

# RUROUNI KENSHIN

## DEL MANGA AL CINE



Alumno: Antonio Manuel Gallardo Ardila  
Tutor: Jesús Jiménez Varea  
TFM: Escritura Creativa



**RUROUNI KENSHIN:**  
**DEL MANGA AL CINE**

## ÍNDICE:

### 1. Introducción

1.1 Justificación.....	4
1.2 Definición de los objetivos.....	5
1.3 Metodología de análisis.....	6

### 2. Fundamentación teórica

2.1 El manga.....	7
Origen e historia del manga.....	7
El semanario Shônen Jump.....	11
Tipos de manga según su público.....	13
Los jidaimono o mangas históricos.....	16
Características narrativas del manga.....	17
El anime.....	18
El impacto del manga y el anime en España.....	20
2.2 El guion cinematográfico.....	22
El cine de samuráis (Chanbara).....	27

### 3. Rurouni Kenshin. Del manga al cine

3.1 Rurouni Kenshin: El manga.....	28
Estructura.....	30
Personajes principales.....	39
Características.....	43
3.2 Breve pincelada a las adaptaciones animadas.....	48
3.3 Rurouni Kenshin. Las películas.....	49
Kenshin, el guerrero samurái.....	52
Kenshin, el guerrero samurái 2. Infierno en Kioto.....	58
Kenshin, el guerrero samurái 3. El fin de la leyenda.....	63
Kenshin, el guerrero samurái. El final.....	70
Kenshin, el guerrero samurái. El principio.....	75

### 4. Conclusiones

Resultado de la investigación.....	80
------------------------------------	----

## **5. Bibliografía**

Imágenes.....	83
Bibliografía consultada.....	84
Tomos de manga.....	87
Películas.....	89
Anime.....	89

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1 Justificación

El origen de este trabajo viene de la unión de mis dos grandes pasiones, el cine y el cómic. Me gusta decir que aprendí a leer gracias a los cómics y que fueron ellos los que despertaron mi afición por la lectura. El caso del manga, impactó muy fuerte en todos los que crecimos en los noventa. En aquellos años donde las parrillas de las jóvenes televisiones privadas y autonómicas necesitaban rellenarse, un bombardeo de series de anime (animación japonesa) llenaron las pantallas. Fue la época en la que *Dragon Ball*, *Saint Seiya (Caballeros del zodiaco)*, *Captain Tsubasa (Oliver y Benji)* o la película *Akira* aterrizaron en España. Las editoriales españolas comenzaron también a publicar esas historias en su formato de cómic, aunque impresas del revés para adaptarlo al sentido de lectura occidental.

Entre todas estas series de anime, llamó especialmente mi atención *Rurouni Kenshin* (aquí titulada *Kenshin, el guerrero samurái* o simplemente *El guerrero samurái*), que narraba la historia de un antiguo samurái asesino que decidió dejar de matar y redimir sus crímenes pasados protegiendo a los inocentes. Cuando por fin cayó en mis manos el manga escrito por Nobuhiro Watsuki, me sorprendió ver cómo la historia del manga y del anime eran tan diferentes, siendo la del cómic una historia mucho más sólida, adulta y profunda.

En 2012 se estrena la primera película de imagen real, *Kenshin, el guerrero samurái (Rurôni Kenshin: Meiji kenkaku roman tan)* de la mano del director Keishi Ohtomo. Dos películas más ven la luz en el año 2014, *Kenshin, el guerrero samurái 2. Infierno en Kioto (Rurôni Kenshin: Kyoto Taika-hen)* y *Kenshin, el guerrero samurái 3. El fin de la leyenda (Rurôni Kenshin: Densetsu no Saigo-hen)*. Finalmente, otras dos se estrenan en 2021, *Kenshin, el guerrero samurái. El final (Rurôni Kenshin: Sai shûshô – The final)* y *Kenshin, el guerrero samurái. El principio (Rurôni Kenshin: Sai shûshô – The beginning)*, terminando así de adaptar la obra de Nobuhiro Watsuki.

