



UNIVERSIDAD
DE GRANADA

Escuela Internacional de Posgrado

Máster en Estudios de Asia oriental

Trabajo de Fin de Máster

(2019/2020)

LOS TRES MUSASHI:

Un estudio comparativo a través de las eras

TUTORA: KYOKO ITO-MORALES

AUTORA: SOFÍA DIADIÉ GONZÁLEZ

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
MARCO TEÓRICO	6
1. Meta-narrativa	7
2. Micro-narrativa	9
MUSASHI HISTÓRICO	16
1. Contexto histórico-cultural e intelectual	16
2. Biografía	19
3. Fama	24
YOSHIKAWA MUSASHI	28
1. Contexto en el que se publicó el folletín	28
2. La obra	29
3. Análisis	31
4. Leyenda	36
MUSASHI HOY	38
1. Olvido y renacimiento tras la ocupación estadounidense	38
2. Ramificaciones de Yoshikawa Musashi	39
3. Mito	41
CONCLUSIONES	46
BIBLIOGRAFÍA	48
ANEXO I: Periodización	51
ANEXO II: Mapas	53
ANEXO III: Combates documentados de Musashi	55
ANEXO IV: El arte de Musashi	56
ANEXO V: Algunos lugares turísticos sobre Musashi	60
ANEXO VI: Los tres Musashi	65
ANEXO VII: Glosario	66

INTRODUCCIÓN

«— ¡Musashi!

Ganryu se plantó con resolución en la arena, dispuesto a no ceder una pulgada. Musashi se detuvo y permaneció inmóvil, expuesto al agua y el viento. Esbozó una sonrisa.

—Kojiro—dijo en voz baja.» (Yoshikawa, 1935-1939/2014, p. 284).

Así narra Yoshikawa Eiji en su folletín el encuentro en *Ganryūjima* entre Miyamoto Musashi¹ y Sasaki Kojirō². Este duelo, que fue el último de los duelos a muerte de Musashi, se ha venido representando incesantemente desde que se celebrara allá por el año 1612³. Leí esta obra en el año 2018, recomendada por mi librero de confianza. Cuando en el verano de 2019 fui a Japón, llegué llena de curiosidad. Una vez allí comprobé que lo que me habían vendido como un héroe nacional japonés no era conocido más que por los practicantes de *kendō*⁴ (剣道) y mis profesoras del idioma. La idea de que Musashi era un gran filósofo se vio sustituida por la de un *kensei* (剣聖) o “maestro del sable” y avivó la llama de la curiosidad que me embarcó en un viaje accidentado por algunos lugares característicos del turismo de Musashi. Los descubrimientos de ese viaje no hicieron más que despertar un audaz apetito histórico y sociológico que se ha intentado transmitir con este trabajo.

El personaje de Miyamoto Musashi ha llegado hasta Occidente como el "samurái más famoso del mundo" y su obra, el "Libro de los Cinco Anillos" es recomendada por muchos como una de las más grandes creaciones dentro del mundo de la filosofía así como un instrumento para conseguir el éxito en el competitivo mundo de los negocios (Bennett, 2018, p. 12). Hay una ingente cantidad de obras que tratan sobre él, entre las que destacan los ensayos biográficos. Sin embargo su vida es todo un misterio para todos los que buscan saber más sobre su historia debido a lo poco que habla Musashi de sí mismo y la ficción que rodea a su persona desde incluso antes de morir. Se cuentan

¹ Al tratarse de personas y personajes japoneses, en este trabajo nombraremos siempre el apellido en primer lugar y el nombre de pila en el segundo. Miyamoto es el apellido, y Musashi el nombre de pila.

² También conocido como Ganryū.

³ Hay datos que indican que pudo ser en 1610, sin embargo esto no es seguro y 1612 es la fecha generalmente aceptada.

⁴ Esgrima japonés.

muchos mitos de su profundo conocimiento del *kenjutsu* (剣術)⁵, sus inclinaciones budistas y, sobre todo, los más de sesenta duelos a los que se enfrentó antes de cumplir siquiera los treinta años. Pero, como todas las leyendas, la narración se ha ido transformando dependiendo de la religión, política, filosofía y cultura popular de las distintas épocas posteriores a su muerte, que han distorsionado al hombre para crear el personaje que conocemos hoy en día.

Con este trabajo buscamos separar al hombre del personaje, cuya trayectoria se ha visto embellecida (o todo lo contrario) dependiendo de la época, el lugar y la filosofía política de aquellos que narran y consumen la historia. No buscamos analizar la realidad histórica (ya existen gran cantidad de eruditos mucho más experimentados y con acceso a más fuentes que se han propuesto ese arduo trabajo) sino la ficción. Hemos cambiado de acera y ya no nos preguntamos por lo que pudo haber hecho Musashi por el mundo. En su lugar, estudiaremos qué ha hecho el mundo por Musashi.

Para ello se recurrirá a fuentes biográficas, ensayo histórico, traducciones y comentarios de su obra escrita, y literatura de ficción. Debido al difícil acceso a las fuentes clásicas originales y la escasa digitalización de publicaciones en lengua japonesa, así como el limitado acceso a bibliotecas debido a la situación del COVID-19, se ha trabajado mayormente con traducciones al castellano o el inglés así como publicaciones en revistas electrónicas en los mismos idiomas.

Con estas obras se realizará un estudio de caso comparativo situando a cada Musashi en su contexto histórico y cultural con el objetivo de responder a las cuestiones de por qué se ha conservado su memoria pese a la escasa contribución de Musashi a la transformación histórica de Japón, qué aspectos del Musashi histórico se conservan en la actualidad, y cómo y por quién se han elegido dichas características.

Se expondrá en primer lugar un estudio teórico sobre la narrativa social, la creación de mitos sociales y la elaboración de héroes tanto legendarios como de ficción. Posteriormente se analizarán los tres Musashi de forma independiente y se recapitularán las características de cada uno a modo de conclusión. Con el objetivo de una mayor claridad expositiva se pueden encontrar en los anexos pertinentes tablas y figuras que ilustren y complementen las argumentaciones del cuerpo analítico.

⁵ Arte o técnica del sable.

MARCO TEÓRICO

Todos contamos historias. Son la forma en la que podemos transmitir conocimiento, dar explicación al mundo que nos rodea y expresar deseos así como proyecciones de futuro. Hoy en día el carácter de esas historias se estudia a distintos niveles, distinguiendo con claridad entre la ficción literaria y la historia social. Es en el segundo ámbito en el que se presenta mayor diversidad de opiniones en áreas de estudio que conciernen a la historia, sociología, antropología y otras ciencias sociales.

En primer lugar, existe la problemática de cómo definir al colectivo en cuestión. En el pasado, la identidad de una comunidad se basaba en varios aspectos como la familia, el clan o la casta entre otros. Sin embargo, en la actualidad se ha impuesto un concepto globalizado que marca las fronteras políticas, físicas e intelectuales de un grupo humano en concreto: la nación. Esta se caracteriza por estar asociada a un territorio en concreto, una economía propia y derechos comunes a todos sus miembros, que a su vez comparten mitos, historia y cultura. A pesar de ello, “estados”, “naciones” y “nacionalidades” no siempre coinciden, generando conflictos difíciles de solventar (Smith, 2002, p. 1). Se ha de recurrir, pues, al nacionalismo para definir dicha nación, y crear ese sentimiento de pertenencia a un colectivo con el que se compartan valores y objetivos (Vlastos, 2013, p. 243). Esta es la razón por la que la creación de un mito nacional trata de cruzar barreras de clase, género, religión, lengua o inclinaciones políticas en la medida de lo posible (Bouchard, 2013, p. 278).

Pero, si el carácter de la nación es histórico y político, aquellos que construyen estos mitos nacionales son los intelectuales (Vlastos, 2013, p. 244), y en ese caso se podría decir que es decisión de los actores sociales qué símbolos se mantienen y remarcan dependiendo de sus objetivos políticos particulares (Bouchard, 2016, p. 359). Según Vlastos (2013, p. 244), estos símbolos pueden ser banderas nacionales, días festivos, monumentos y ceremonias, así como las legislaciones sobre los derechos del ciudadano. La complicación que se presenta al seguir estas teorías es que esos símbolos son constructos “fríos” que responden a las necesidades de cada momento histórico y geográfico. Es decir, que no tienen porqué incidir en las emociones del individuo para con el grupo al que pertenece si dichos símbolos no tienen una base sólida.

No se puede negar la recurrencia de la ideología nacionalista a recuperar el pasado para crear una unidad basada en este, remarcando la importancia de tener en consideración ambas: etnia y nacionalidad moderna (Smith, 2003, pp. 45-46).

Además, existen ejemplos de sociedades que se acercan a la definición de nación mucho antes de que apareciera el nacionalismo *per se*, lo que Smith (2003, p. 181) llama “naciones antes del nacionalismo”, poniendo de relieve la importancia que tiene la continuidad de una auto-percepción determinada.

¿Cómo transmitimos esta auto-percepción, con sus valores y símbolos? La respuesta es sencilla: a través de la construcción de una *narrativa* que conecta las herencias históricas con los lazos étnicos y sus respectivas comunidades. Es lo que Smith (2002, p. 12) llama “etno-historia”, aquellas historias subjetivas de los miembros de cierta comunidad, sobre héroes y edades de oro, que juegan un papel central en las formas de auto-definición comunitaria y su pervivencia a lo largo del tiempo.

A la hora de estudiar desde teorías nacionalistas y modernistas, se le ha dado mayor protagonismo a los procesos de cognición y sus usos como herramienta de transformación social, dejando de lado a la narrativa en sí misma (Morden, 2016, p. 448 y p. 451). Es significativo, sin embargo, que el análisis de las narrativas en la sociedad ha visto un crecimiento mayor en los últimos años, sobre todo con la recuperación de este por la escuela etno-simbolista (Morden, 2016, p. 447-449). Es importante que, además de dar el protagonismo que merece a la narrativa como concepto general, hagamos una clara distinción entre lo que Auerbach (2009) llama *meta-narrativa* y las narrativas nacionales o *micro-narrativas*.

1. Meta-narrativa

Una meta-narrativa es, en definitiva, un conjunto de narrativas nacionales que forman parte de una red holística mayor y que incorporan símbolos, valores, creencias y códigos de comportamiento colectivo en relación con esta meta-narrativa (Auerbach, 2009, pp. 294-295). Esta definición es un paso interesante a la hora de incorporar la narrativa a los estudios nacionales, y hace referencia a su relación con el *mito* en tanto que es la base a partir de la cual un grupo étnico construye o reconstruye su identidad nacional (Auerbach, 2009, p. 295). Da lugar, sin embargo, a un acercamiento un tanto superficial, ya que aunque reconoce la importancia de estos en las pequeñas narrativas

nacionales, sigue analizando las últimas en un sentido más bien realista: analiza lo que dicen los actores sociales, pero no el porqué.

En este sentido, Gerard Bouchard (2013; 2016) profundiza en mayor medida en la naturaleza de estos mitos y su transmisión y caracterización. De forma usual, se ha atribuido al concepto de *mito* connotaciones de falsedad, leyendas y ficciones inofensivas, además de algo propio del pasado que se ha superado con la llegada de la modernidad (Bouchard, 2016, p. 357). Esa creencia de que las naciones modernas se distinguen de las pre-modernas al regirse por leyes secularizadas en lugar de en religión o poderes sobrenaturales es, de hecho, otro tipo de mito. No es ningún secreto, además, que las naciones tienden a promover una imagen de antigüedad que legitima el poder establecido (Bouchard, 2013, pp. 284-285).

Los mitos aportan la base simbólica a la organización social, la informan y movilizan así como, al mismo tiempo, pueden paralizarla a modo de herramienta para la dominación. (Bouchard, 2016, p. 357). En palabras de Bouchard, «social myths should not be confused with ideologies. The latter are rational, coherent (ideally), and elaborate discursive constructions designed to justify a political orientation or a social course of action» (2016, p. 358). Esto hace referencia, en definitiva, a las diferencias entre narrativas nacionales y micro-narrativas de las que hablaremos más adelante.

El proceso de mitificación que ofrece Bouchard (2016, pp. 358-360), complementado con el estudio de Frye (1951, pp. 101-103), cuenta con ocho unidades, a saber:

1. Un *ancla*, una experiencia del colectivo particularmente significativa, para bien o para mal.
2. La *huella* emocional que genera ese *ancla* en la memoria colectiva.
3. El *ethos*, es decir, los valores y creencias que desarrolla dicha comunidad a partir de las experiencias vividas durante el momento del ancla.
4. La *sacralización* del *ethos*. Un proceso puramente emocional que viene de los rituales que marcan el ciclo vital de la comunidad y su relación con el territorio. Estos rituales son de carácter voluntario, que se van sucediendo a lo largo del tiempo, contribuyendo a la creación de aquellos símbolos que configuran el imaginario colectivo (Frye, 1951, p. 102-103).

5. El *apuntalamiento arquetípico*, la asociación de esas fuerzas emocionales, símbolos e imágenes universales así como los *schema* mentales del colectivo. Algunos ejemplos de esto pueden ser el Salvador, el renacimiento, una época dorada, etc.
6. Una *narrativa* creada a partir de los rituales para activar o reactivar la *huella* cuando fuera necesario, y que nos pueden llegar en forma de proverbios, adivinanzas, mandamientos o cuentos. En este caso el mito, esa historia de carácter mayor, se refiere a la narrativa en sí misma, mientras que los arquetipos dan el significado a aquello que se narra. Juntos, mito y arquetipo, generan una respuesta pasiva y activa respectivamente.
7. Técnicas de persuasión que se enraízan en el mensaje a través de la construcción narrativa.
8. Y por último, los *actores sociales* que construyen estratégicamente mitos e historias para llevar a cabo sus planes en el momento presente.

A partir de estos ocho módulos, se forman lo que Bouchard llama “*master myth*” y los mitos secundarios. Los primeros son unos cuantos activos básicos que estructuran la base simbólica de la sociedad. Expresan las emociones más profundas a través de las cuales la sociedad da sentido a sus puntos de vista y objetivos a largo plazo, por lo que su carácter es de lenta transformación. Por otro lado, los mitos secundarios se basan en estos *master myths* pero lidian mejor con los dilemas a los que se enfrenta la sociedad en el presente (Bouchard, 2016, pp. 361-362).

Los tres últimos puntos, “narrativa”, “persuasión” y los “actores sociales”, son los que enmarcan esas narrativas nacionales de las que habla Auerbach y en los que se centra la teoría modernista. Los mitos (*master myths* o meta-narrativas), aunque son la base de las historias que contamos, son intangibles y necesitan de formas concretas para poder ser comprendidos por la gente: los héroes (Auerbach, 2009, p. 298).

2. Micro-narrativa

Estas micro-narrativas, o narrativas nacionales como las llama Auerbach, son más dadas a la transformación para ajustarse a las nuevas circunstancias de cada generación (Auerbach, 2009, p. 298). Serían el resultado de los mitos secundarios de los que nos habla Bouchard (2016), de carácter derivativo y dependiente de la meta-narrativa. Esto no significa que las micro-narrativas sigan siempre la guía de la meta-narrativa.

Bouchard hace una triple distinción entre la completa armonía de ambas (lo que llama *archemyth*), completa contradicción (antinomio) o una hibricidad entre los dos primeros (2016, p. 363).

Debido a su carácter más concreto y flexible, son las micro-narrativas las que conforman los significados que los actores sociales desean transmitir, actuando como herramientas de transformación social. Ahora bien, cualquier producción ideológica de nuestra forma de pensar y nuestros deseos se basa en la legitimación y preservación del sistema social en el que vivimos, el cual depende a su vez de la implementación y transmisión de ideas concretas en el mapa cognitivo de los individuos, lo que se consigue particularizando los mitos culturales en narrativas heroicas (Prusa, 2016, p. 4).

Heros en griego significa “el hombre perfecto” (Meadows, 1945, p. 240). Ya sea real o imaginario, evoca las actitudes y el comportamiento adecuados en su época y conforme al grupo al que pertenece, de tal manera que constituye una imagen ideal; un símbolo que, una vez formado, adquiere vida propia (Klapp, 1948, p. 135). Este héroe actúa como un paradigma que da ejemplo popular. Su estudio nos ayuda a comprender la tipología de las interacciones sociales de un grupo en concreto, tipifica la cultura a la que pertenece o algún aspecto concreto de esta, o puede explicar algún cambio histórico⁶ (Meadows, 1945, p. 239).

La heroización de personajes se produce a partir de figuras históricas que se acaban convirtiendo en leyenda, y a los que se atribuyen ciertos rasgos heroicos entrelazados con temáticas míticas (Klapp, 1949, p. 17). El fenómeno de su adoración se da debido a un proceso de proyección del individuo en dicho héroe, por lo que este se convierte en un modelo de comportamiento ejemplar y se transforma junto con la sociedad que le ha creado a través del mito cultural que la caracteriza (Meadows, 1945, p. 244). Hasta ahora, la tradición heroica ha servido como una válvula de seguridad para mantener el *status quo* ante el individuo sin tener que requerir a la coerción por parte de los actores sociales (Prusa, 2016, p. 3). A través del héroe, además, los individuos consiguen un grado de satisfacción y sensación de seguridad cuando se reafirma que su rol en la sociedad es válido y digno, mientras que si el héroe en cuestión parece amenazar esos valores en los que se reafirma el individuo este lo rechaza (Elkin, 1955,

⁶ Un ejemplo que ofrece Montanelli (1959/2003, p. 38) es el mítico regreso de los descendientes de *Heracles* que coincide con las invasiones dorias del II Milenio antes de nuestra era.

p. 102 y 104). De esta manera, el héroe siempre deberá permanecer de alguna manera dentro de los valores del grupo (Meadows, 1945, p. 244).

