edo kaijō Saigō Nanshū Katsu Kaishū kaiken no chi*, La capitulación del castillo de Edo, la tierra donde se encontraron Katsu Kaishū y Saigō Nanshū [t.d.a.]), <https://tokyo-trip.org/spot/visiting/tk0431/>
- Tsurugi no ya (n.d.). *Horikawa Kunihiro*, <https://www.tsuruginoya.net/stories/horikawakunihiro/>
- Watabe, Kohki (2021). Japanese Swords as Symbols of Historical Amnesia: Touken Ranbu and the Sword Boom in Popular Media. *The Asian-Pacific Journal*, 19 (7-1), <https://apjpf.org/2021/7/Watabe.html>
- Yamaguchi, Tomomi (2017). The 'Japan Is Great!' Boom, Historical Revisionism, and the Government. *The Asian-Pacific Journal*, 15 (6-3), <https://apjpf.org/2017/06/Yamaguchi.html>
- Yamasaki, Osamu (Director). (2010). *Hakuōki* [serie TV]. Studio Deen.