Cuando pensamos en el cine de samuráis o *chanbara*, lo que quizá se nos viene a la cabeza en primer lugar es el cine de Akira Kurosawa. Obras como *Los siete samuráis (Shichinin no Samurai, 1954)*, *La fortaleza escondida (Kakushi Toride no San-Akunin,*

1958) o *Yojimbo* (*Yôjinbô*, 1961) son solo algunos ejemplos del género. Al igual que las películas de *Rurouni Kenshin*, Kurosawa basa algunos de sus films en otros textos literarios. Por ejemplo *Rahomon* (*Rashômon*, 1950) se inspira en dos relatos del escritor japonés Ryunosuke Akutagawa, el propio *Rashomon* que da título a la película y *En la espesura del bosque*. Por otro lado, *Trono de sangre* (*Kumonosu-jô*, 1957) es una revisión del *Macbeth* de William Shakespeare. Respecto al cine de samuráis que adapta historias del manga, encontramos como ejemplo la serie de películas basadas en el cómic *El lobo solitario y su cachorro* (*Kozure Ôkami*) de Kazuo Koike y Goseki Kojima, que fue adaptado en una serie de seis películas entre los años 1972 y 1974. Más recientemente podemos encontrar el díptico de *Azumi*, basado en el manga de Yû Koyama.

En este proyecto pretendo hacer un análisis del trabajo de adaptación de las cinco películas de *Rurouni Kenshin* a través de ciertos elementos. Por un lado, la comparativa entre el manga y el cine (fidelidad a la obra original, diferencias entre los elementos narrativos de ambos medios, análisis de los personajes, etc). En segundo lugar, analizar desde el punto de vista del guion cinematográfico cada película (la estructura en tres actos, puntos de giro y desarrollo de personajes).

## **1.2 Definición de los objetivos**

Tras esta pequeña introducción vamos a profundizar en los objetivos que pretendemos alcanzar durante esta investigación.

- Exponer y desarrollar las características del manga a través de su perspectiva histórica: su manera de narrar, su forma de publicación o sus técnicas de implicación con el lector, entre otros elementos.
- Conocer el impacto del manga y el anime en la España de los noventa, época de su difusión a nivel mundial y en la que se gesta *Rurouni Kenshin*.
- Sintetizar las diferentes adaptaciones de *Rurouni Kenshin* en otros formatos (serie de anime, cine de animación, OVAS).
- Estudiar las estructuras propias del guion cinematográfico (los tres actos, detonantes, puntos de giro, desarrollo de los personajes, etc).

- Acercarnos al género del cine de samuráis (*chanbara*) y encuadrar *Rurouni Kenshin* dentro de sus corrientes.
- Analizar las diferencias entre el formato literario, en este caso el manga, y su adaptación al formato cinematográfico (la forma de desarrollar la historia, los personajes, las características propias del género, etc).

### **1.3 Metodología de análisis**

El método de análisis mediante el cual desarrollo esta investigación es el siguiente:

- Recopilación de datos; en primer lugar sobre el manga (historia del manga, características narrativas, impacto del manga en España) y posteriormente sobre el guion cinematográfico.
- Lectura del manga completo de *Rurouni Kenshin* y, a partir de ahí, realizar mi propio análisis de la historia (centrándome en los diferentes arcos argumentales y el desarrollo de los personajes) y de las características del manga previamente definidas durante la recopilación de datos.
- Análisis de las películas desde el punto de vista del guion cinematográfico, poniendo especial énfasis en la estructura de la historia y el desarrollo de los personajes. Hacer la comparativa entre ambos formatos (manga y guion de cine) además de establecer las diferencias y similitudes que existen entre ellos.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1 El manga

#### Origen e historia del manga

Podríamos definir el manga, sencillamente, como el cómic japonés. Como señalan Dani Madrid y Guillermo Martínez, en el manga “se ve reflejado de manera plural la realidad japonesa, con sus mitos, creencias, rituales, tradiciones, fantasías y también cotidianidad” (Madrid, Martínez, 2015:30). Estos mismos autores señalan dos posibles orígenes del manga. Por un lado, algunos estudiosos entienden las primeras expresiones pictóricas japonesas como el inicio del manga, mientras que otros desvirtúan esa postura y señalan la influencia del cómic americano y europeo. Es decir, mientras que la primera corriente considera el manga como algo más puro y esencialmente japonés, la segunda habla del cómic japonés como un híbrido. Por su parte, José Andrés Santiago señala que esta segunda tesis es la más extendida por los expertos durante las últimas décadas.