Normalmente, cuando hablamos de héroe pensamos en aquel que es muy fuerte, siempre vencedor (*Superman*, por ejemplo). Esto es lo que Klapp (1948, p. 136; 1949, p. 19) llama *héroe conquistador*. Pero este no es el único tipo, ni la victoria perpetua es la única narrativa que enmarca al personaje (ya sea real o ficticio). Los héroes legendarios no tienen porqué definirse dentro de una característica concreta, sino que además pueden compartir varias de ellas al mismo tiempo o ir cambiando conforme se transforman las necesidades de la sociedad. Sus narrativas principales son la muestra de hazañas que muestran la posesión de fuerza extraordinaria (*Heraclés*, por ejemplo), leyendas que confirmen la posesión de esa fuerza y capacidades (tal es el caso de Odiseo), pruebas a superar cuyo éxito ensalza el estatus del héroe, y una búsqueda o viaje cuyo objetivo es de gran amplitud y engloba las tres anteriores (Klapp, 1949, p. 19).

Dentro de estas narrativas generales, Klapp (1949, pp. 20-22) ha desarrollado una clasificación de distintos tipos de héroes dependiendo de la naturaleza de su creación:

- a. Conquistador. Aquel que es invencible e inimitable, muestra gran valentía, fuerza y/o virtudes.
- b. Inteligente. Suelen ser personajes capaces de embaucar, con carácter pícaro y de menor tamaño que sus contrincantes, y que les vence gracias a engaños y otras tácticas inesperadas.
- c. Cenicienta. Es el pobre, desafortunado y poco prometedor héroe que, a pesar de todo, consigue el éxito.

Los tres siguientes se definen más en relación con sus interacciones con el grupo que por sus orígenes o características personales:

- d. Defensor. Es el héroe que llega en el último momento para salvar a aquellos que se encuentran en peligro. Dentro de esta categoría puede entrar el tropo del “elegido” (como el Rey Arturo).
- e. Benefactor. Un héroe de buen corazón que ayuda a los necesitados. Aquí también entra el héroe cultural, que ha contribuido en gran medida a transformar la sociedad.

- f. Mártir. La muerte del héroe genera un cúmulo de reacciones en las que se mezclan el *pathos* del sacrificio con sentimientos de agradecimiento y duelo. Pero esta muerte, para poder caracterizarse de mártir, ha de venir debido al extremo poder de sus enemigos o un sacrificio por alguna causa mayor, a lo que la intervención de un villano o un amigo traidor añade mayor dramatismo si cabe.

Mientras que al héroe se le atribuyen los valores “positivos” de coraje, fuerza física, lealtad, generosidad, etc., existe otro punto de vista: el *villano*. Este consta de los valores contrarios al héroe, como deslealtad, traición, cobardía, avaricia o ser propenso a la violencia (Meadows, 1945, pp. 241-242). Su papel en la historia ayuda a encuadrar la situación e intensificar la trascendencia del héroe en tanto que eleva el drama, da sentido a la muerte de este, contribuyendo a su vez a la creación del mártir (Klapp, 1949, pp. 23-24; 1948, p. 139-140).

Aquí nos encontramos ante una bifurcación de las preferencias sociales en cuanto a los héroes que admira. En primer lugar, los héroes afamados⁷ se definen por ser personajes públicos que destacan en la sociedad y se convierten en objeto de veneración. Estos héroes surgen de cuatro maneras diferentes (Klapp, 1948, p. 135):

- reconocimiento y homenaje espontáneo,
- crecimiento gradual de leyendas e historias,
- creaciones de ficción tales como poesía, teatro, ensayo y novelas, cine... etc.,
- y elección formal como en condecoraciones militares, etc.

Estos héroes surgen sin publicidad deliberada ya que al tratarse de personajes públicos es el colectivo quien les selecciona. Sí que se puede dirigir la forma en la que el público reacciona ante el héroe, pero su elección y veneración dependen totalmente de la opinión que este tiene de él previamente (Klapp, 1948, p. 139).

Los héroes que se ganan mayor simpatía del colectivo son aquellos que cumplen con sus roles establecidos y cuentan con los rasgos heroicos más extendidos de lealtad, humildad, buen carácter, honradez, etc. Encontrar algún aspecto negativo como hacer trampa, engaño, o algún delito puede hacer que el héroe se convierta en anti-héroe o incluso en villano (Klapp, 1948, p. 140-141). Esto se debe a que lo que afama al héroe

⁷ *Popular heroes* (Klapp, 1948) se diferencian de *Folk Heroes* (Klapp, 1949) por lo que la autora ha traducido al castellano el primero como “héroe afamado” y el segundo como “héroe popular”.

no son solo sus acciones sino lo que se habla de él. Ciertos rasgos de su carácter o algo que les haga únicos dan de qué hablar, aunque sean características que le son propias a su rol de héroe ya que es común que no se les conozca a nivel personal del todo, la distancia es lo que hace al “Gran hombre” al fin y al cabo (Klapp, 1948, p. 138).

En segundo lugar, los héroes de ficción toman otro camino que en los últimos años se ha dirigido hacia la admiración del anti-héroe. Estos anti-héroes son aquellos personajes que comparten rasgos con los villanos de su historia y que podrían convertirse ellos mismos en el villano si cambia la perspectiva de la narrativa (Prusa, 2016, pp. 6-7). Pero estas narrativas van más allá del arquetipo del bien contra el mal, y tratan de explorar la psique de ambos, anti-héroe y villano.

La línea entre ambos personajes es, en estos casos, muy fina, ya que el anti-héroe suele ser un personaje solitario, introvertido y que en muchas ocasiones actúa fuera de la ley (Prusa, 2016, pp. 12-14). Muchos de estos anti-héroes son, en el caso japonés, *yakuza*, samuráis o *rōnin*⁸ que se levantan contra un perseguidor corrupto y más poderoso (Prusa, 2016, p. 14). La justificación de sus acciones, y el hecho de que sigan siendo considerados héroes a pesar de todo, viene de que ellos son la víctima de la persecución, buscan venganza por una injusticia pasada o sus acciones se hacen por un bien mayor (como un levantamiento campesino contra el gobierno corrupto) (Prusa, 2016, pp. 15-20). Si por el contrario, este anti-héroe estuviera persiguiendo a alguien más débil o que goce de la simpatía del colectivo, se convertiría de inmediato en un villano (Klapp, 1948, p. 140).

Esto se debe a que el público utiliza a los héroes como medio de reafirmación. Por una parte, el público se proyecta en el héroe y recibe cierta gratificación psicológica, lo que a su vez le otorga la seguridad de que su rol como individuo en la sociedad es válido y digno. Por otro lado, las representaciones de cierta transgresividad tienen un efecto terapéutico a la hora de compensar las ansiedades del día a día (Elkim, 1945, p. 103; Prusa, 2016, p. 25).

Ya que la respuesta del colectivo ante el héroe depende en gran parte de que se produzca una proyección positiva en aquellos que le admiran, este debe permanecer

⁸ *Yakuza* (やくざ), es la denominación del crimen organizado en Japón, equivalente a la mafia. Samurái (侍 / 士) es como se conoce a la clase guerrera japonesa. Proviene del verbo *saburau*, servir, cuya *b* fue sustituida por *m* con el paso del tiempo (Tokitsu, 1998/2008, p. 13). *Rōnin* eran aquellos samurái que no tenían trabajo o señor al que servir.

dentro de los valores de la comunidad a la que pertenece, así como perpetuar la transmisión de estos. La transgresión del anti-héroe, pues, no es más que otro tipo de imagen como pueden ser la del “conquistador” o el “héroe inteligente”, ya que también contribuye a mantener el *status quo* enfocando la atención lejos de asuntos que no interesan a los actores sociales que eligen qué aspectos del héroe destacar o qué tipo de micro-narrativa utilizar (Smith, 2003; Bouchard, 2016; Elkin, 1945; Prusa, 2016; Klapp, 1948). Vemos que la elección consciente de las historias que contamos es, en el caso de los héroes, mínima pues influyen tanto los valores tradicionales englobados en el mito cultural, como la situación social en el presente de la construcción narrativa.

Con el objetivo de poner un ejemplo ilustrativo, concreto y conocido por la mayoría, podemos utilizar el caso de la serie cinematográfica de *Marvel Cinematic Universe*⁹ y sus personajes principales *Iron Man* y *Capitán América*. Durante la última década, *Studios Marvel* ha ido creando una gran narrativa dentro de un universo extendido, similar al nuestro, en el que los héroes son su principal característica. Sus personajes están imbuidos dentro del mito judeo-cristiano en el que se da una encarnizada lucha entre el bien y el mal. Centra la atención a ataques venidos del exterior (en este caso, del *espacio exterior*) lo que saca al espectador de dilemas políticos, religiosos, etc. del mundo real. Sin embargo, conforme ha ido pasando el tiempo, la sociedad ha cambiado drásticamente y se ha convertido en un público más exigente a la hora de buscar esa proyección positiva: se ha llamado la atención sobre la falta de representación femenina y de personas de color¹⁰ por lo que en los últimos años se ha ido diversificando el reparto tanto en género como en raza¹¹.

Además, vemos como se repite constantemente la estructura del héroe contra un enemigo mucho mayor tanto en fuerza como en poder, pudiendo comparar de alguna manera el enfrentamiento bíblico de David contra Goliat con el encuentro final entre *Iron Man* y *Thanos*.

Los personajes de *Iron Man* y *Capitán América* también son muestra del cambio social en Estados Unidos. En primer lugar, sustituyendo la recepción de poderes desde una fuente divina y/o mágica, por la ciencia y la tecnología muestra el cambio filosófico e intelectual de la actualidad. En segundo lugar, a lo largo de los años se han ido

⁹ Universo Cinematográfico de Marvel. Se considera que comenzó en 2008 con la película titulada *Iron Man*, y continúa actualmente con las películas de *Spiderman* (el último estreno, *Far from home*, de 2019).

¹⁰ POC (*People of Color*)

¹¹ La inclusión de héroes como *Capitana Marvel* (2019) y *Black Panther* (2018) entre otros.

deconstruyendo los personajes hasta tal punto que dejan de ser considerados clichés perfectos (como el ejemplo de *Superman*), pero héroes más humanos e incluso pudiendo considerarse anti-héroes (Prusa, 2016, p. 2-3). Más concretamente, *Capitán América* evoluciona de ser ese personaje de moral perfecta e inmaculada que literalmente viene de otra época pasada, para ser transformado a ese *quasi* anti-héroe y, finalmente, dejar su legado a un nuevo héroe más joven y, de paso, de raza negra: *Falcon* (el halcón).

Transmitimos a través de las historias y sus personajes quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde deseamos ir en el futuro. Ya sean historias de ficción o mitos culturales, sus protagonistas héroes o anti-héroes, son un instrumento de transformación social gracias a que los actores sociales pueden movilizar o inmovilizar a la población. Un mito o un personaje, productos de la mente y las emociones humanas, sirven para perpetuar nuestra cultura y nuestras tradiciones.

Existe una macro-narrativa, más abstracta, que apela a nuestro sentido común y se crea en un pasado remoto. Y, simultáneamente, existe una micro-narrativa construida y modificada para satisfacer las necesidades del colectivo en un momento y lugar concretos. Es en esta última en la que se transforman los héroes, que actúan como representantes de los valores del colectivo en el que surgen. Tal es el caso de Miyamoto Musashi.

MUSASHI HISTÓRICO

1. Contexto histórico-cultural e intelectual

Un *bushi* (武士) es un guerrero. Sus orígenes se pueden remontar al siglo IX, cuando ciertas familias de campesinos destacaban en el uso de las armas y se les llamaba *tsuwamono no ie* (強者の家). La diferencia entre uno y otro es que los primeros se dedican únicamente al ejercicio de la guerra, y los segundos participaban de ella solo cuando era necesario (Pita Céspedes, 2014, pp. 36-38).

Sin embargo, ya fueran *tsuwamono* o *bushi*, es importante reconocer la relación entre la especialización militar y el trabajo agrícola ya que el primero protegía al segundo, el cual era su sustento principal (Pita Céspedes, 2014, p. 29).

La clase *bushi* empieza a conformarse como tal en la época Kamakura (鎌倉時代) (1185-1333), cuando se establece en la ciudad de mismo nombre el Estado de Gobierno *bushi* llamado *bakufu* (幕府). Este se basaba en las relaciones de vasallaje entre los señores y los guerreros. El trabajo de los *bushi* se trataba de administrar los pagos de los campesinos a los terratenientes y actuar como intermediarios entre el *shōgun* (將軍) y sus vasallos (Schirokauer et al., 2006/2014, pp. 109-111). No obstante, habrían de esperar hasta el siglo XIV para ver un desarrollo cultural propio.

1.1 Los períodos Sengoku y Azuchi-momoyama

El fin de Muromachi¹² (室町時代) (1336-1600) conocido como *Sengoku* (戦国時代) (1467-1573) aún dirigía el estilo de vida de los *bushi* cuando nació Musashi. Después de la Guerra de Ōnin (1467-1477) se desencadenó un siglo de conflictos entre clanes cada vez más poderosos e independientes del poder de Kioto. Los líderes de estos clanes eran llamados *shugo daimyō* (守護大名)¹³ (Schirokauer et al., 2006/2014, pp. 147-149; López-Vera, 2017, 110-112). Dado que los plebeyos no sabían a quién recurrir en esta época de cambio, en la que hoy gobierna uno y mañana el otro, o si un tifón arrasaría

¹² *Muromachi* es un barrio de la ciudad de Kioto. Durante esta época gobernaba el clan Ashikaga desde este barrio.

¹³ Tal como los describe Pita Céspedes (2014, pp. 106-107), los *shugo* (守護) eran condestables provinciales encargados de representar al *shōgun* en las provincias.

con los campos ese año, el budismo¹⁴ continuó con una expansión exponencial (Schirokauer et al., 2006/2014, p. 115; Heisig, 2011, p. 236).

Ya que el vencedor de hoy solía ser, tarde o temprano, el perdedor de mañana, la cantidad de *rōnin* pululando por las ciudades¹⁵ en busca de empleo era bastante grande (Pita Céspedes, 2014, p. 216). Para encontrar trabajo, era esencial que pudieran demostrar sus habilidades marciales y uno de los mecanismos que contribuyó a ello fue el *mushashugyō* (武者修行), viajes durante los que perfeccionaban sus habilidades y las mostraban a posibles señores a los que servir (Pita Céspedes, 2014, pp. 222-224). Esta práctica se combinaba a menudo con el *taryūjiai* (他流試合), en la que miembros de diferentes escuelas se enfrentaban en duelos, generalmente a muerte, para comprobar o demostrar la superioridad de uno (Pita Céspedes, 2014, pp. 295-296). Como veremos más adelante, estos dos conceptos son, posiblemente, los más importantes a la hora de estudiar la vida y la fama de Miyamoto Musashi.

Gracias a la demanda de practicantes de la violencia y la gran movilidad de estos, el *bujutsu* (武術)¹⁶ tuvo un enorme desarrollo y se dio el comienzo de la creación de nuevas escuelas con estilos propios. Curiosamente, no es hasta el periodo *Sengoku* que el *kenjutsu* se convierte en el arte marcial protagonista (Pita Céspedes, 2014, p. 218).

Un suceso que no ha de pasarse por alto es la llegada de los portugueses en 1543, seguida por la de los jesuitas en 1549 que comenzaron un fructífero proceso de cristianización en Kyūshū además de introducir el arcabuz (Schirokauer et al., 2006/2014, pp. 164-165).

El período en el que nació Musashi se denomina Azuchi-momoyama¹⁷ (安土桃山時代) (1573-1603), en el que la unificación y pacificación del país se llevó a cabo de mano de tres grandes nombres: Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi y Tokugawa Ieyasu (Schirokauer et al., 2006/2014, pp. 154-156). El primero (Oda) comenzó la unificación

¹⁴ Las sectas de la Tierra Pura de Hōnen (1133-1212) y la Verdadera Tierra Pura de Shinran (1173-1263) en particular.

¹⁵ Especialmente Kioto, al ser la capital.

¹⁶ Artes marciales.

¹⁷ *Azuchi* es el nombre del castillo construido por Oda Nobunaga a orillas del río *Biwa*. Se denomina Azuchi-momoyama al periodo de unificación del país de la mano de Oda Nobunaga y Toyotomi Hideyoshi.

por medio de las armas, trabajo que terminó el segundo (Toyotomi) además de organizar tres campañas para invadir Corea. Sin embargo, el éxito final lo obtuvo el tercero (Tokugawa) (Schirokauer et al., 2014, pp. 154-156).

1.2 La *pax* Tokugawa

La época Edo¹⁸ (江戸時代) (1603-1868), también conocida como *Tokugawa*¹⁹ (徳川) comenzó en el 1600 cuando Tokugawa Ieyasu y Toyotomi Hideyoshi se enfrentaron en la batalla de Sekigahara. Venció Tokugawa y consiguió que a la larga el sistema de *bakufu* fuera más estable y longevo que los anteriores. Por supuesto, la imposición del nuevo régimen no fue tranquila ni rápida y sufrió muchos altibajos hasta que pudo comenzar a asentarse (Pita Céspedes, 2014, p. 284). Tokugawa comenzó por reorganizar las provincias y las tierras, dividiendo a los *daimyō* en tres categorías²⁰ dependiendo de su lealtad al *shōgun*. Además, obligaba a las familias de estos *daimyō* a residir en Edo y visitar la capital una vez al año teniendo que pagar el total del viaje independientemente de su procedencia.²¹ De esta manera, entre otras, el *shōgun* les mantenía vigilados y mantenía la economía de estos a raya mientras la suya no dejaba de crecer (Schirokauer et al., 2014, 174-176).

Las relaciones entre los jesuitas y los japoneses no fueron fluidas durante mucho tiempo, y los Tokugawa comenzaron un camino de expulsión y erradicación de influencias occidentales entre 1606 y 1640, que arrancó con una cruenta persecución del cristianismo, la expulsión de españoles y portugueses, y la reclusión de los holandeses en la isla artificial de Dejima, cerca de Nagasaki (Schirokauer et al., 2006/2014, pp. 168-171).

Después de la rebelión de Shimabara²² se empezaron a ver los primeros síntomas de “la gran paz”. El interés por el *kenjutsu* era generalizado y todavía había quienes practicaban el *mushashugyō* y el *tairyūjiai*, sin embargo debido al estilo de vida ahora

¹⁸ Llamada así por el nombre de la ciudad en la que se estableció el nuevo *bakufu*, actual Tokio.

¹⁹ Apellido de la dinastía de *shōgun* gobernantes en la época Edo.

²⁰ *Tozama* (外様), *fudai* (譜代) y *shinpan* (親藩). Véase anexo VII para más información.

²¹ Esta práctica se conoce como *sankinkōtai* (参勤交代).

²² La rebelión de Shimabara se dio entre 1637 y 1638. Estuvo organizada por *rōnin* que movilizaron al campesinado contra un *daimyō* especialmente cruel a la hora de reprimir a los cristianos. Murieron unas 37.000 personas (Schirokauer et al., 2006/2014, pp. 169-170).

más urbano se acabaron prohibiendo ambas prácticas en el año 1682. En una búsqueda por la supervivencia de este arte, se sustituyeron las armas de metal por otras de madera, se prohibió la lucha a muerte (aunque habría “accidentes” muy a menudo) y se estetizó el arte del *kenjutsu* de tal manera que se hizo más enrevesado. Todo esto, antes de que acabara el siglo (Pita Céspedes, 2014, pp. 290-296 y p. 301).

Tokugawa Ieyasu adoptó el pensamiento confuciano de la escuela *Shushi* (*Zhu Xi* 朱熹), teorías que adaptó junto con Hayashi Razan (1583-1657) complementando los fragmentos de la teoría neoconfucianista basados en las relaciones filiales jerarquizadas con elementos sintoístas y budistas en algunos casos (González & Falero, 2000, pp. 158-160).

2. Biografía

Si hay algo que debemos tener bien claro, es que Miyamoto Musashi no es un personaje histórico tan alto como Oda Nobunaga, Toyotomi Hideyoshi o Tokugawa Ieyasu, entre otros. Esto quiere decir que, por una parte, los datos sobre su vida son tremendamente fragmentarios y contradictorios y, por otra, su contribución a las transformaciones del país fueron mas bien escasas. Toda la información que demos en esta sección está generalmente aceptada y en discusión a falta de pruebas históricas. A pesar de que el relato de su vida se base en sencillas posibilidades, se ha intentado dejar de lado deducciones sobre la realidad de los hechos o sobre la naturaleza de su carácter.

2.1 Los nombres de Musashi

Cuando Miyamoto Musashi se presenta en su obra *Gorin no Sho* (五輪書) da la siguiente información:

時寛永二十年十月上旬の比、九州肥後の地、岩戸山に上り、天を拝し、観世音を礼し、仏前に向ひ、生国播磨の武士、新免武蔵守藤原玄信、年つもつて六十。

A principios del décimo mes del vigésimo año de la era Kan'ei²³, en la tierra de Higo²⁴ en Kyūshū. He subido al monte Iwato, rindo culto al cielo y me inclino ante los Bodhisattvas, frente a Buda. Soy un *bushi* nativo de Harima²⁵, Shinmen Musashi no Kami Fujiwara no Genshin. Cuento con sesenta años.²⁶

De este fragmento podemos deducir que, en primer lugar, vivía en Kumamoto hacia su vejez (el vigésimo año de *Kan'ei* equivale a 1643) y creció en algún lugar no muy lejano de los centros de poder del momento.²⁷ Además, al decir que cuenta con sesenta años ha guiado a los investigadores a creer que pudo nacer entre 1580 y 1584. Esto se debe a la gran posibilidad de que en lugar de al número exacto “sesenta” se refiriera a la “sesentena” (Tokitsu, 1998/2008, p. 162; Bennett, 2018, p. 62).

2.1.1 Hirata Bennosuke (平田辨助)

Todas las fuentes clásicas afirman que el padre de Musashi se llamaba Hirata Muni (平田無二) también llamado Shinmen Munisai (新免無二祭), pero no se ponen de acuerdo en si era su padre biológico o su padre adoptivo. Sea como fuere, está aceptado que su nombre de niño fue Hirata Bennosuke y se crió en el pueblo de Hirafuku a cargo de su tío Dōrin (Tokitsu, 1998/2008, p. 164; Wilson, 2004, p. 13). Según Bennett (2018, pp. 26-27), Munisai sería su padre adoptivo y el verdadero nombre de niño de Musashi sería Tabaru Genshin (田原玄信).

Según afirma el mismo Musashi, su primer duelo a muerte fue en el año 1596, cuando tenía trece años, contra un adepto del sable llamado Arima Kihei (Miyamoto, 1645/2018, p. 18).

²³ Antiguamente se calculaban las fechas según la era Imperial en la que se estaba. Cada era equivalía al reinado de un emperador. Por ejemplo, este año de 2020 equivaldría al segundo año de la era Reiwa. Para más información véase el anexo I (p. 57)

²⁴ Actual prefectura de Kumamoto.

²⁵ Actual prefectura de Hyōgo.

²⁶ Cita traducida por la autora.

²⁷ Para más información sobre las localizaciones véase el anexo II (p. 53).

2.1.2 Shinmen Takezō (新免武蔵)²⁸

En aquella época se entraba en la edad adulta entre los doce y los dieciséis años con la celebración de una ceremonia llamada *genpuku* (元服) en la que se cambiaban la ropa, el peinado y el nombre entre otros. No se sabe con exactitud cuándo se realizó esta ceremonia en el caso de Musashi. Lo que sí se sabe es que adoptó el nombre de Shinmen Takezō (新免武蔵) (Tokitsu, 1998/2008, p. 170).

En 1599 abandonó su aldea natal y se alistó para participar en la guerra entre Tokugawa y Toyotomi. Participaría en tres batallas²⁹ alistado en el ejército del Oeste (de lado del señor Toyotomi Hideyoshi, ya que los Shinmen eran sus vasallos). Por otro lado, Bennett (2018, p. 31) afirma que en realidad luchó junto a los Tokugawa en Ishigakibaru debido a la conexión familiar que le atribuye con la familia Kuroda de Harima.

2.1.3 Miyamoto Musashi (宮本武蔵)

En 1604, la cabeza del clan Yoshioka de Kioto (Yoshioka Kenpō Seijurō) recibió una carta de un señor llamado Miyamoto Musashi, hijo de Miyamoto Munisai y maestro de la escuela *Enmei-ryū*, pidiendo enfrentarse en un duelo (Tokitsu, 1998/2008, p. 196).

Este cambio de nombre era algo muy común en la época. Igual que hizo su padre, aceptó el apellido de Miyamoto³⁰ y cambió la pronunciación de su nombre por la de Musashi. Aún así, podía usar su apellido por el de Shinmen para poner de relieve su filiación a una casa de *bushi*, como hace por ejemplo al presentarse en su *Gorin no Sho* (Tokitsu, 1998/2008, p. 170).

Después de enfrentarse a los Yoshioka en tres ocasiones³¹ se dedicó al *mushashugyō* y el *taryūjiai* hasta que, en 1612 a la edad de veintiocho o veintinueve años, se enfrentó a Sasaki Kojirō (Tokitsu, 1998/2008, p. 21). Este fue su último combate a muerte y, sin duda, el más famoso de todos.

²⁸ *Takezō* es la lectura japonesa (*kunyomi*) de los kanji que componen su nombre 武蔵, mientras que *Musashi* es la lectura china (*onyomi*) de estos.

²⁹ El ataque al castillo de Fushimi, la defensa del castillo de Gifu y la batalla de Sekigahara, las tres en el año 1600.

³⁰ Según explica Bennett (2018, p. 7), era común entre las familias *bushi* de provincia adoptar el apellido del lugar de residencia para distinguirse de otras familias. Siguiendo este planteamiento, sería acertado decir que Musashi vivió su infancia en Miyamoto y no Hirafuku. Al menos entre ambos pueblos.

³¹ Describiremos los detalles en el punto número 3, “Fama”.

Vivió en Himeji varios años, periodo durante el cual adoptó a dos niños: Miyamoto Mikinosuke, que servía al señor Honda y se suicidó en el rito conocido como *junshi* (殉死) tras la muerte de este, y Miyamoto Iori, que sirvió al señor Ogasawara.

Estableció su residencia con su hijo Iori en Kokura³² hasta el año 1640, cuando se mudó a Higo (Kumamoto) con el señor Hosokawa Tadatoshi. Allí adoptó a otro niño llamado Takemura Yoemon, que sirvió al señor de Owari (Aichi) y al que legó la transmisión de su escuela en la zona (Tokitsu, 1998/2008, p. 248).

Tras la muerte del señor Hosokawa se dedicó más a las artes y la práctica del *zazen*, puesto que él mismo se encontraba enfermo, y acabó retirándose a una cueva de difícil acceso llamada *Reigandō*, en el monte Iwato.

2.2 El arte de Musashi

Miyamoto Musashi no sólo se dedicó a los duelos, sino que tenía un gran interés por el desarrollo de las artes de su tiempo, que hemos dividido entre su escuela de artes marciales, su obra escrita y sus pinturas en tinta.

2.2.1 La escuela de los dos sables: *Niten Ichi-ryū* (二天一流)

La escuela de Musashi se denominó en un principio *Enmei-ryū* (円明流). Aunque otras escuelas tienen técnicas con dos sables, la de Musashi fue la única cuya base era el uso de las dos en lugar de ser un complemento. Es posible que recibiera formación de su padre en el uso del sable y el *jitte* (十手)³³ y ya estuviera acostumbrado a usar ambas manos. Otros dicen que en realidad Musashi era zurdo y por ello no le costaba utilizar la mano izquierda para atacar con tanta eficacia como con la derecha. Por ejemplo, una de las técnicas que enseñaba, la del *shuriken* (手裏剣)³⁴, se basaba en lanzar el arma con la mano izquierda en lugar de la típica derecha para así sorprender a su enemigo (Tokitsu, 1998/2008, p. 181).

³² Antigua provincia de Buzen, actualmente prefecturas de Fukuoka y Oita.

³³ Generalmente se usaba para bloquear el sable del enemigo y poder quitárselo. Una versión simplificada y transportable con más facilidad era usado por la policía en Edo.

³⁴ En principio hacía referencia al lanzamiento de cuchillo, pero la práctica y las diferentes escuelas modificaron su forma. Por ejemplo, la escuela de *Yagyū Shinkage-ryū* empleaba un arma en cruz de cuatro puntas a la que llamaban *jūji-shuriken*. También se podían encontrar como agujas en el caso de *Izu Bari* (agujas de Izu) (Tokitsu, 1998/2008, pp. 182-184).

El propio Musashi expandió su escuela sobre todo en la zona de Kyūshū, y su hijo Yoemon lo hizo en Owari (Tokitsu, 1998/2008, p. 239 y pp. 243-245).

2.2.2 La obra escrita

El legado escrito de Musashi no es muy extenso ni fácil de encontrar. Escribió un total de seis tratados de artes marciales, todos con la sola intención de transmitirla a sus alumnos (Bennett, 2018, p. 52). Los títulos son los siguientes:

1. *Hyōdōkyō* (兵道鏡) “El espejo de la vía de la estrategia”. Escrita entre 1604 y 1605. Traducción al castellano en la obra de Tokitsu (1998/2008) por Judith Viaplana.
2. *Heihō-kakitsuke* (兵法書付) “Notes on combat strategy”. Titulada así por el profesor Uozumi Takashi, ha sido traducido al inglés por primera vez por Bennett (2018). Data del año 1638.
3. *Heihō sanjūgo-kajō* (兵法三十五箇条) “Treinta y cinco instrucciones sobre estrategia”. Traducción al castellano en la obra de Tokitsu (1998/2008) por Judith Viaplana. Data del año 1641, para el señor Hosokawa Tadatoshi.
4. *Gohō-no-Tachimichi* (五方之太刀道) “the five-direction sword pathways”. Traducción al inglés por Bennett (2018), parece que iba a ser una introducción al *Gorin no sho*.
5. *Gorin no Sho* (五輪書) “El libro de los cinco anillos”. Traducción al castellano por Makiko Sese y Carlos Rubio (2018). Data de 1645.
6. *Dokkodō* (独行道) “La vía de la soledad”. Traducción al castellano por Makiko Sese y Carlos Rubio (2018). Data de 1645. Datado en 1645, fue escrito una semana antes de su muerte.

2.2.3 Las artes plásticas

No se sabe si Musashi fue instruido en el arte de la pintura o, si lo hizo, cuándo y dónde. Lo que sí sabemos es que hacia 1640, cuando se mudó a Kokura, ya era un experimentado artista (Wilson, 2004, p. 98). Pintaba en tinta, técnica importada de China y venida de la India que en Japón se denomina *suibokuga* (水墨画), una gran variedad de aves además de patronos budistas. Sus pinturas más célebres, firmadas con el nombre *Niten* (二天), y que mejor representan su particular estilo son de un alcaudón

posado en una rama seca (véase Anexo IV, fig. 1), un retrato de Daruma³⁵ (véase Anexo IV, fig. 2) y otro de Hotei (Budai 布袋) observando a unos gallos (véase Anexo IV, fig. 3) (Wilson, 2004, pp. 100-114). Entre sus obras de talla y escultura se le atribuyen numerosos *bokutō*³⁶, y la escultura de *Fudō myō-ō*³⁷ (véase Anexo IV, fig. 4), una estatua de madera que representa a una deidad del budismo esotérico con la mirada fija y un sable erguido, preparado para cortar a los enemigos del budismo (Wilson, 2004, p. 119 y pp. 122-124).

3. Fama

Si estudiamos atentamente la biografía de Musashi, difícilmente encontraremos algo que le diferenciara de los demás *rōnin* y *shugyōsha* (修行者)³⁸, cifra que podía ascender a los 500.000 (Bennett, 2018, p. 31), que viajaban tratando de hacerse un nombre y, con suerte, un buen empleo en la casa de algún señor importante.

Ya a finales de la época Muromachi había aparecido un nuevo tipo de héroe, caracterizado por crear su propia escuela marcial, vencer a sus contrincantes³⁹ y vencerse a sí mismo (la propia debilidad) mediante la práctica de su arte (Pita Céspedes, 2014, p. 241). Teniendo esto en cuenta, vemos que Musashi fue *shugyōsha* hasta los veintiocho o veintinueve años, tiempo que dedicó al perfeccionamiento de su técnica y a batirse en duelos a muerte en los que siempre vencía.

Otra característica de la época en la que vivió Musashi, ya en época Edo, es que comienzan a escribirse tratados de artes marciales a caballo entre la enseñanza marcial y la ética, de temática mas teórica y en cierto modo filosófica. De estos primeros años de Edo, destacan las obras de Yagyū Munenori (*Heihōkadensho*), Miyamoto Musashi (*Gorin no sho*) o Takuan Sohō (*Fudōchishinmyōsoku*) (Pita Céspedes, 2014, p. 299). Así como las obras de Yamamoto Tsunetomo o Yamaga Sokō (*Hagakure* y *seikyōyōroku* respectivamente). Esto no hace más que confirmar el hecho de que, en realidad, Musashi no era más que un hombre de su tiempo.

³⁵ Bodhidharma en sánscrito, Putidamo (菩提達摩).

³⁶ Sables de madera

³⁷ Vidyaraja en sánscrito, Budong Mingwang (不動明王).

³⁸ Aquel que practica en artes marciales o budismo.

³⁹ *Aite* (相手) se emplea en los deportes para denominar al contrincante u oponente. No es un enemigo como tal.