El manga moderno nace a finales del siglo XIX, a modo de imitación de las tiras cómicas de la prensa occidental. Los dibujantes de esta época, herederos de la tradición pictórica japonesa, se adaptan a la nueva narración gráfica sin renunciar a su pasado. Paulatinamente van apareciendo los denominados *koma-manga*, que ya son narraciones en forma de episodios y no solo ilustraciones. Es en esta época donde autores como Rakuten Kitazawa o Ippei Okamoto “profesionalizaron el manga moderno, popularizaron el término e introdujeron muchas de las novedades narrativas del cómic occidental” (Santiago, 2014:13). Durante esta primera etapa el manga se centra en la faceta satírico-política de los periódicos pero a partir de 1910 los públicos y los géneros que cultiva comienzan a diversificarse. Es entonces cuando aparecen las primeras revistas juveniles e infantiles de tirada periódica que incluyen en su interior capítulos de varias historias seriadas de manga junto con pasatiempos, reportajes u otros contenidos educativos. Entre ellas destacan *Shônen Club* (1914-1962), *Shôjo Club* (1923-1962) o *Yônen Club* (1926-1958). Con la llegada de los años 30 y la militarización que ésta trajo consigo, el manga se convierte en un medio de propaganda bélica hasta el punto en que los autores que se habían manifestado en contra se ven reprimidos y censurados.

Después de la II Guerra Mundial, toda actividad que tuviese que ver con el ocio era mal vista por los japoneses. Sin embargo, dos ventanas para extender de nuevo la historieta se abren poco a poco. Por un lado, resurgen las tiras cómicas enfocadas a un público adulto, que son publicadas en los periódicos generalistas como, por ejemplo, *Sazae-sam* (1946-1974) de Machiko Hasegawa. La otra vertiente se encuentra en la ciudad de Osaka, donde pequeñas editoriales comienzan a publicar libros de cómic de muy poca calidad llamados *akahon manga*, pero que son usados por algunos autores para comenzar a publicar. Entre ellos se encuentra Osamu Tezuka, el llamado “Dios del manga”, que revoluciona la narrativa del cómic que se practicaba hasta el momento.