Ser un “hombre de su tiempo” fue, de hecho, lo que le facilitó la fama. Cumplió al pie de la letra con el modelo de *bushi* ideal, un guerrero masculino, invicto, con sensibilidad artística y creador de su propia escuela. Independientemente de su originalidad o falta de ella, sus decisiones fueron marcando casillas en cuanto a las características generales de un *bushi* recién salido de la época Muromachi. En palabras de Meadows (1944, p. 244 y p. 245) «the hero must act his age. The traits of the hero must somehow stay within the range of group values».

Partiendo de esta base, es necesario poner de relieve que los nombres junto a los que se nombra a Musashi (Hayashi Razan, Yagyū Munenori, Takuan Sohō⁴⁰, Hosokawa Tadatōshi, los señores Honda y Ogasawara, etc.) hacen referencia a hombres de estatus bastante alto en la sociedad. Un *rōnin* cualquiera, por muy habilidoso que fuera, no habría podido obtener estas conexiones con facilidad. Sin embargo, Musashi supo cómo jugar sus cartas. Él mismo se construyó una fama al elegir a sus contrincantes.

Lo primero que hizo cuando llegó a Kioto fue retar nada menos que a Yoshioka Kenpō, líder de la escuela Yoshioka-ryū que había sido instructora de los *shōgun* Ashikaga durante varias generaciones y que era una de las ocho escuelas principales de Kioto por lo que gozaban de una gran reputación mientras que Musashi, todavía en 1604, no era más que un *rōnin* de provincias del que no se había oído hablar (Tokitsu, 1998/2008, pp. 193-196). Es posible que sólo la petición de retarse diera de qué hablar a los adeptos de Yoshioka.

Según las fuentes clásicas que hablan de la vida y los combates de Musashi⁴¹, primero se enfrentó a Yoshioka Seijūrō. Musashi llegó tarde y, tras un solo golpe, venció a Seijūrō. Después de eso, el líder de los Yoshioka se tonsuró. Su hermano, Denshichirō, ocupó su lugar y retó a Musashi inmediatamente. Este aceptó el duelo y recurrió a la misma táctica que la vez anterior. Denshichirō, irritado por la tardanza de Musashi, perdió la vida en este combate. Ya sólo quedaba el primogénito de Seijūrō, un niño de doce años llamado Matashichirō. Debido a su juventud y que se había puesto en duda la reputación del clan, los Yoshioka decidieron acompañar a Matashichirō y acabar con Musashi. Se citaron junto a un pino llamado *Sagarimatsu*, a los pies del monte Ichijōji (Tokitsu, 1998/2008, p. 198). Esta vez, Musashi llegó temprano y mató al niño en

⁴⁰ Hablaremos de su posible relación con Takuan Sohō en la siguiente sección, YOSHIKAWA MUSASHI.

⁴¹ *Kokura Hibun*. Epitafio funerario. Miyamoto Iori (1654).

Bushū Genshin-kō Denrai (Tanji Hōkin Hikki). Tanji Hōkin (1727).

Nitenki. Toyota Kagehide (1776).

Basado en el *Bushū Genshin-kō*, Niwa Nobuhide reescribió la obra y la tituló *Hyōhō Senshi Denki* (1782).

cuanto lo vio (Tokitsu, 1998/2008, pp. 197-200; Wilson, 2004, pp. 21-25). Gracias a estas victorias, su fama se disparó (Bennett, 2018, p. 32).

En referencia a la estructuración de Klapp (1949, p. 20 y 1948, p. 136) según la historia que se estableció de esos encuentros, Musashi apareció de la nada y se presentó como un personaje que interpretaba el papel de héroe *inteligente, cenicienta y conquistador*. Ese *rōnin* de provincia, de escuela desconocida o carente de ella, aparece para vencer a un enemigo bien asentado con técnicas estructuradas y famosas por su eficacia. A partir de este momento, sus años de *mushashugyō* se convertirían en tierra fértil para historias heroicas que narraban sus hazañas y conquistas.

En efecto, Musashi elegía bien a sus contrincantes. Eran usualmente fuertes y ya tenían cierto renombre antes de encontrarse con ellos por lo que las victorias que obtenía le colocaban en una posición superior, sumando la fama de sus rivales a la suya propia.

Hubo otro factor que le ayudó a dar ese salto de conexiones, y es que Musashi vivió en lo que se puede denominar el “renacimiento de Kioto”. Duró alrededor de un siglo, en el que se desarrollaron las artes de las que disfrutaban los *bushi* y otros practicantes del zen. Musashi participó gustoso de todas ellas, especialmente en los últimos años de su vida, junto a Hosokawa Tadatoshi en Kumamoto, cuyo clan estaba considerado como uno de los sobresalientes en cuanto a erudición artística (Wilson, 2004, pp. 60-62 y p. 92). La profundización de las artes mencionadas tenía su base en el budismo zen, que quedó como algo característico del pasado cuando se expandió el confucianismo como base filosófica de un nuevo *bakufu* pacificado (Wilson, 2004, pp. 97-98).

Para cuando Musashi murió, los *bushi* se habían convertido en puros burócratas que solían pasar su tiempo libre entregados a las artes y otras formas de ocio. Ahora se escribía sobre el presente, siguiendo las modas y con temas de base confuciana que ensalzaran los conceptos de *giri* (義理) (el sentido de la obligación para con los que han sido generosos con uno) y *ninjō* (人情) (los sentimientos humanos), siendo el segundo la causa de la autodestrucción de los personajes que son purificados por la muerte (Prusa, 2016, p. 17). Lo que estaba de moda, de hecho, era recuperar historias de samuráis representándolos como personajes honorables y leales, en las que la valentía y las victorias eran el centro argumental (Keene, 1996, pp. 14-16; López-Vera, 2017, pp.

262-263). Se extendió al teatro y la poesía un género que ya se había comenzado a perfeccionar en época de Kamakura, el *Gunki Monogatari* o historias de gestas militares (Takagi, 2019, p. 91).

En el siglo XVIII se estrenaron varias obras de teatro *kabuki* (歌舞伎) sobre su último duelo a muerte contra Sasaki Kojirō en las que el último tenía el papel de villano y Musashi actuaba como agente rectificador y de justicia, es decir, que actuaba según el *giri* antes mencionado. Además de otros géneros literarios como el teatro de marionetas *bunraku* (文楽) combinado con recitación *jōruri* (浄瑠璃), además de otros tipos de *katarimono* (語り物 literatura oral) como el *kōdan* (講談)⁴² (Bennett, 2018, p. 14; Reichert, 2018, p. 296).

Entre la confusa información sobre sus orígenes y esta imagen de *rōnin* eterno que se había excluido de la sociedad y sus transformaciones (Prusa, 2016, p. 14), parecía ser un personaje alienado del colectivo a pesar de ser el portador de los valores de una nueva cultura confuciana a través de historias de sus numerosas victorias y aventuras (Prusa, 2016, p. 26).

⁴² Se puede ver un ejemplo en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/watch?v=xqD2nyftmA&list=LLZB-AMv3AxexOtQoxW_btGA&index=3&t=0s [visitado: 05/09/2020]

YOSHIKAWA MUSASHI

1. Contexto en el que se publicó el folletín

En 1931 Japón invadió Manchuria. No hubo apenas reacción por parte de ningún Estado imperialista, y los japoneses siguieron explotando el área incluso con las protestas de los habitantes y varias revueltas por parte de grupos de resistencia. En 1932 entraron en Shanghai, de nuevo, sin respuesta. Aunque las resistencias chinas les impedían avanzar con tanta rapidez como desearían, los japoneses no vieron freno a los recursos que desarrollaban la potencia de su ejército, sobre todo gracias a Estados Unidos. Cinco años más tarde se organizó una invasión a gran escala en la que fueron derrotando toda resistencia que encontraban a su paso. Tras la batalla de Shanghai ocuparon Nanjing, donde, en palabras de Ceinos (2006, p. 322), «los japoneses se dan una orgía de destrucción sin precedentes» (Ceinos, 2006, pp. 319-323).

En 1940 se firmó el Pacto Tripartito, aliándose Japón con Alemania e Italia. Un año después Estados Unidos impuso un bloqueo económico a Japón con la intención de que abandonara sus campañas en China e Indonesia y, en respuesta, Japón acabó atacando Pearl Harbour, entrando así en la Segunda Guerra Mundial. Estamos ante un proceso por el cual ya desde que comenzó la guerra en China, el país se fue militarizando, el autoritarismo fue en aumento y se estableció una economía de guerra (Schirokauer et al., 2014, p. 282-287).

Hasta ese punto, Japón evolucionó de manera particular ideológicamente. Había permanecido cerrado al exterior durante al menos doscientos años, y antes de eso no había sido conquistado por ninguna potencia continental. De hecho, los intentos mongoles de conquista del siglo XIII se vieron truncados por tifones y tormentas en el mar, lo que además otorgó a Japón la idea de que eran un país “protegido por los Dioses”. Este es el origen del conocido término del *kamikaze* (神風)⁴³ que protege a las islas (Schirokauer et al., 2014, p. 114). En base a esta percepción del rol de Japón como país en el mundo, surge el concepto de *nihonjinron* (日本人論), que hace referencia a un género esencialista japonés que establece la raza japonesa como única y “superior” de acuerdo a su nacionalidad, etnicidad y cultura. De acuerdo con esta corriente, estos tres términos son sinónimos y uno no puede ser japonés si no se cumplen los tres al

⁴³ Une los kanji de *Dios* y *viento*. Significa “viento divino”.

mismo tiempo (Sugimoto, 1999, pp. 81-83). Tiene una profunda base en la corriente intelectual desarrollada todavía en época Tokugawa llamada *kokugaku* (国学), que estudiaba con especial ahínco títulos como el *Kojiki* (古事記, 711 d.C.) y el *Nihonshoki* (日本書紀, 712 d.C.), y valoraba intensamente la espiritualidad nativa venida del sintoísmo (Sugimoto, 1999, p. 86). La religión nativa se convirtió en una base esencial para el desarrollo de la nueva autopercepción nacional ya que ensalzaba al emperador, descendiente de la Diosa *Amaterasu* (天照大神), y recuperaba a su vez la protección divina del país.

2. La obra

2.1 Breve biografía del autor

Yoshikawa Eiji, al igual que Musashi, vio como su país cambiaba de forma radical a lo largo de su vida. Nació en 1892 en la actual Yokohama (prefectura de Kanagawa) y murió en 1962 en Tokio. Pasaron ante de sus ojos las eras Meiji (1868-1912), Taishō (1912-1926) y Shōwa (1926-1989) (Schriokauer et al., 2014, p. 27), sobrevivió al gran terremoto de Kantō de 1923, la segunda invasión japonesa al continente, la Segunda Guerra Mundial, los bombardeos de 1945 a Hiroshima y Nagasaki, y la ocupación americana con su nueva constitución entre otros importantes eventos históricos.

De familia humilde, dejó los estudios a temprana edad y empezó a trabajar en los muelles de Yokohama. Tras un accidente se mudó a Tokio, donde compaginaba la escritura con el trabajo. Durante esa década, Yoshikawa estuvo afiliado en el grupo de escritores *Itsuka-kai* además de trabajar como corresponsal para el periódico *Asahi Shinbun* a finales de los años treinta (Reichert, 2018, p. 295). Publicaba sus relatos en varios periódicos, entre los que destaca la publicación de *Musashi* entre 1935 y 1939 en la edición de la tarde del periódico *Asahi Shinbun* (Fibla (trad.), 2014, p.XV).

2.2 Ficha técnica

La historia comienza cuando *Takezō*⁴⁴, un joven de dieciséis años, despierta en el campo de batalla de *Sekigahara* (1600). Convertido en fugitivo al haber participado en

⁴⁴ Nombre de Musashi antes de reaparecer en Kioto.

el bando perdedor contra Tokugawa Ieyasu, se embarca en una búsqueda de sí mismo en el camino de la espada. Yoshikawa nos lleva de un lugar a otro, acompañando al protagonista en sus numerosos duelos contra grandes maestros hasta que se enfrenta a su gran competidor, Sasaki Kojirō, en su último duelo a muerte del año 1612.

Yoshikawa integra en el folletín los géneros *jidai shōsetsu* (時代小説) y *ren'ai shōsetsu* (恋愛小説). El primero, *jidai shōsetsu*, centra su argumento entorno a guerreros del pasado que encarnan personajes valerosos, justos y con gran habilidad marcial. Tiene una base histórica diluida, una forma de ver el mundo más bien conservadora y prestan gran protagonismo a la acción (Reichert, 2018, p. 296). Por otra parte, el *ren'ai shōsetsu* es un género de literatura romántica basado en los sentimientos del personaje femenino, cuya identidad es definida por su anhelo de una relación con el interés amoroso siempre masculino (Reichert, 2018, p. 298).

Además, la novela presenta ideas como los orígenes divinos de la familia imperial así como una conexión mística entre el paisaje y los personajes. Por ejemplo, en la tercera parte del capítulo llamado *michikusagitsune* (道草ぎつね), “el zorro” en la edición castellana (Yoshikawa, 1935-1939/2014, p. 387), un personaje comenta a un Iori⁴⁵ todavía niño lo siguiente:

« 「よせよせ、麻布ほど、狐のよく出る所はない。狐にでも化かされたらどうするか」 》

“No hay lugar con más zorros que Azabu⁴⁶, ¿qué harías si uno de esos zorros te poseyera?”⁴⁷

La posesión de los zorros no es nada único de la cultura japonesa, puesto que es una de las muchas importaciones culturales venidas desde China. No obstante, lo destacable de este diálogo es la consideración que tienen los personajes para con la capacidad de la naturaleza de incidir en sus vidas. El intercambio que tiene Iori con este desconocido le afecta profundamente, puesto que cuando se aventura al bosque aparece Otsū (principal

⁴⁵ Miyamoto Iori, segundo hijo adoptivo de Musashi. En las novelas es caracterizado como un niño cuando conoce a Musashi.

⁴⁶ Un área de Tokio.

⁴⁷ Todos los ejemplos han sido traducidos por la autora.

interés amoroso de Musashi, como veremos en el punto 3.2) en su camino y, al verla tan bella y sola en mitad de la noche, piensa inmediatamente que es un zorro que quiere atraerle y engañarle para después tomar posesión de su cuerpo y huye atemorizado.

Debido al enorme éxito de la obra, se decidió extender su publicación durante cuatro años, convirtiéndose en el folletín de mayor extensión de su época (Reichert, 2018, p. 298).

Tabla. 1 Relación de publicaciones noveladas de Miyamoto Musashi

Título	Lugar de publicación	Año	Editorial	Idioma (traductor)
Miyamoto Musashi 宮本武蔵	Tokio Osaka	1935 - 1939	<i>Asahi Shinbun</i>	Japonés
宮本武蔵	Tokio	1949	SCAP (Revisión y censura de EE.UU)	Japonés.
Musashi: an epic novel of the samurai era	Tokio	1981	Kodansha International	Inglés (Charles S.Terry)
Musashi (5 tomos)	Barcelona	1993 - 1994	Martínez Roca	Castellano (anónimo)
Musashi (3 tomos)	Madrid	2009 - 2010	Quaterni	Castellano (Jordi Fibla)

NOTA: A pesar de las numerosas traducciones y reediciones a otros idiomas, se ha limitado la ficha a las traducciones al inglés y castellano además de la original.

3. Análisis

3.1 Musashi

El carácter de Musashi tiene una intensa transformación a lo largo de la historia. Comienza con el nombre de Takezō, con una personalidad impulsiva y despiadada, que se insinúa proviene de la difícil relación con su padre Munisai y la pérdida de su madre a edad temprana. Es desconocido del afecto y sus motivaciones se basan en la victoria.

Por una parte, su carácter violento le lleva a un estado de salvajismo puro y, por otra, le salva de caer en la trampa de una “mujer lasciva” llamada Okō.

Su aprendizaje se basa en la dura práctica en los bosques y los caminos, y sus enfrentamientos con otros enemigos. A parte, esporádicamente recibe enseñanzas de maestros ilustres como Hon’ami Koetsu o Nikkan, el abad del Ozoin en Nara, incluso la afamada cortesana de Kioto Yoshino Dayu (Wilson, 2004, p. 193-194).

En palabras de Reichert, «Musashi sloughs off the petty encumbrances of society and the distractions of personal relationships to forge a more authentic identity grounded on timeless values of independence, perseverance, physical strength, courage and presence of mind» (2018, p. 322). Ahora deja de ser el Musashi siempre vencedor y que lucha por una causa como sucedía en las antiguas narraciones del periodo Edo (Reichert, 2018, p. 296) y se convierte en el anti-héroe que habíamos definido anteriormente.⁴⁸ Su belicismo se ve justificado por la búsqueda incesante de dominar el camino de la espada y a sí mismo, así como por los defectos de sus enemigos (Klapp, 1948, p. 139-140).

3.1.1 Hon’iden Matahachi

En una primera parte Takezō y su amigo Matahachi son fugitivos al haber luchado contra el ejército de Tokugawa, y han de esconderse mientras curan sus heridas. Es aquí donde vemos el mayor contraste entre los personajes, en una narrativa que define la masculinidad de Musashi en contraposición con el espíritu débil e ingenuo de Matahachi. Conforme la fama de Musashi va en aumento, la vida de Matahachi entra en una espiral de decadencia que parece imparable y que gira entorno a la influencia de Okō, el alcohol, la pereza, el juego y el engaño. En cierta manera, Matahachi comparte el *karma* de Akemi (véase punto 3.2.1) al abandonar a su madre (Osugi) y dejar que Okō le consumiera. Es lo que anteriormente habíamos definido como *ninjō* en contraposición con las características *giri* que muestra Musashi.

3.1.2 Los Yoshioka

Los Yoshioka en la novela tienen un papel de pseudo-villanos, a la sombra de Sasaki Kojirō. Se les atribuye ciertas características similares a las de Kojirō pero de forma

⁴⁸ Véase página 13.

más caricaturizada, faltando cada uno en un aspecto concreto. Seijurō cede en su deseo por Akemi y la agrede sexualmente; Denshichirō, a pesar de su fuerza, abusa del *sake* (酒) y de hecho espera a Musashi bebiendo; y Matashichirō, de apenas doce años, es incapaz de hacer nada y se esconde detrás de su tío para huir de Musashi.

Hacen un contraste con Musashi que ensalza la virilidad de este, más ortodoxa y conservadora (Reichert, 2018, p. 318).

3.2 Otsū

Otsū es la protagonista de la subtrama amorosa. Ella creció en la aldea de Miyamoto con Musashi y Matahachi y, al principio de la historia, está prometida al segundo. Sin embargo, cuando se entera de que Matahachi ha huído con Okō, repudia los sentimientos que tenía por él y acaba enamorándose de Musashi.

Se embarca en una misión a la que dedica toda su voluntad y fuerza, igual que Musashi, pero su propósito no es de auto-perfeccionamiento sino el de encontrar a su amado y poder estar con él. Otsū rechaza el rol social que se le exige, personificado en su suegra Osugi, para perseguir lo que en realidad más desea. Esto se ve en la cuarta parte del capítulo llamado *kisekimondō* (樹石問答), penúltimo capítulo del libro de la Tierra, cuando Otsū dice a Musashi:

«「わたしの気持、今に、ゆっくり話しますけれど、ここでお別れするのは嫌です。どこへでも、連れて行って下さい」»

“Aunque te dijera como me siento ahora mismo, detesto que nos despedamos aquí. Por favor, ¡llévame contigo a dónde sea que vayas!”

En cierta manera, su historia es un paralelo de la de Musashi (Reichert, 2018, p. 324), puesto que ambos comienzan su búsqueda en el mismo momento.

3.2.1 Akemi

La hija de Okō tiene una historia similar a la de Otsū. Ella también está enamorada de Musashi, también atesora su virginidad para él y también le busca desesperadamente. Sin embargo, su suerte no se acerca a la de Otsū. Reichert habla de «Otsū and the other female characters» (2018, p. 325) cuando hace referencia al género. Se pierde pues el

paralelismo entre la desgraciada vida de Akemi, y la bienaventurada experiencia de Otsū. En el último capítulo del libro del Fuego, *bijou* (微笑), Akemi encuentra a Musashi antes que Otsū y le confiesa sus sentimientos, sin embargo Musashi ve por primera vez a Kojirō y hace caso omiso de las palabras desesperadas de la joven:

« 「いいえ——私はちっとも変っていない。あなたを思っているこの気持は、みじんも変って来てはおりません。そういいきれます。わかってくれる？武蔵様、その気持を.....武蔵様」 》

“No, en realidad no he cambiado en absoluto. Como tampoco lo han hecho mis sentimientos por usted. ¿Me comprende? ...mi señor Musashi, estos sentimientos...mi señor Musashi”.

A pesar de que Musashi no le da una respuesta, ella continúa hablando:

« 「わかって下さいね。.....恥もしのんで私はいいました。朱実は、あなたと初めて伊吹の下で会った時のように、もう穢れのない野の花ではありません」 》

“Compréndame, por favor... Le he contado toda mi deshonra. Akemi⁴⁹ ya no es la pura flor silvestre que era cuando le conocí a los pies del monte Ibuki.”

Akemi, cuya historia puede categorizarse de tragedia, cumple la misma función para con Otsū que Matahachi para con Musashi. Simplemente, no pueden hacerlo mejor. Su madre, Okō, no duda en prostituirla y obligarle a servir a los hombres que atienden a su casa de té en Kioto. Entre los que se encuentra Yoshioka Kenpō Seijurō. Al haber perdido lo único que tenía para sí misma y que quería entregar únicamente a Musashi, intenta suicidarse ahogándose en el mar. Sus idas y venidas la llevan a los brazos de Kojirō, que también abusa de ella; un burdel de Kioto que se muda a Edo; Matahachi (junto al que es azotada y expulsada de Edo); y por último, se queda embarazada de un hijo de Matahachi al que debe criar sola, en la calle hasta que este les encuentra en un estado deplorable y decide hacerse cargo de ellos hacia el final de la historia.

Es un aspecto a tener en consideración el problema de los *burakumin* (部落民), descendientes de aquellos miembros de la sociedad categorizados como *eta* y *hinin*. Sugimoto (2010, p. 197) pone de relieve la discriminación que sufren aquellos que

⁴⁹ Una forma de hablar particular de las mujeres y los niños suele sustituir el sujeto “yo” por el nombre propio.

pertenecen a las comunidades *buraku*, considerados como una clase inferior a pesar de no diferenciarse étnica o genéticamente del resto de los japoneses. Okō y Akemi pertenecen a este grupo de *hinin* (artistas, mendigos, etc.). Debido a su posición en la sociedad, tienen una menor posibilidad de mejorar su forma de vida, pero además, las manipulaciones de Okō las atrapan a ambas en un ciclo de mal *karma* del que sólo consigue escapar Akemi al aceptar el poco refugio que le ofrece el orden social.

3.3 Takuan Sōhō

Takuan (1573-1645) era un monje budista de *Rinzai* de mucho talento, que a la edad de treinta y cinco años fue nombrado abad del *Daitokuji*⁵⁰. Además era un erudito en las artes de las que ya hemos visto también disfrutaba Musashi. En la obra de Yoshikawa, un joven Takuan reside en la aldea de Miyamoto y convence a Takezō para que se entregue. A partir de ese momento, cumplirá con el rol de “mentor”, llevándole a Himeji y contribuyendo a su cambio de nombre.

En ocasiones vuelven a encontrarse y Takuan siempre actúa como un generoso patrocinador para Musashi. Llegados a cierto punto, Takuan le recomienda a Hosokawa Tadatoshi como su maestro de armas.

La elección de Takuan Sōhō le facilitó a Yoshikawa enmarcar ciertos aspectos de Musashi como su relación con el budismo y la práctica de *zazen*, así como su pensamiento posterior, similar en muchos aspectos a los trabajos de Takuan y Yagyū Munenori (Wilson, 2004, p. 64 y p. 198), y su relación con personajes de mayor altura social sin tener que detenerse en presentar nuevos nombres a menudo.

3.4 Sasaki Kojirō

Este es el personaje que actúa como contraste definitivo del héroe de las novelas. Mientras Musashi tiene las características del anti-héroe que se distancia de la sociedad, Kojirō es el villano de la historia. Sus diferentes perspectivas sobre el arte marcial les convierten en enemigos naturales y, debido a la fama que alcanzan ambos, el final de la historia se decide en el combate decisivo en *Ganryūjima*.

Tal como explica Prusa (2016, pp. 5-7), anti-héroe y villano comparten ciertas características que les convierten en dos versiones distintas del mismo personaje.

⁵⁰ Mayor templo budista de la secta *Rinzai*, situado al norte de Kioto.

Ambos son fuertes, defienden su honor y sus valores, tienen temperamentos impulsivos y suelen rechazar los valores sociales del amor. Si bien Kojirō no tiene ningún problema con la intimidad sexual, cambia a menudo de pareja y nadie consigue convencerle de que se case con la mujer con la que convive. Por otro lado, Musashi rechaza todo acercamiento sexual, incluso con Otsū. En palabras de Reichert (2018, p. 297) «Sasaki functions as Musashi's morally flawed doppelgänger».

4. Leyenda

El folletín *Miyamoto Musashi* cayó en el lugar perfecto entre el medio de transmisión, marketing, contenido y estilo, consiguiendo un éxito increíble.

El *Asahi Shinbun* tenía ahora una preocupación por llegar al mayor número de personas posible, lo antes posible, por lo que invirtieron en maquinaria y nuevos métodos de reparto así como diversificó el contenido para que aumentara el número de lectores (Reichert, 2018, pp. 299-300).

La importancia de ser publicado en un diario, en Tokio y Osaka, es que establece un sentimiento de comunidad a la vez que crea algo de lo que hablar con familiares, amigos y colegas (Reichert, 2018, p. 303). Esto, combinado con la aportación de valores conservadores a un personaje con atributos individualistas modernos, genera la sensación de que la memoria étnica japonesa es inmemorial. Hablamos de una época en la historia de Japón en la que el nacionalismo se encontraba en su punto álgido. Los departamentos de Información y Propaganda, y Supervisión de Publicaciones se aseguraban de que la información transmitida era de contenido aceptado por el Estado, cuya intención era que la moral y la visión de sí mismos de los japoneses se mantuvieran a la altura de los objetivos que se había marcado (Reichert, 2018, p. 304). Recordemos que recurrir a un pasado étnico que comparten los miembros de la comunidad le da al nacionalismo el peso de recuerdos vitales, valores, símbolos y mitos, y acceso a las emociones del subconsciente colectivo para poder guiar sus perspectivas y crear un sentimiento de unidad y diferenciación de otros colectivos. La comunidad étnica se convierte en una familia extensa, «a family of families» (Smith, 2003, p. 46).

Al combinar dos géneros muy populares, *jidai* y *ren'ai shōsetsu*, Yoshikawa captó la atención de un amplio abanico de lectores, tanto de hombres como de mujeres y de diversas edades. Además, a pesar de que el contexto en el que se publicó y se hizo famoso y de los valores ortodoxos que se transmiten a través de Musashi, la leyenda que

crea Yoshikawa al alienar a su personaje de la sociedad como tal hace que se convierta en una historia atemporal cuyas posibilidades de recuperación se hacen infinitas.

Al ser una figura legendaria ya conocida, adaptar sus circunstancias históricas al nuevo género de ficción ahorró el esfuerzo de captar la atención y conectar con los lectores a nivel emocional. Por segunda vez, Musashi renacía como héroe de acción y sumaba su nueva fama a la anterior. Ahora, son los otros quienes dependen de la fama de Musashi para que se oigan sus nombres.

La existencia intereses amorosos, así como la caracterización de sus discípulos (Jotarō e Iori) como niños y la diversificación de sus características heroicas (ahora, a parte de ser héroe *Conquistador*, *Cenicienta* e *Inteligente*, también actúa como *Benefactor* y *Defensor*), le da una nueva tridimensionalidad al personaje que amplía el atractivo de este. La compasión y la culpabilidad que siente después de asesinar a Matashichirō, ayudar a Iori a enterrar a su padre o despedirse de Kojirō después de romperle el cráneo profundiza en sus emociones a la vez que enfatiza el control que Musashi tiene sobre ellas. Son características que le hacen único con respecto a los otros personajes antagonistas y le conectan con otros de cualidades positivas como Takuan, Koetsu o Gonnosuke. Son, además, consistentes con los roles heroicos que ejerce en la historia (Klapp, 1948, p. 138). La base histórica que le da el *jidai shōsetsu* es mínima pero suficiente para crear la ilusión de que lo que se cuenta es real, lo que se une a la enorme cantidad de vacíos en ciertos aspectos de su vida y la curiosidad por llenarlos que ya se veía en el *Bushū Genshin-kō Denrai* en el siglo XVIII. Tal como dice Klapp, «distance builds the “great man”» (1948, p. 138).

MUSASHI HOY

1. Olvido y renacimiento tras la ocupación estadounidense

Cómo ya se ha comentado brevemente, después de la rendición de Japón en septiembre de 1945 Estados Unidos se propuso transformar el país de base militarista en una nación democrática al estilo estadounidense. Tras los largos años de guerra (que superaban la década) el país se encontraba en un estado precario y la desmoralización de aquellos en el poder contribuyó a intensificar la angustia sufrida por el pueblo japonés. Esto era visto por los militares estadounidenses como un proceso de transición en el que la censura de las publicaciones para aplacar el intenso militarismo anterior era una medida necesaria. La censura no era desconocida de los japoneses. Ya se llevaba ejerciendo durante centurias por los distintos gobiernos, tanto imperiales como de *bakufu*. En época Edo, por ejemplo, se llegaron a imponer numerosos exilios (entre ellos Yamaga Sokō o Takuan Sōhō) o incluso la muerte.

En el periodo de ocupación estadounidense, se debían entregar dos copias de cada manuscrito (ya fuera una revista, un artículo o un libro) al “General Headquarters of the Supreme Commander for the Allied Powers”, también conocido como SCAP. Ambas se anotaban con las ediciones pertinentes y luego se enviaba una al autor para corregir el texto mientras que la otra copia era archivada. Actualmente estos archivos se encuentran en la universidad de Maryland, y ascienden a más de quince millones de páginas impresas (Nishimura, 1989, pp. 1-5).

Esto no afectó únicamente a las publicaciones, sino a diversos aspectos de la vida de los japoneses. Se prohibió la práctica de las artes marciales como el *kendō*, así como todo lo que tuviera que ver con samuráis fue arrancado de la cultura popular (Pita Céspedes, 2014, p. 327).

Por ello, el carismático personaje de Musashi cayó en el olvido durante unos años, junto con el resto de los de su clase. Sin embargo, tras la ocupación estadounidense se produce una revisita al samurái. No al *bushi* tradicional del que venimos hablando, sino a la relectura realizada durante la Restauración Meiji de 1868.

1.1 El cine *chanbara*

El cine de samuráis tuvo un gran desarrollo antes y después de la ocupación estadounidense. Desde la entrada de la tecnología se revivió esta imagen del samurái y lo convirtió en una figura de la cultura de masas japonesa a través de la cual los cineastas crearon muchos héroes con sus creaciones, entre ellos Miyamoto Musashi, cuya fuerza no destacaba por el uso de la fuerza sino por una postura audaz que reflejaba un estilo de vida basado en las artes marciales (Tada, 1986, p. 48). Muchas de las películas que se grababan en época de posguerra, además, estaban ambientadas en el sub-período de la época Edo conocido como *Bakumatsu* (1853-1868). En palabras de Tada (1986, p. 51):

«The movies were a flood of light reflecting the floating anxieties of modern Japanese society — while at the same time, their audience, sitting in the darkness of the theatre, looked to the movie screen for the sense of security and stability they felt was missing in their lives».

Las películas *chanbara*, al ser una mirada nostálgica hacia algo que parecía más estable, vieron cómo su popularidad comenzó a desvanecerse a principios de los años 60 (Tada, 1986, pp. 51-58). Con la gran mejora de la economía y la pronta recuperación de la autoconfianza del país la caracterización violenta del samurái tiene de nuevo una reevaluación en base a la idea de Nitobe Inazō en la que presenta el *bushidō* como sinónimo de la caballería occidental, «el *noblesse oblige* de la clase guerrera» (Nitobe, 1900/2019, p. 39), teoría que no hizo más que verse demostrada por los sucesos en Japón como la veneración a Saigō Takamori o el escandaloso suicidio del escritor Mishima Yukio en 1970. Al abrirse el vientre como hacían los *bushi* antiguamente, había devuelto la imagen tradicional del samurái a la cultura popular, extendiendo aún más el mito que denuncia López-Vera en el epílogo de su *Historia de los samuráis* (2017, pp. 259-274).

2. Ramificaciones de Yoshikawa Musashi

2.1 En la literatura

Las novelas de Yoshikawa no fueron las únicas escritas sobre Miyamoto Musashi. Existen numerosas publicaciones que se multiplicaron después de la ocupación de EE.UU, como las de Gomi Yasusuke (1956-1957); Nakanishi Seizo (1959); Shibata

Renzaburō (1971); Sasazawa Saho (1986-1997); Mine Ryuichirō (1993); o, más recientemente, Kinoshita Masaki (2017). No obstante, ninguna de estas obras llegaría a “desbancar” a Yoshikawa (Wilson, 2004, pp. 198-200).

Hemos de considerar especialmente el *manga* (漫画) de Inoue Takehiko llamado *Vagabond* en la que sigue también el folletín de Yoshikawa y le añade pequeñas historias y secciones más acordes con el género al que pertenece (es decir, con representaciones de violencia y sexo más gráficas y abundantes). Comenzó a publicarse en 1998 en la revista *Weekly Morning* de la editorial Kōdansha, Tokio, y en el año 2000 recibió dos premios, “Media Arts” por parte del Ministerio de Cultura y el premio a mejor *manga* de parte de la editorial Kōdansha. En 2015 el *manga* entró en una pausa indefinida, dejando 37 tomos completos que acaban cuando Musashi se encuentra en Edo, dedicándose a la agricultura junto con su nuevo hijo adoptado Iori (Wilson, 2004, pp. 200-201). Se han vendido millones de copias de sus volúmenes (Bennett, 2018, p. 22).