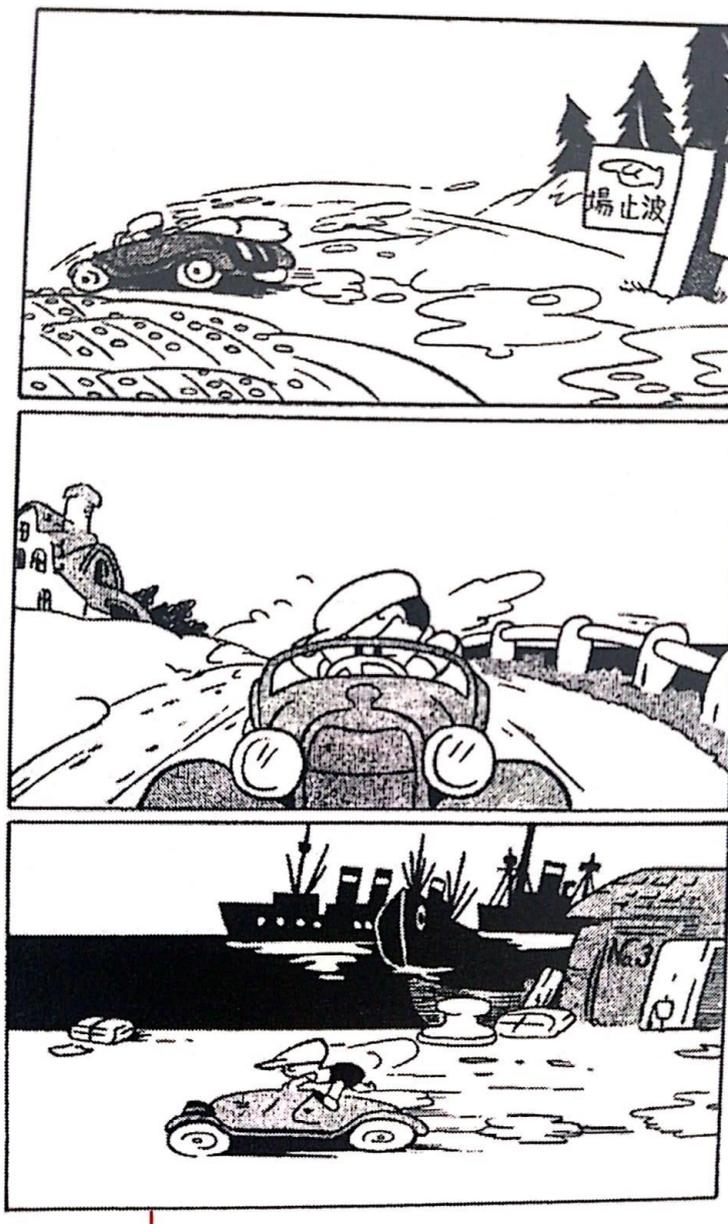


Imagen 1. Página 2 de *La nueva isla del tesoro*, de Osamu Tezuka.

Frente a unas viñetas y dibujos estáticos, de planos largos, Tezuka introduce movimientos heredados del cine que se traducen en cambios de plano y de perspectiva que dan una fuerte sensación de movimiento. Tezuka marcó una revolución tan grande en el cómic japonés que el momento de publicación de su obra *La nueva isla del tesoro* (*Shin-Takarajima*) en 1947, se considera el inicio del manga moderno (Bernabé, 2014:19). Por su parte Scott McCloud señala que la variedad de estilos y géneros que cultivó Osamu Tezuka<sup>1</sup> a lo largo de su carrera, era tan grande que “incluso sus más fieles imitadores tuvieron que escoger qué Tezuka imitar, mientras que los que seguían el espíritu de su obra buscaron la diversidad en sus propias historias” (McCloud, 2006: 218).

En los años cincuenta y con el mercado del manga aún en sus primeras etapas, había poco trabajo para nuevos autores. Hacerse un hueco en la joven industria era bastante difícil hasta la llegada de las librerías de alquiler, unos locales donde podías leer o llevarte a casa novelas, revistas o mangas a buen precio. Surgen entonces pequeñas editoriales con el objetivo de crear contenido solo y exclusivamente para estas librerías. Es aquí cuando aparecen los *kashihon manga* o mangas de alquiler. Este nuevo formato permite la eclosión de nuevos autores jóvenes que serán más “libres” a la hora de abordar la temática de sus historias. Algunos de estos autores crearán mangas con más acción y violencia o cargados de cierto erotismo en lo que se denomina *gekiga* (dibujos dramáticos), termino acuñado por Yoshihiro Tatsumi en 1957, y que acabaría evolucionando en el género *seinen*<sup>2</sup> (Bernabé, 2014: 25).

Marc Bernabé señala también que es en la década de los cincuenta cuando aparecen las primeras revistas semanales. *Shônen Sunday* de la editorial *Shôgakukan* y *Shônen Magazine* de *Kôdansha* salen al mercado el 17 de marzo de 1959, cambiando la periodicidad de las revistas anteriores (mensual por semanal) y donde las historias de manga conforman el grueso de la revista frente a los pasatiempos u otros artículos que incluían las revistas mensuales. Nueve años más tarde, en 1968, se edita por primera vez la revista juvenil *Weekly Shônen Jump*, que se acabará convirtiendo en la más popular de todas. Por otro lado, Oriol Estrada apunta que las consecuencias de la recuperación económica que se desarrolla en Japón durante los años sesenta y setenta, se reflejan

---

<sup>1</sup> Entre otras, Osamu Tezuka es autor de obras tan dispares como *Astro Boy*, *Adolf*, *Black Jack*, *Fénix*, *La princesa caballero*, *Dust* o *Buda* (editadas actualmente en España por Planeta de Agostini).

<sup>2</sup> El *seinen manga* es un cómic destinado a lectores adultos.

también en el mundo del manga. Estas nuevas revistas semanales plantean un cambio de hábitos en la forma de trabajar del *mangaka* (autor de manga). La lectura de manga se convierte en una lectura de consumo muy rápido<sup>3</sup> y el margen de tiempo que tienen los autores para publicar nuevos capítulos se estrecha. Es entonces cuando se crean los primeros estudios de manga, se diversifican de manera enorme los géneros y aparece la figura del ayudante (Estrada, 2014:32). Madrid y Martínez cuentan que este hecho continúa siendo así en la actualidad. Los autores tienen que trabajar a un ritmo vertiginoso debido a la cantidad de páginas que tienen que entregar semanalmente a su editorial (entre 20 y 30), lo que les obliga a tener un equipo de asistentes. Madrid y Martínez lo cuentan así:

Los mangaka habitualmente hacen la paginación de las historias, crean el ritmo narrativo y trazan el esbozo. Algunos asistentes se encargan de pasar los borradores a limpio y otros son responsables exclusivamente de elementos concretos de la historia, como los vehículos, la ropa o los fondos de las viñetas (Madrid, Martínez, 2015:50).