Se podría decir que la obra de Inoue forma parte del sub-género conocido como *gekiga* (劇画) caracterizado por tener una larga narrativa generalmente de temas más serios y/u oscuros, de dibujo más realista que presta especial atención a los detalles (Suzuki, 2018, p. 265). Este género comenzó a desarrollarse durante los años 60, y en los 90 estaba tan integrado en el mundo del *manga* que se creó otro sub-género a partir del *gekiga* original llamado *seinen* (青年) (Suzuki, 2018, p. 274-275).

A pesar de que puede parecer de poca importancia debemos tener en cuenta que con el *boom* económico de Japón que se dio en los años 70 y 80, las nuevas tecnologías y la nueva cultura popular *otaku*⁵¹ salieron de las fronteras del archipiélago y llegaron a occidente con series animadas (*anime* アニメ) como *Heidi*, *Doraemon*, *Dragon Ball*, etc. Aquellos jóvenes de Europa y América que crecieron viendo esas series son ahora adultos y muchos de ellos desarrollaron un gusto por la cultura japonesa que les llevó a querer saber más y, al igual que ocurrió en Japón con los *babyboomers* de la década de los 40, cambiar el género de lectura conforme a su edad y las obras a las que tienen acceso (Bouissou, 2010, pp. 26-27). De hecho, desde esta época el acceso a internet facilitó mucho el trabajo a los fans que deseaban leer más y se dio lugar a una cultura del escaneo y la traducción ilícitas (Rampant, 2010, p. 222). Esto quiere decir que, de

⁵¹ Se llama así a los fans del mundo del *manga*, *anime*, *cosplay* y videojuegos en Japón.

nuevo, Musashi vio impulsada su fama gracias a una nueva corriente y alcanzó nuevos horizontes antes inimaginables. El mundo del samurái ha sido sustituido desde hace tiempo por el conocido “*Cool Japan*” que promueve los mundos del *manga* y *anime*, la tecnología y la promoción de la rareza de su nueva cultura popular (Galbraith, 2018, pp. 279-280). Con la ayuda de este fenómeno llegó a ser conocido por consumidores de edad y procedencia más diversas y, por lo tanto, por muchas más personas.

2.2 En el cine

La lista de películas de Musashi es extremadamente larga, la mayoría de ellas siendo parte del género *chanbara* antes descrito, por lo que no nos detendremos demasiado en ello. No obstante, cabe destacar que en 2003 se estrenó una serie televisiva producida por la NHK (la emisora de televisión nacional)⁵² durante cincuenta y dos semanas, protagonizado por el actor Ichikawa Shinnosuke (Ebizo). Esta serie sigue, al igual que muchas otras, la línea argumental de Yoshikawa hasta el episodio nº38, y después continúa hasta mucho después del duelo en *Ganryūjima*. Lo curioso es que, después de cada episodio, se daba información sobre lugares relacionados con la vida y las aventuras de Musashi (Wilson, 2004, p. 206).

3. Mito

Si tenemos en consideración todo lo expuesto anteriormente, vemos que es ahora cuando se crea una diversificación de la imagen de Musashi. Por una parte, tenemos la larga historia de transformaciones del personaje por parte de los actores sociales y, por otra, tenemos el “goteo” de información llegado a occidente.

3.1 Musashi en Japón

Después del estreno televisivo de la serie *Miyamoto Musashi* en 2003 se disparó el turismo interior. Mucha gente quería visitar aquellos lugares y actualmente existen numerosas rutas a realizar para seguir los pasos del personaje, lo que ha provocado a su vez la fabricación de *merchandising* y la reproducción de imágenes características (Bennett, 2018, p. 22).

⁵² *Nippon Hōsō Kyōkai* (日本放送協会)

En estos lugares podemos encontrar desde breves menciones a Musashi hasta una completa exhibición de su presencia. En Kumamoto (lugar donde está enterrado), por ejemplo, uno no encuentra más que un pequeño parque, agradable aunque descuidado, en el que hay una estatua de Musashi en su madurez sujetando ambos sables. Detrás de esta modesta exhibición se encuentra la tumba protegida por los árboles y nada más. Un turista poco motivado se encontraría desalentado por lo “poco que hay que ver”. Por otra parte, en Shimonoseki (ciudad desde la que se puede acceder a *Ganryūjima*) hay imágenes de ambos, Musashi y Kojirō, observándose con una mirada digna de la *terribilità* del David de Miguel Ángel, una llamativa estatua representa el momento justo en el que Musashi está a punto de acabar con su enemigo y también paneles en los que se cuenta una breve biografía de ambos. Además, en la estación de tren se puede conseguir un sello en el que se reproduce la silueta de dicha estatua. Uno puede incluso conseguir un sello⁵³ del templo *Hachidai*, firmado con tinta por el sacerdote encargado. Para más detalles véase el anexo V (p. 60).

Este turismo interno es muestra de que, en primer lugar, lo que realmente mueve esta economía no es el personaje histórico sino su historia, celebrada alegremente en los lugares mencionados. Aún hoy hay una economía muy beneficiosa para aquellos que pueden participar de ella. Por ejemplo, el pueblo de Miyamoto en Mimasaka (Provincia de Okayama) hace oídos sordos a nuevos descubrimientos que indican que Musashi quizás no naciera allí y siguen proclamándose el lugar de nacimiento de Musashi (incluso rebautizaron la estación de tren como Miyamoto-Musashi en 1994), atrayendo a gran cantidad de turistas (incluida la autora de este ensayo) (Bennett, 2018, p. 13).

3.2 Musashi en occidente

“Miyamoto Musashi” siempre va unido a “El libro de los cinco anillos” y “el mejor samurái de todos los tiempos”. Es difícil encontrar dichas expresiones separadas y la razón es sencilla. Por una parte, recordemos que los primeros contactos de los occidentales con los *bushi* fueron los portugueses y jesuitas en los años 1543 y 1549. Los jesuitas se llevaron una gran impresión de los líderes samurái, puesto que los hallaron tremendamente civilizados y limpios (salvando su tendencia “al concubinato y

⁵³ Estos sellos se diferencian de los sellos gratuitos de las estaciones de tren. Uno ha de llevar un libro llamado *Goshuin-sho* (libro de sellos) que cuesta entre 1500 y 2000 yenes, y pagar un adicional de 300 yenes por el sello y la firma. El *Goshuin-sho* es una prueba de peregrinación en templos (tanto budistas como sintoístas).

la sodomía”). No sería hasta el año 1868 que los occidentales pudieron volver a entrar en contacto con los japoneses y para entonces el “mito samurái” ya estaba perfectamente establecido en Japón. Esto se ve representado a la perfección en la película de 2003 *The last samurai*, dirigida por Edward Zwick. En ella se representa al samurái ideal a través del personaje de Katsumoto (interpretado por Watanabe Ken), basado a su vez en el ya adorado en Japón Saigō Takamori y su revolución. Sin embargo, tal como afirma Pita Céspedes (2014, p. 336), «cabe preguntarse si acaso no fue precisamente en aquella misma guerra [Satsuma] que nació también el “primer samurái”, o más exactamente, el primero de los “caballeros del Bushidō⁵⁴».

Dentro de este panorama, el personaje de Musashi ha cristalizado en el gusto occidental como uno de los samuráis más representativos de su clase en sustitución del personaje histórico de mayor relevancia cultural como lo fue Saigō Takamori “el Grande”. Su *Gorin no sho* se vende y reedita sin parar, prometiendo una filosofía parecida a aquella generación de *bushi* burócratas como Yamamoto Tsunetomo, Yamaga Sokō o Nitobe Inazō. Se promete que este libro llevará a uno al éxito y se anuncia a la altura con el *Arte de la guerra* de Sun Tzu o *El príncipe* de Maquiavelo (López-Vera, 2017, p. 269).

3.3 Los actores sociales del siglo XXI

Existe cierta resistencia a dejar que el mito de Musashi caiga en el olvido. Ya sea consciente o inconscientemente, los eruditos historiadores y practicantes de las artes marciales (como Tokitsu (1998/2008) o Bennett (2018)) siguen queriendo saber más y transmitir “la verdad” acerca del *kensei* Miyamoto Musashi. No obstante, esa verdad que tanto se busca ya no existe. Las fuentes de las que podemos estudiar la vida de Musashi fueron escritas mucho después de su muerte, por aquellos que no le conocían (a excepción del *Kokura hibun* redactado por su hijo Miyamoto Iori). Obras como el *Nitenki* o el *Bushū Genshin-kō Denrai* son ahora tratadas con reticencia debido a que la mayor parte de lo que se narra en ellas debe ser considerada una ficción. Tal como dice Bennett (2018, p. 14) «much of the folklore surrounding him has long been accepted at face value and the story of his life is now a mishmash of fiction seasoned with a few sprinklings of fact».

⁵⁴ “*Bushidō*” escrito en letra redonda por Pita Céspedes.

Aquellos que desconocen la situación histórica en la que vivió Musashi o no han leído la obra de Yoshikawa u oído hablar del maravilloso Libro de los cinco anillos, interpretan al personaje de Musashi como un sociópata. Estas opiniones han despertado en algunos académicos admiradores del *kensei* la necesidad de ensalzar el lado introspectivo y sensible del personaje. Por ejemplo, en una compilación de escritos sobre la prostitución llamada *Dobō Goen* (1720), se menciona que un hombre llamado Musashi acudía a menudo al burdel *Yoshiwara* a ver a una prostituta llamada Kumoi. Es curioso que Bennett (2018) no cuestione la veracidad de que ese hombre fuera Miyamoto Musashi y no cualquier otro, y Wilson (2004) no tiene reparos en afirmar lo siguiente: «he seems to have been a frequent visitor to the Yoshiwara courtesan quarters in Edo, and to have even fallen in love with a young woman by the name of Kumoi.» (p. 78).

Tan llamativa es la aceptación de esta posible relación “ilícita” como la falta de sospecha de una relación sentimental más profunda con Hosokawa Tadatoshi, quien tenía en tan alta estima a Musashi que decidió compartir techo y aficiones⁵⁵ con él (Tokitsu, 1998/2008, p. 246). Los autores seleccionados para estudiar su biografía, a pesar de sus distintos puntos de vista, coinciden en que la muerte de Tadatoshi en el año 1641 fue un duro golpe para Musashi, quien guardó luto durante un año y después se retiró cada vez con más frecuencia a la ruta *Reigandō* (Wilson, 2004, p. 95; Tokitsu, 1998/2008, p. 247; Bennett, 2018, p. 44). Según Wilson (2004, p. 95) «for Musashi, Tadatoshi had been an incomparable friend»; Tokitsu (1998/2008, p. 247) hace referencia a la relación marcial entre ambos *bushi* y señala «...Musashi, que creía haber encontrado por fin un señor con el que poder realizar su ciencia de la estrategia y a cuyo servicio acabar su vida, que se confundía con su arte»; mientras que Bennett (2018, p. 44) dice sencillamente «the pair had grown quite close». Sería fácil aceptar estas afirmaciones de su “gran amistad” si no fuera porque la homosexualidad entre *bushi*⁵⁶ (e incluso sacerdotes) era un aspecto generalizado de su cultura (llamado *nanshoku* 何色) que se ha pasado por alto, sobre todo en estudios occidentales (Pesquer Isasi y Funes Aguilera, 2019, p. 10).

⁵⁵ Pintura, caligrafía, ceremonia del té, recitación de teatro *nō*, discusiones de política y estrategia, etc.

⁵⁶ Para más información sobre la cultura *Nanshoku*, consultar Leupp, G.P. (1997) *Male colors. The construction of homosexuality in Tokugawa Japan.* University of California Press.

Pflugfelder, G. M. (1999) *Cartographies of desire: male-male sexuality in Japanese discourse, 1600-1950.* University of California Press.

Con esto, se pretende recalcar el papel de los actores sociales en la recuperación y representación de los héroes elegidos. Las micro-narrativas son más flexibles y se adaptan a la sociedad en la que se presentan. Esta es la transformación del héroe, una transmisión de los valores que pertenecen a la meta-narrativa a través de los valores actuales de la comunidad en la que se desarrolla el héroe. Siguiendo el ejemplo antes expuesto, es más aceptada (incluso tal vez romántica al estilo de *Pretty Woman*) la idea de que Musashi tuviera una amante prostituta que la de que mantuviera una relación homosexual con un hombre casado. Negar la primera posibilidad y exponer la segunda supondría una “mancha” en la imagen del honorable samurái que se tiene de Musashi.

El trabajo académico continúa. Aún se siguen descubriendo nuevos documentos originales que poco a poco van iluminando incógnitas y desmintiendo el mito. Sin embargo el personaje de Musashi sigue levantando acalorados debates sobre su naturaleza. Debido a sus múltiples transformaciones, el mito de Musashi apenas deja entrever a la persona real. Sin embargo sus ropajes son tan coloridos que la imagen deja una violenta impresión en quien se encuentra con ella. Según las palabras de Tokitsu (1998/2008, p. 11), «se la ama o no se la ama». También existe una categoría intermedia que o bien rechaza la personalidad de Musashi pero admite la calidad de sus obras, o se abstienen de hacer valoraciones de su personalidad para solo estudiar sus obras.

Esta división también es tangible en estudios occidentales. Teniendo en consideración las biografías y monografías citadas en este trabajo podríamos decir de forma metafórica que si nos encontráramos en un bar, López-Vera (2017) no le serviría copas a nadie sin tarjeta de crédito mientras que Bennett (2018) y Tokitsu (1998/2008) le informarían de los precios y aceptarían sus monedas, y Wilson (2004) ya le habría servido vino en copa de plata al oír que Miyamoto Musashi se acercaba.

CONCLUSIONES

La narrativa ha sido dejada de lado muy a menudo en los estudios sociológicos debido a la generalización de un pensamiento modernista que separa el pasado étnico con el presente y el futuro nacionalistas. No obstante, hay investigadores que continúan estudiando el fenómeno del mito social, su caracterización y desarrollo, así como la importancia de estos mitos a la hora de representar una auto-percepción positiva de los valores y las tradiciones de una sociedad. Hemos visto que existe una macro-narrativa en la que se sitúa al mito como una narrativa a gran escala, y una micro-narrativa que se transforma y se adapta a las nuevas situaciones sociales y las necesidades del colectivo en cada momento histórico y cultural.

En base a ello, se ha analizado en primer lugar a un Musashi histórico que nació en una época de cambios radicales en la sociedad japonesa y que, según Bouchard (2016) puede ser considerada como un *ancla* que disparó la producción de un mito. Ya en vida, los viajes y los duelos de Musashi le convirtieron en un héroe afamado que tras su muerte generó un gran interés y comenzó su transformación al héroe legendario que encarna los arquetipos de héroe *conquistador*, *inteligente* y *cenicienta*. En época Edo se ensalzan las características más violentas de la experiencia de Musashi aunque se le otorga el papel de héroe portador de los valores confucianos que se generalizaron entre los *bushi* de su época, es decir, el *giri* o sentimiento del deber, en historias de venganza y traición.

En un gran salto temporal, hemos pasado a estudiar la recuperación del personaje en la era Taishō (1926-1989) de manos del prolífico escritor Yoshikawa Eiji. La publicación del folletín entre 1935 y 1939, marcó un antes y un después en la visión y transmisión de Musashi. Yoshikawa rescata al héroe invicto de la época Edo y lo transforma en un personaje tridimensional otorgándole una personalidad introspectiva a la que los lectores tienen libre acceso, así como un interés amoroso y varios pretendientes a lo largo de la historia. Enmarca así a Musashi como un anti-héroe separado voluntariamente de la corriente social que busca la auto-perfección a través del estudio disciplinado de las artes marciales y el budismo zen. En una época de estricto control de la expresión pública de ideas, los personajes de Musashi y su amada Otsū ofrecían a los lectores una oportunidad de proyectar su necesidad de escapar de la

presión militarista del gobierno imperial al mismo tiempo que reafirmaba el papel de dichos lectores en la sociedad en la que vivían.

Por último, la desmilitarización forzada por las Fuerzas Aliadas (EE.UU) creó un lapso de tiempo en el que se abandonaron las historias de samuráis. Sin embargo, cuando en 1952 los estadounidenses dejaron el país se volvió con fuerza a rescatar los valores tradicionales japoneses en busca de recuperar la confianza en el criterio propio como país y nación. Sin embargo, debido al trauma generado por más de una década en estado de guerra y la enorme pérdida causada por ello, no se rescató al héroe de Muromachi o Edo, sino al de Meiji. Este nuevo samurái sirve al emperador y a su país por medio del estricto código del *bushidō*, personificado en la heroicidad de Saigō Takamori el Grande que se caracterizaba como un sujeto leal, que se entrega a la verdad y la justicia hasta tal punto que acepta la muerte antes que salir de este camino honorable. Musashi resurgió una vez más gracias al carácter introspectivo que le había otorgado Yoshikawa. Se promovió una visión filosófica y hasta cierto punto, mística, de Musashi a través de su obra escrita (en especial el *Gorin no Sho*) que comenzó a utilizarse en tratados de *kendō* y otros deportes como una obra de filosofía deportiva en lugar de técnica marcial. Con el desarrollo de las tecnologías y el nuevo “Cool Japan”, además, el personaje ha llegado de esta manera al resto del mundo y se ha convertido nada más y nada menos que en un muñeco de acción.