Durante las décadas de los ochenta y de los noventa, tal y como dice Genís Puig, el anime afronta su época de madurez. La variedad temática y la oferta editorial aumentan, además de extenderse la palabra *otaku* como sinónimo de persona aficionada al manga. Es aquí cuando comienzan a publicarse obras como *Akira* de Katsushiro Ôtomo, *Dragon Ball* de Akira Toriyama, *Ranma 1/2* de Rumiko Takahashi, *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow, *Slam Dunk* de Takehiko Inoue, *Detective Conan (Meitantei Conan)* de Gôshô Aoyama, *Rurouni Kenshin* de Nobuhiro Watsuki, *Sailor Moon (Bishôjo Senshi Sailor Moon)* de Naoko Takeuchi o *Marmalade Boy* de Wataru Yoshizumi.

Sin embargo, tras esta etapa dorada en la que el manga alcanza sus más altas cifras de venta, la industria comienza una notable caída. Esto se debe en parte al aumento de la oferta digital (que calaría hondo en las nuevas generaciones) y en parte al final de las grandes series como *Dragon Ball* y *Slam Dunk*, que no encontrarían dignos sucesores. Una nueva generación de *mangakas* que ha crecido con los éxitos de los ochenta, se pone en pie y muestra sus obras. Entre ellos destacan Masahi Kishimoto y su *Naruto*, Eiichirô Oda (que fue ayudante de Nobuhiro Watsuki) con *One Piece* o Tite Kubo con *Bleach* (Puig, 2014:54).

---

<sup>3</sup> Las revistas de manga son prácticamente de usar y tirar. Por ello su dibujo es en blanco y negro y se imprimen en papel de poca calidad.

Sin embargo, y a pesar de mangas de éxito como *Fullmetal Alchemist* (*Hagane no Renkinjutsushi*) de Hiromu Arakawa o *Death Note* de Takeshi Obata y Tsugumi Ôba, las cifras de las grandes revistas no paran de caer. Por ello la estrategia consiste, como dice Jesús Terán, en mantener los clichés de los éxitos de los años noventa gracias a la acción, la magia y un dibujo sencillo y efectivo (Terán, 2014:56). Actualmente hay pocas apuestas innovadoras, dejando éstas para las revistas con periodicidad mensual como *Jump SQ* o *Bessatsu Shônen Magazine*, que cuenta desde 2009 con la popular serie *Ataque a los Titanes* (*Shingeki no kyojin*) de Hajime Isayama, con un notable equilibrio entre el *shônen manga* (el manga enfocado a los chicos jóvenes) y el *seinen manga* (el enfocado al público adulto). Por su parte el *shôjo manga* (el manga dedicado al público femenino) sigue con un público fiel y atrayendo además a un público masculino. *Nana* de Ai Yazawa es quizá, y pese a encontrarse inconclusa, el título más representativo de este fenómeno.

En este contexto, las nuevas tecnologías ofrecen alternativas a las editoriales como la distribución *online*, tema que aún despierta cierto recelo debido a problemas relacionados con la piratería. La revista digital *Tonari no Young Jump*, propiedad de *Shûeisha*, se dedica desde 2012 a crear mangas destinados a la lectura en la pantalla del ordenador, siendo la obra *One Punch-Man* de Yusuke Murata un buen ejemplo de ello.

### **El semanario Shônen Jump**

Jaqueline Berndt señala en su libro *El fenómeno manga*, que dentro de la industria del cómic japonés hay tres editoriales que se reparten la mayor parte del mercado: *Shûeisha*, *Kôdansha* y *Shôgakukan*. Cada una de ellas es propietaria de un semanario juvenil, aunque la más popular de todas es la revista *Shônen Jump*, propiedad de la editorial *Shûeisha*. Cargada de historias de acción, amistad y superación personal, cada número contiene unas 18 colecciones diferentes que se publican de manera seriada y que más tarde, aquellas colecciones que gozan de mayor popularidad se recopilan en tomos (*tankôbon*).

La revista comenzó siendo un escaparate de jóvenes mangakas que recibían su primera oportunidad y vivió su época de mayor tirada entre los ochenta y los noventa, llegando a superar en 1995 los seis millones de ejemplares (Puig, 2014:45). *Shônen*

*Jump* publica algunos de los cómics más importantes de la década, como *Oliver y Benji* (*Captain Tsubasa*) de Yôichi Takahasi, *Caballeros del zodiaco* (*Saint Seiya*) de Masami Kurimada o dos de las obras de Akira Toriyama, *Dr Slump* y *Dragon Ball*. Por otra parte, sus historias se rigen por el ideal *Yuujuu*, *doryoku*, *shouri* (amistad, esfuerzo, victoria), según el cuál un protagonista masculino rodeado de buenos amigos se enfrenta a todos los obstáculos que se cruzan en su camino hasta conseguir su objetivo.

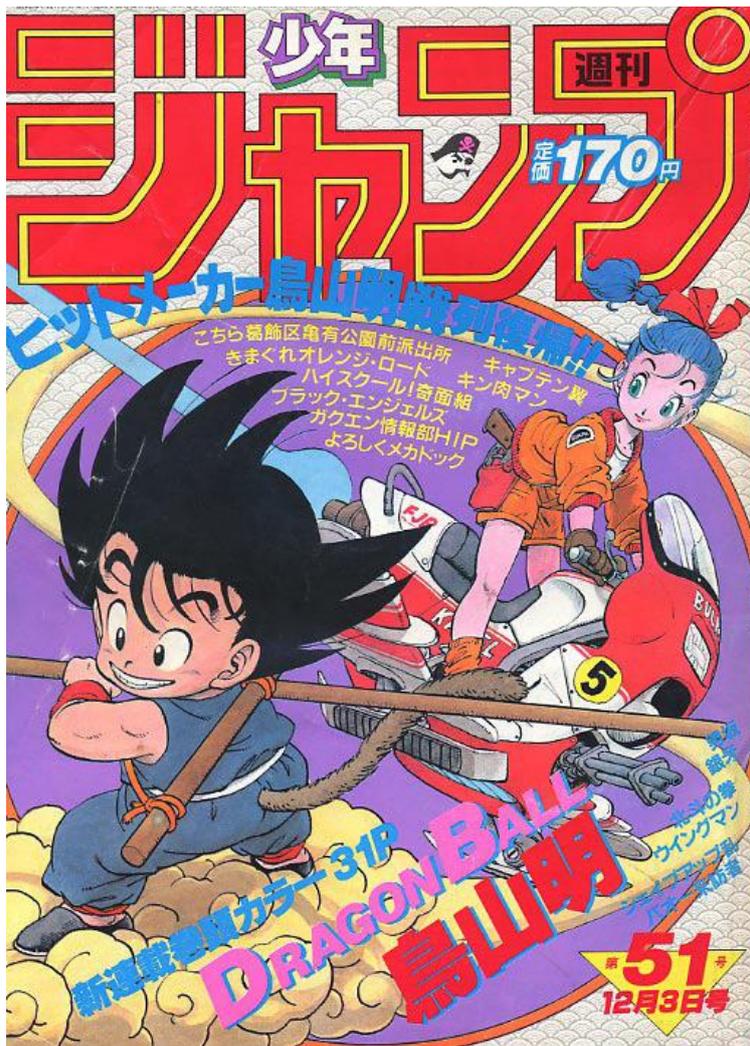


Imagen 2. Portada de Weekly Shonen Jump #838, donde se publica *Dragon Ball* por primera vez.

El manga humorístico *Dr Slump* fue un éxito desde el principio, hasta el punto que tan solo cinco semanas después de comenzar a publicarse, la productora Toei Animation decide adaptarla al formato de anime (serie de televisión). Con el final de *Dr Slump*, Kazuhiko Torishima (el editor de la revista) le propone a Toriyama crear *Dragon Ball*, una historia de acción inspirada en una conversación que ambos mantuvieron donde Toriyama se declaraba admirador de las películas de artes marciales

protagonizadas por Bruce Lee y Jackie Chan. *Dragon Ball* sería adaptada al anime en 1986 (dos años más tarde del inicio de la publicación del manga) por el mismo equipo que se encargó de la realización de *Dr Slump*, alcanzando el éxito mundial. En 1995 el semanario pasa a la historia con una tirada que llega a más de seis millones y medio de ejemplares, debido en parte al fenómeno de *Dragon Ball* (Puig, 2014:53). Por su parte, Jesús Terán señala el vacío que deja el final de la serie en *Shônen Jump*, que es aprovechado por *Shônen Magazine* para encumbrarse en lo más alto. Es entonces cuando *Shônen Jump* encuentra el equilibrio de sus obras publicadas, alternando a nuevos talentos con autores de éxito.