FIGURA “FUNKO” DE MUSASHI EN “WESTWORLD: SHŌGUN WORLD” (2017)

BIBLIOGRAFÍA

- Auerbach, Y. (2009). The reconciliation pyramid - a narrative-based framework for analyzing identity conflicts, *Political Psychology*, 30(2), 291-318. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9221.2008.00692.x>
- Bennett, A. (2018). *The complete Musashi: the book of the five rings and other works*. Tuttle.
- Bouchard, G. (Ed.). (2013). *National myths*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203097113>
- Bouchard, G. (2016). Social myths: a new approach, *Philosophy Study*, 6(6), 356-366. <https://doi.org/10.17265/2159-5313/2016.06.004>
- Bouissou, J. M. (2010). Manga: a historical overview. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, 17-33. Bloomsbury.
- Ceinos, P. (2006) *Historia breve de China*. Sílex.
- Elkin, F. (1955). Popular hero symbols and audience gratifications, *The Journal of Educational Sociology*, 29(3), 97-107. <https://doi.org/10.2307/2263476>
- Frye, N. (1951). The archetypes of literature, *The Kenyon Review*, 13(1), 92-110. <https://www.jstor.org/stable/4333216>
- González, J., & Falero, A. (2000). *Historia de la filosofía japonesa*. Tecnos.
- Heisig, J.W., Kasulis, T. P., & Maraldo, J. C. (eds.) (2011). *Japanese philosophy: a sourcebook*. University of Hawai'i Press.
- Keene, D. (1996). Japanese life in the Edo period as reflected in literature, *Estudios Japoneses*, 16, pp. 11-26. <https://doi.org/10.11606/issn.2447-7125.v0i16p11-26>
- Klapp, O.E. (1948). The creation of popular heroes, *American Journal of Sociology*, 54(2), 135-141. <https://doi.org/10.1086/220292>
- Klapp, O.E. (1949). The folk hero, *The Journal of American Folklore*, 62(243) 17-25. <https://doi.org/10.2307/536852>
- López-Vera, J. (2017). *Historia de los samuráis (2ª ed.)*. Satori.

Meadows, P. (1945). Some notes on the social psychology of the hero, *The Southwestern Social Science Quarterly*, 26(3), 239-247.

Miyamoto, M. (2018). El libro de los cinco anillos (Sese, M., y Rubio, C., trad.) (3ª ed.). Satori. (Publicación original 1645)

Morden, M. (2016). Anatomy of the national myth: archetypes and narrative in the study of nationalism, *Nations and Nationalism*, 22(3), 447-464. <https://doi.org/10.1111/nana.12167>

Montanelli, I. (2003). Historia de los Griegos (Pruna, D., trad.). Debolsillo. (Publicación original 1959).

Nishimura, S. (1989) Medical censorship in occupied Japan, 1945-1948. *Pacific Historical Review*, 58(1), 1-21. <http://doi.org/10.2307/361075>

Nitobe, I. (2019). Bushido, el alma de Japón (Gonzalo Jiménez de la Espada, trad.) (2ª ed.). Satori. (Publicación original 1900).

Pesquer Isasi, B., y Funes Aguilera (trad.) (2019). Introducción. En Kinoshita, M. *Musashi, mi enemigo*. Quaterni.

Pita Céspedes, G. (2014). Genealogía y transformación de la cultura *bushi* en Japón. Bellaterra.

Prusa, I. (2016). Heroes Beyond Good and Evil: theorizing transgressivity in Japanese and Western fiction, *Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies*, 16(1). <http://www.japanesestudies.org.uk/ejcs/vol16/iss1/prusa.html>

Rampant, J. (2010). The manga polysystem: what fans want, fans get. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, 221-234. Bloomsbury.

Reichert, J.R. (2018). Yoshikawa Eiji's newspaper novel *Miyamoto Musashi*, gender and commercial journalism. *The Journal of Japanese Studies*, 44(2), 293-332. <https://doi.org/10.1353/jjs.2018.0040>

Schirokauer, C; Lurie, D y Gay, S. (2014). Breve historia de la civilización japonesa (Sardiña, C., y Fontal, Y., trad.). Bellaterra. (Publicación original 2006).

Smith, A. D. (2002). Theories of Nationalism: alternative models of nation formation. En M. Leifer, (Ed.) *Asian Nationalism*, 1-20. Routledge.

Smith, A.D. (2003). *Nationalism and Modernism*. Routledge.

Sugimoto, Y. (1999) Making sense of *nihonjinron*, *Thesis Eleven*, 57, 81-96. <https://doi.org/10.1177/0725513699057000007>

Sugimoto, Y. (2010) *An introduction to Japanese society*. Cambridge University Press.

Suzuki, S. (2018). Gekiga, or Japanese alternative comics: the mediascape of Japanese counterculture. En A. Freedman y T. Slade (Eds.), *Introducing Japanese Popular Culture*, 265-276. Routledge.

Tada, M. (1986). The destiny of samurai films. *East-West Film Journal*, 1(1), 48-58.

Takagi, K. (2019). *El cuento del cortador de bambú* (5ª ed.). Cátedra.

Tokitsu, K. (2008). *Miyamoto Musashi* (Viaplana, J., trad.). Paidotribo. (Publicación original 1998).

Vlastos, S. (2013). Lineages and lessons (for national myth formation) of Japan's postwar national myths. En G. Bouchard, (Ed.). *National Myths*, 243-258. Routledge.

Wilson, W. S. (2004). *The lone samurai: the life of Miyamoto Musashi*. Shambhala.

Yoshikawa, E. (2010) *Miyamoto Musashi. Libro de la Tierra* [宮本武蔵・地の巻]. H. Kadota, y S. Ebisu (eds.) (41ª ed.). Kōdansha. https://www.aozora.gr.jp/cards/001562/files/52396_49781.html

Yoshikawa, E. (2003) *Miyamoto Musashi. Libro del Fuego* [宮本武蔵・火の巻]. H. Kadota, y S. Ebisu (eds.) (40ª ed.). Kōdansha. https://www.aozora.gr.jp/cards/001562/files/52398_49785.html

Yoshikawa, E. (2014). *Musashi: la leyenda del samurái* (Fibla, J., trad.) (7ª ed.). Quaterni. (Publicación original 1935-1939).

Yoshikawa, E. (2014). *Musashi: la luz perfecta* (Fibla, J., trad.) (4ª ed.). Quaterni. (Publicación original 1935-1939).

ANEXO I: Periodización

La periodización japonesa es muy compleja. Actualmente se acepta de forma general la división de épocas basada en los centros y/o personificación del poder. Existe la posibilidad de dividir la historia japonesa en “prehistoria” (del paleolítico hasta *Kōfun*) “historia antigua” (desde *Asuka* hasta *Heian*) “historia medieval” (las épocas de *bakufu* desde Kamakura hasta Azuchi-momoyama) “historia premoderna” (la época Edo) “historia moderna” (Meiji) e “historia contemporánea” (de Taishō a la actualidad). Sin embargo esto presenta ciertos desequilibrios cronológicos con las fechas cristianas que damos y, por ello, puede dar lugar a malentendidos.

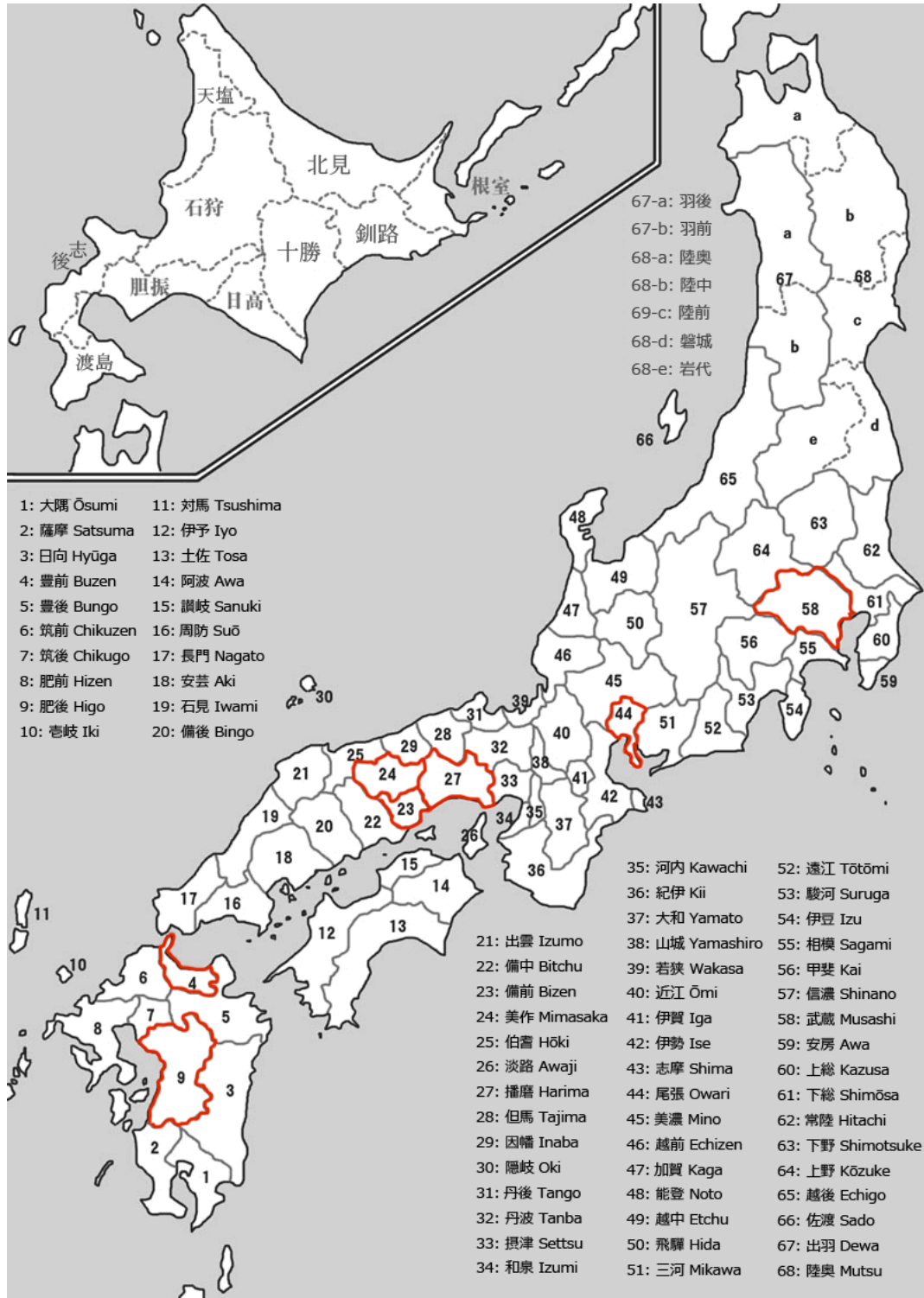
Para esta tabla hemos decidido emplear la periodización oficial de épocas únicamente japonesas (color verde) junto con las eras imperiales desde el siglo XIX (color rojo) y sus correspondientes sub-periodos (color amarillo). En color azul se han anotado las fechas del calendario gregoriano debido a su internacionalización y fácil comprensión. Todas las fechas están dadas en este calendario por lo que no se ha citado la lista de eras imperiales anteriores a Meiji.

ÉPOCA JAPONESA	SUB-PERIODOS	ERA IMPERIAL	FECHA CRISTIANA
Paleolítico 旧石器時代			200.000 - 13.000 a.C
Jōmon 縄文時代			13.000 a.C - 300 a.C
Yayoi 弥生時代			300 a.C - 300 d.C
Kofun 古墳時代			300 - 552 d.C
Asuka 飛鳥時代			552 - 710
Nara 奈良時代			710 - 794
Heian 平安時代	Ōchōkokka 王朝国家 Taira shi seiken 平氏政權		794 - 1185: 794 - 1167 1167- 1185

ÉPOCA JAPONESA	SUB-PERIODOS	ERA IMPERIAL	FECHA CRISTIANA
Kamakura 鎌倉時代			1185 - 1333
Restauración Kenmu 建武の新政			1333 - 1336
Muromachi 室町時代	Nambokuchō 南北朝時代 Sengoku 戦国時代		1336 - 1573: 1336 - 1392 1467 - 1573
Azuchi-momoyama 安土桃山時代			1573 - 1603
Edo 江戸時代	Sakoku 鎖国 Bakumatsu 幕末		1603 - 1868: 1639 - 1853 1853 - 1868
		Meiji 明治時代	1868 - 1912
		Taishō 大正時代	1912 - 1926
	Ocupación americana	Shōwa 昭和時代	1926 - 1989 1945 - 1952
		Heisei 平成時代	1989 - 2019
		Reiwa 令和時代	2019 - presente

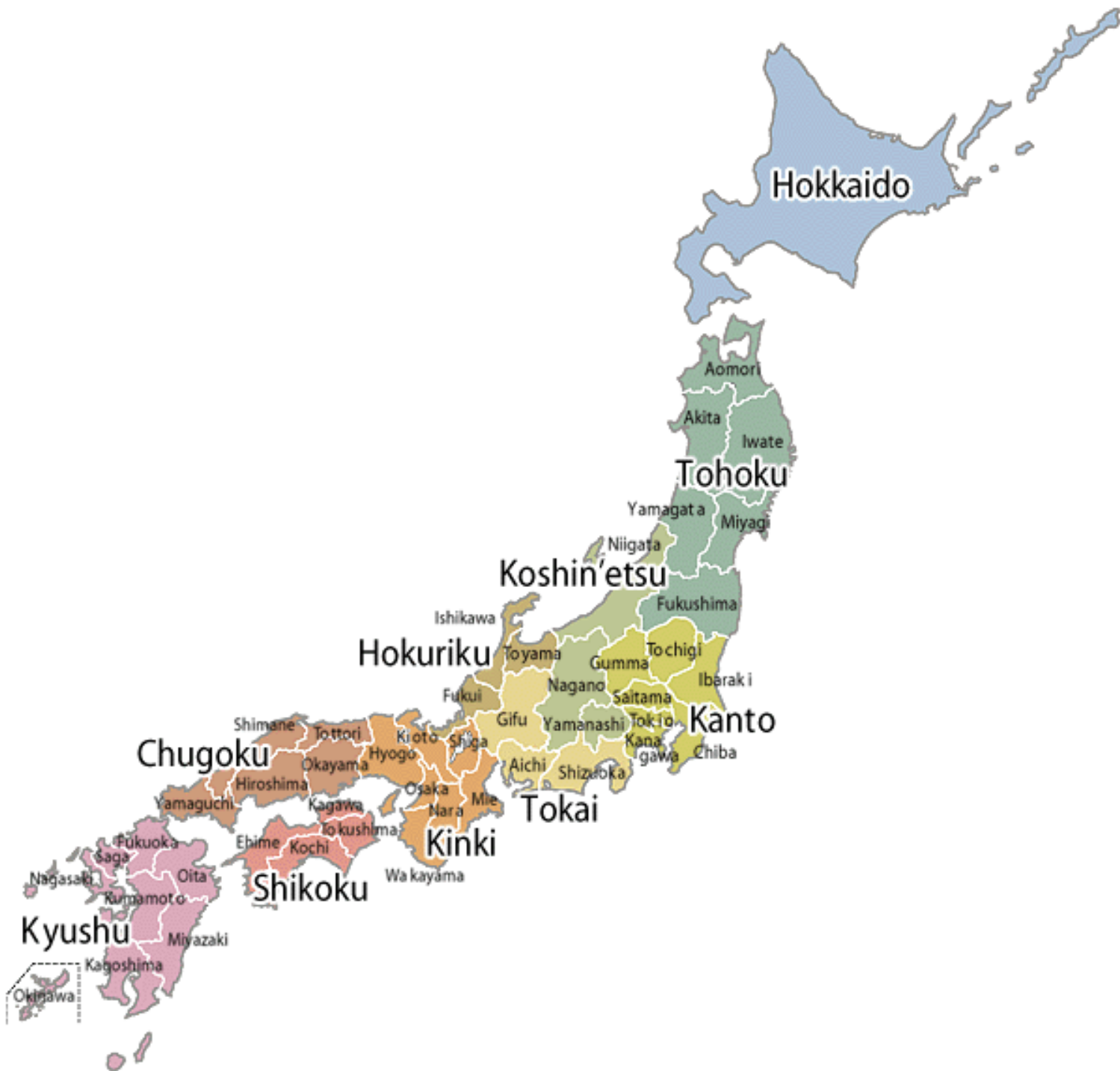
ANEXO II: Mapas

Figura 1. Mapa de antiguas provincias de Japón



NOTA: EN COLOR LAS PRINCIPALES ZONAS EN LAS QUE HABITÓ MUSASHI

Figura 2. Mapa de las provincias y prefecturas actuales



ANEXO III: Combates documentados de Musashi⁵⁷

- 1590** Hirata Bennosuke contra Arima Kihei, adepto de la *shinto-ryū*, en el pueblo de Hirafuku.
- 1599** Shinmen Takezō contra un tal Akiyama, en el señorío de Tajima.
- 1600** Shinmen Takezō/Miyamoto Musashi, tres batallas supuestamente con el ejército del Oeste en el ataque al castillo de Fushimi, la defensa del castillo de Gifu y Sekigahara.
- 1604** Miyamoto Musashi contra Yoshioka Kenpō: Seijurō, Denshichirō y Matashichirō, en Kioto.
- 1604** (se desconoce si antes o después de enfrentarse a los Yoshioka) Miyamoto Musashi combate contra el monje Okuzōin, en Nara.
- 1604** Miyamoto Musashi contra Shishido (Baiken)⁵⁸, en la provincia de Iga.
- 1605/6** Miyamoto Musashi contra Oseto Hayato y Tsujikaze, en Edo.
- 1608/1611** Miyamoto Musashi contra Musō Gonnosuke, en Edo.
- 1612** Miyamoto Musashi contra Sasaki Kojirō, en Funashima (entre Kyūshū y Honshū, también conocida como *Ganryūjima*).
- 1615** Batalla de Osaka, no se sabe si en el ejército del Este (Tokugawa) o del Oeste (Toyotomi).
- 1615-1624**⁵⁹ Miyamoto Musashi contra Miyake Gunbei, durante su estancia en Himeji.
- 1630** Miyamoto Musashi contra Tokugawa Yoshinao, en Nagoya.
- 1634** Miyamoto Musashi contra Takada Matabei, en Kokura.
- 1637** Rebelión de Shimabara.
- 1638** Miyamoto Musashi contra Matsudaira Izumo no Kami Naomasa, en Izumo.
- 1640** Miyamoto Musashi contra Shioda Hamanosuke Shōsai, en la provincia de Higo.
- 1640** Miyamoto Musashi contra Ujii Yashirō, en la provincia de Higo. Probablemente el último de su vida.