### **Tipos de manga según su público**

Es el momento de hacer una breve distinción de la segmentación del manga según el público al que va dirigido. En este sentido tenemos que distinguir entre *shônen*, *shôjo*, *seinen*, *josei* y *hentai*.

- *Shônen* manga

Atendiendo a las descripciones que hacen Madrid y Martínez en su libro *El manga y la animación japonesa*, el *shônen* es un tipo de manga que está enfocado a los chicos. Se caracteriza por sus historias de acción y sus protagonistas son valientes y decididos. Algunas de las obras más conocidas de este género son *Dragon Ball*, *Naruto* o el propio *Rurouni Kenshin*. Publicados en revistas como *Weekly Shônen Jump* o *Weekly Shônen Magazine*, son el género más popular de Japón y ocupan una cuota de mercado de entre el 35% y el 40 % (Madrid, Martínez, 2015:45). Dentro del *shônen*, la variedad de temáticas que se abordan son innumerables: acción, deportes, ciencia ficción, comedia, etc.

Juan Carlos Saloz habla además del *shônen* como un estilo de manga donde el protagonista es un chico joven que destaca entre el resto por sus características únicas. Este joven se ve envuelto en una historia donde la acción es la clave y donde el humor funciona como complemento. La amistad y competitividad están constantemente presentes (hasta el punto en que en ocasiones el rival se convierte en amigo del protagonista) y donde el héroe se supera a sí mismo una vez tras otra. La figura del

mentor también es clave, e incluso el protagonista puede recibir lecciones de diferentes mentores a los que va superando a lo largo de la serie (Saloz, 2019:30).

- *Shôjo* manga

El *shôjo* es el tipo de manga destinado a las chicas jóvenes, realizado por mujeres y donde destacan las historias de amor. Como cuenta Oriol Estrada, en sus orígenes el *shôjo* era un género inferior realizado por hombres. Sin embargo, poco a poco y gracias a la aparición de autoras como Yasuko Aoike o Ryôko Yamagishi y a los concursos que organizaban revistas como *Ribbon* o *Shôjo Friend*, el *shôjo* comienza a cambiar. Estas innovaciones van desde abordar nuevas temáticas más interesantes para las chicas, como los ya clásicos romances de instituto, hasta dar una vuelta de tuerca a géneros por entonces propios de los chicos como el terror o la ciencia ficción. La revolución no se realizó solo en el plano temático sino también en el plano visual, aportando mayor dinamismo y emotividad, cuya influencia aún pervive en el manga actual.

Dentro del *shôjo* destaca también el género de las *magical girls*, un tipo de manga protagonizado por chicas con poderes mágicos. Aunque su desarrollo se produjo sobre todo en la década de los noventa, su origen se encuentra en los sesenta, con la serie *Himitsu no Akko-chan* (1962-1965) de Fujio Akatsuka. Como ejemplos destacables encontramos *Sailor Moon* de Naoko Takeuchi o *Card Captor Sakura* de Clamp. Otros derivados del *shôjo* se encuentran en los llamados *shônen ai* (amor entre chicos) y *yaoi* (relaciones homosexuales entre hombres). Los *shônen ai* tienen su origen en la década de los setenta y presentan historias de amor entre hombres jóvenes mientras que el *yaoi* aborda la misma temática pero desde una perspectiva más explícita y adulta. Se puede decir en términos generales que, aunque tratan sobre relaciones homexuales entre hombres, están realizados por y para mujeres.