⁵⁷ Datos compilados de la obra de Tokitsu Kenji (1998/2008) *Miyamoto Musashi*. Las fuentes en las que se basa son relatos de los seguidores de la escuela de Musashi, así como otros documentos de aquellas escuelas que se encontraban con él, como el *Nitenki*, el monumento de Musashi en Kokura, o el *Hyōho Senshi Denki*.

⁵⁸ El nombre de pila no se conoce, pero Yoshikawa Eiji le llamó *Baiken*.

⁵⁹ Entre las fechas dadas, aproximadamente.

ANEXO IV: El arte de Musashi

Figura 1. Alcaudón en una rama seca.



NITEN. TINTA EN ROLLO DE PAPEL. 54X125CM
KOBUSO MEMORIAL MUSEUM OF ARTS.
IZUMI.

Figura 2. Daruma



NITEN. TINTA EN ROLLO DE PAPEL. 38X91CM.
EISEI BUNKO.

Figura 3. Hotei observando unos gallos.

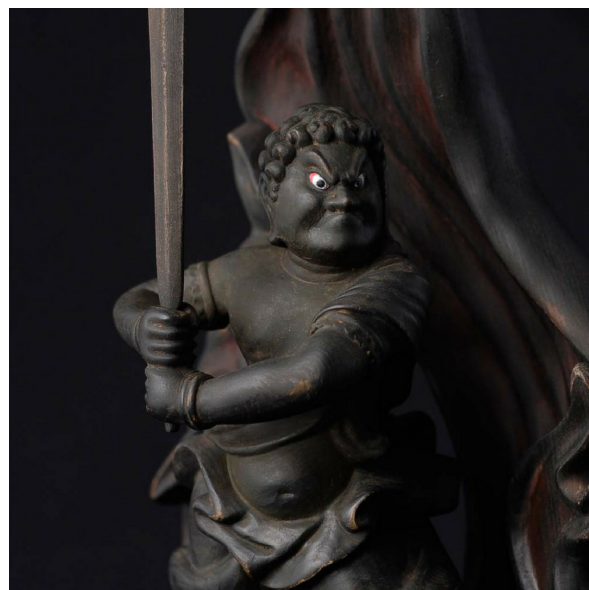


NITEN. TINTA EN ROLLO DE PAPEL. 32X71CM.
MATSUNAGA COLLECTION.
FUKUOKA ART MUSEUM.

Figura 4. Fudō myō-ō.



ATRIBUÍDA A NITEN. MADERA.



DETALLE DEL ROSTRO

ANEXO V: Algunos lugares turísticos sobre Musashi⁶⁰

—MIYAMOTO—



ARRIBA IZQUIERDA, CASA EN LA QUE SE AFIRMA NACIÓ MUSASHI.
ARRIBA DERECHA, SEÑAL DE DIRECCIÓN HACIA LA CASA DE NACIMIENTO DE MUSASHI.

ABAJO IZQUIERDA, ESTATUA DE MUSASHI EN EL JARDÍN DEL *RYOKAN* DEL PUEBLO.
ABAJO DERECHA, CARTÓN FOTOGRÁFICO DE MUSASHI Y OTSŪ.

⁶⁰ Todas las fotografías mostradas en este anexo fueron tomadas por la autora en Agosto de 2019.

—SOUVENIRS DE MIYAMOTO—



ARCHIVADOR:
ANVERSO A LA IZQUIERDA, OTSŪ
REVERSO A LA DERECHA, MUSASHI



UNA CAJA DE GALLETAS⁶¹

⁶¹ En Japón es muy común comprar dulces como souvenir en lugar de objetos.

—TEMPLO HACHIDAI, KIOTO—



IZQUIERDA, ENTRADA AL TEMPLO
DERECHA, ESTATUA DE MUSASHI JUNTO AL ÁRBOL SAGARIMATSU



SELLO DEL TEMPLO.

—GANRYŪJIMA—



IZQUIERDA, PUBLICIDAD DEL PUERTO
DERECHA, SELLO DE LA ESTACIÓN DE TREN DE SHIMONOSEKI



ESTATUA DEDICADA AL DUELO ENTRE KOJIRŌ (IZQUIERDA) Y MUSASHI (DERECHA)⁶²

⁶² Debido a la orientación de las estatuas no es posible ver ambos rostros por completo al mismo tiempo.

—MUSASHIZUKA, KUMAMOTO—



**ESTATUA DE MUSASHI EN SU MADUREZ,
TRAS LA IMAGEN SE ENCUENTRA SU TUMBA.**

ANEXO VI: Los tres Musashi



RETRATO DE MUSASHI POR
UTAGAWA KUNIYOSHI, 1845/6



MUSASHI (NAKAMURA
KINOSUKE) EN LA PORTADA DE
LA PELÍCULA “DUELO EN
ICHIJŌJI” DIRIGIDA POR UCHIDA
TOMU, 1964.



157

MUSASHI DIBUJADO POR EL MANGAKA INOUE TAKEHIKO.

ANEXO VII: Glosario

En este glosario se exponen, en orden alfabético, los términos japoneses mencionados en el cuerpo del trabajo. Número de páginas anotado entre paréntesis.

Aite 相手 Contrincante. Otras acepciones son las de “otro partido” o “acompañante”. (24)

Amaterasu 天照大神 Diosa del sol y deidad principal del panteón sintoísta. La familia imperial remonta sus orígenes hasta ella de forma legendaria. (29)

Bakufu 幕府 Se denominó así al gobierno establecido por los *bushi* en Kamakura. Se compone de los kanji⁶³ 幕 (*baku* バク) que significa “cortina”, y 府 (*fu* フ) que significa “oficina de gobierno”. Unidos vienen a decir “el gobierno de cortina” en referencia a las tiendas que levantaban los guerreros cuando estaban en una campaña militar. (16, 18, 26, 38 y 51)

Bujutsu 武術 El primer kanji, 武 (*bu* ぶ) se refiere al arte de la guerra, al guerrero y las armas. Es el primer kanji del nombre de Musashi. El segundo, 術 (*jutsu* じゅつ) significa “técnica”, “arte” o “habilidad” entre otras acepciones. *Bujutsu* se traduce como “artes marciales” pero es importante no dejar de lado el componente técnico de estas. (17)

Bunraku 文楽 Teatro de marionetas. Solía acompañarse de música y recitación. (27)

Bushi 武士 Es la clase social de la que forman parte los samurái. El segundo kanji, 士 (*shi* し), significa “caballero”, “samurái”, “persona”. Es el kanji que se emplea para designar a la persona que desempeña un oficio cuando se utiliza como sufijo. En este caso, *bushi* podría traducirse como “guerrero”, y se organiza en *bushi dantai* (武士団). Se diferencia de samurái (侍) en tanto que *bushi* designa a toda la clase guerrera y

⁶³ 漢字, ideogramas.

samurái solo a una parte de dicha clase. Es decir, no todos los *bushi* son samurái pero todos los samurái son *bushi*. (16, 20, 21, 25, 26, 38, 39, 42, 43, 44 y 46)

Bushidō 武士道 Literalmente significa “el camino del *bushi*” aunque actualmente suele traducirse como “camino del samurái”. Es considerado un código no escrito que recopila los preceptos de comportamiento honorable entre los *bushi* y que todos debían seguir de forma tácita. Sin embargo, si leemos textos antiguos veremos que cada *bushi* tenía una percepción distinta de cual era este “camino” a seguir. El término se popularizó sobre todo tras la publicación de la obra “*Bushido: the soul of Japan*” de Nitobe Inazō en 1900. (31, 39, 43 y 47)

Cool Japan Es un fenómeno cultural en el que se comercializa todo aquello perteneciente a la cultura popular japonesa como los videojuegos, el *manga*, el *anime* (animación japonesa), el *cosplay*, la robótica, los samuráis y las *geisha*, etc. (41 y 47)

Fudai 譜代 *Daimyō* que habían apoyado a Tokugawa antes de la batalla de Sekigahara (1600). (18)

Gekiga 劇画 Género de *manga* de dibujo realista y muy detallado que trata temas más serios como la política y la crítica social, que a menudo integran violencia y sexo explícitos. (40)

Giri 義理 Sentido de la obligación, deber o compromiso para con otros. También puede aplicarse a la sociedad en sí. (26, 27, 32 y 46)

Ie 家 Literalmente significa “casa”. Es un término que se utiliza para designar un clan. Sin embargo hay que poner de relieve la naturaleza de este, ya que a la hora de formar un clan los lazos de sangre no eran tan importantes como pueden serlo para nosotros hoy en día. Entorno a esta *ie* se agrupaban la familia central y otras familias y personas a su servicio. (16)

Jōruri 浄瑠璃 Estilo de *katarimono* que suele narrar historias representadas en el teatro *bunraku* acompañadas de música. (27)

Junshi 殉死 Compuesta por los kanji de “martirio” y “muerte”, se denomina así a la práctica mediante la cual un *bushi* seguía en la muerte a su señor en la ceremonia del *seppuku*. Debido a los agitados tiempos a principios de Edo, se prohibió su práctica en 1682 para controlar las actividades de los *daimyō* y sus vasallos. (22)

Kabuki 歌舞伎 Estilo de teatro desarrollado entorno al 1600 en Kioto. Como su nombre indica, significa “interpretación” (歌), “danza” (舞) y “técnica” o “habilidad” (伎). (27)

Kamikaze 神風 Literalmente significa “viento divino”. Este término se originó cuando, durante las invasiones mongolas desde el continente, una gran tormenta destruyó el ejército enemigo protegiendo así a los japoneses. En el siglo XX se llamó así a los soldados aviadores que estrellaban sus aviones en bases estadounidenses para destruirlas durante la Guerra del Pacífico, durante la Segunda Guerra Mundial. (28)

Katarimono 語物 Género de literatura oral que se basa en historias inspiradas en los hechos famosos del pasado. (27)

Kendō 剣道 Esgrima (deporte) japonés. Término moderno para *kenjutsu*. (4, 38 y 47)

Kenjutsu 剣術 El primer kanji significa “espada”, “sable”, “cuchilla”. *Kenjutsu* significa pues “técnica y arte del sable”. (5, 17, 18 y 19)

Kensei 劍聖 Maestro o santo del sable. Se compone de los kanji de “espada” antes mencionado y 聖, que significa “santo”, “sagrado”, “sabio”, “maestro”. (4, 43 y 44)

Kojiki 古事記 Compilación de historias y leyendas organizadas de manera que remontan la historia hasta los orígenes divinos del emperador japonés. La compilación la hizo una mujer de la corte llamada Hieda no Are, transcrita por Ō no Yasumaro en el año 710 por orden de la emperatriz Genmei. Escrito en japonés. (29)

Kokugaku 国学 Escuela desarrollada en época Edo que buscaba un retorno a los estudios japoneses, su historia y su cultura. Recuperó, por ejemplo, el *Kojiki*. (29)

Kōdan 講談 Un estilo de *katarimono*. Suelen durar entre 30 y 40 minutos, durante los cuales el narrador cuenta su historia con gestos y expresiones exagerados. (27)

Manga 漫画 Cómic japonés. Suele publicarse por capítulos en revistas semanales y/o mensuales, y después se hace en tomos compilatorios. (40 y 41)

Mangaka 漫画家 Dibujante de *manga*. (65)

Mushashugyō 武者修行 *Musha* (武者) es aquel que practica las artes marciales. *Shugyō* (修行) significa, literalmente, “entrenamiento”, “práctica”, “disciplina” o “estudio”. Por lo tanto, *mushashugyō* designa los viajes que realizaban los *bushi* con el fin de perfeccionar su técnica marcial. (17, 19, 21 y 26)

Nanshoku 何色 Tradición en la que las clases altas mantenían relaciones homosexuales entre hombres, generalmente con jóvenes aprendices. No es única de Japón sino que su desarrollo también se daba simultáneamente (puede fuera incluso anterior) en el continente (China y Corea). (44)

Nihonjinron 日本人論 Estudios esencialistas que basado en la idea de que los japoneses son una raza única, diferenciada de las demás culturas de Asia oriental y el mundo. Tiene cierta relación con los estudios de *kokugaku*. (28)

Nihonshoki 日本書記 Compilación histórica sobre los orígenes de Japón y la familia imperial. Escrito con caracteres chinos en su totalidad, se terminó en el año 712. (29)

Ninjō 人情 Sentimientos humanos, emociones, la realidad. (27 y 32)

Nō 能 Estilo de teatro clásico de Japón. Los actores (siempre varones) no hablan y llevan máscaras, por lo que un coro cantaba los pensamientos del personaje y la música (flauta y tambores) enfatiza los movimientos del actor. (44)

Ryokan 旅館 Pensión tradicional japonesa. (60)

Rōnin 浪人 Un *bushi* sin señor al que servir o sin empleo. Solían viajar a menudo en busca de oportunidades de empleo y, de paso, la mejora de sus habilidades. Sin embargo, una ciudad con muchos *rōnin* solía considerarse una ciudad peligrosa ya que muchos pasaban hambre y recurrían al robo y el asalto a menudo. (13, 17, 18 y 24)

Sake 酒 Alcohol. También se denomina así al vino de arroz. (33)

Sankinkōtai 参勤交代 Viaje anual que los *daimyō* debían realizar para visitar al *Shōgun* en época Edo. (18)

Seinen 青年 Subgénero de *manga* dirigido a jóvenes adultos varones, derivado del *gekiga*. (40)

Suibokuga 水墨画 Estilo de pintura en tinta procedente de la India y llegado a Japón desde China. Era del gusto de los monjes budistas zen debido a la gran concentración necesaria para cada trazo. (24)

Shinpan 新藩 Ramificaciones del clan Tokugawa que poseían las tierras más ricas y cercanas a las de la familia del *shōgun*. (18)

Shōgun 將軍 Significa literalmente “general”. Es el título que ostentaban los líderes del gobierno *bushi* desde la época Kamakura hasta el final de la época Edo en 1868. El primer *shōgun* fue Minamoto no Yoritomo, nombrado como tal en el año 1192 por el emperador. (16, 18, 25 y 47)

Shugyōsha 修行者 Practicante. 者 (sha シヤ) es un sufijo que designa a una persona. También puede leerse como “mono” (もの) en *kunyomi*. Este término suele emplearse en contextos del budismo y las artes marciales. (24)

Shugo daimyō 守護大名 Condestables provinciales encargados de representar al *shōgun* en determinados territorios a la vez que ejercían de vasallos directos de este, por lo que el aspecto militar del cargo es esencial. Tras la guerra de Ōnin en época Muromachi (1336-1600) lograron independizarse de un gobierno central debilitado, llegando a convertirse en una clase que controlaba aquellos territorios bajo su propia jurisdicción como verdaderos señores (Pita Céspedes, 2014, p. 1073). (16)

Tozama 外様 *Daimyō* “del exterior”, que no había sido aliado de Tokugawa antes de la batalla de Sekigahara del 1600. (18)

Taryūjiai 他流試合 *Taryū* (他流) significa “otra corriente”, mientras que *jiai* (試合) significa “competición”, “enfrentamiento”. En conjunto viene a describir el encuentro entre miembros de distintas escuelas que se enfrentaban en duelos para ver qué corriente era superior a la otra. (17 y 21)

Tsuwamono 強者 El primer kanji significa “fuerte”, actualmente se lee *tsuyoi* (強い). Literalmente significaría “persona fuerte” o “persona valiente”, en este caso sería equivalente de “guerrero”. Los *tsuwamono* eran campesinos que se especializaban en actividades guerreras cuando era necesario, ofreciendo sus servicios al estado organizados en *tsuwamono no ie* (強者の家). Pita Céspedes los considera el origen de los *bushi* posteriores. (16)

EN GRANADA,
SEPTIEMBRE 2020