- *Seinen* manga

El *seinen* es el género de manga enfocado al público adulto en general, aunque suele ser más leído por hombres que por mujeres. Es la segunda gran fuente de ingresos de las editoriales niponas, copando en torno al 30 % del mercado, aunque en occidente no goza de tanta popularidad (Madrid, Martínez, 2015:47). Como cuenta Oriol Estrada, el *seinen* comienza a desarrollarse cuando los niños que leían manga durante los años cincuenta comienzan a madurar y buscan otro tipo de historias. De este modo, las

historias del *seinen* manga son más profundas, violentas y con mayor carga sexual que las del *shônen* manga. Con algunos precedentes a sus espaldas como las revistas mensuales *Garo* y *COM*, a modo de imitación de las revistas juveniles de los cincuenta, la verdadera revolución sucede en el año 1967 con la publicación de la revista *Manga Action*, considerada la primera revista *seinen* y donde se publican series como *El lobo solitario y su cachorro (Kozure Ookami)* de Gôsei Kojima y Kazuo Koike o *Lupin III* de Monkey Punch.

El precedente del *seinen* se encuentra en el *gekiga*, que surge como reacción a la infantilización del manga tanto en lo estético como en lo ideológico. El *seinen* acaba sustituyendo al *gekiga* y aportando nuevos géneros como la ciencia ficción o el terror.

- *Josei* manga

Otro tipo de manga es el *josei*, dirigido a la mujer adulta, que narra temáticas de la vida cotidiana con un estilo realista. Son historias que retratan la vida de la mujer japonesa tanto en el entorno laboral como en el hogar, con mayor libertad y profundidad respecto al *shôjo*. Al igual que el *seinen*, el *josei* surge como consecuencia de la madurez de las lectoras de *shôjo* que buscan una nueva alternativa de manga. Revistas especializadas como *Be Love* de la editorial *Kôdansha* o *You* de *Shûeisha*, comenzarían su andadura a primeros de los ochenta. Algunos de sus títulos más conocidos son *Paradise Kiss* y *Nana*, ambas de Ai Yazawa.

- *Hentai* manga

Finalmente, nos encontramos con el *hentai*, es decir, las publicaciones pornográficas. Uno de los precedentes se encuentra en la obra *Harenchi Gakuen* de Gô Nagai (el creador de *Mazinger Z*) que, sin llegar a la práctica sexual, sí que incluía numerosas escenas subidas de tono. Por otro lado, la temática sexual también se ve impulsada por el auge de los *gekiga*, repletos de polémica debido a las organizaciones que abogan por el control de los contenidos del manga (Izquierdo, 2014:102). El *hentai*, por consiguiente, es un manga donde predomina más el apartado gráfico que el narrativo y donde pueden distinguirse distintas clasificaciones como el ya visto *yaoi* (sexo entre hombres), *yuri* (sexo entre mujeres) o *futanari* (sexo entre criaturas sin órganos sexuales).

## Los *jidaimono* o mangas históricos

Atendiendo a la clasificación del manga según el tipo de temática que aborda, podemos encontrar una amplia y diversa clasificación: humor (*Dr Slump*, *Shin-chan*), infantiles<sup>4</sup> (*Doraemon*), deportes o *spokon*<sup>5</sup> (*Captain Tsubasa*, *Touch*), fantasía (*Dragon Quest*, *Arion*), ciencia ficción (*Captain Harlock*, *Akira*), robots o *mechas* (*Astro Boy*, *Mazinger Z*), historias postapocalípticas (*El Puño de la Estrella del Norte*), historias detectivescas (*Lupin III*, *Detective Conan*), chicas con poderes mágicos o *magical girls* (*Sailor Moon*, *Card Captor Sakura*), terror sobrenatural (*Devilman*, *Uzumaki*), antimilitarista (*Hadashi no Gen*), yakuzas (*Crying Freeman*) o de ejecutivos<sup>6</sup> (*Shima Kôzaku*).

El *jidaimono*, que se puede traducir como “obra de época” o “relato de época”, suele centrarse en el período Edo (1600-1868) y está protagonizado por samuráis. El manga histórico gozó de popularidad durante los años veinte y treinta, pero toda ficción histórica fue prohibida tras la II Guerra Mundial por parte de los países aliados (especialmente Estados Unidos) y continuaría así hasta la firma del Tratado de San Francisco en 1952 (Moliné, 2014:115). En esta época surge la obra *Akadô Suzunosuke*, creado por Eiichi Fukui y continuado por Takeuchi Tsunayoshi tras su muerte, que gozó de bastante popularidad.

El crecimiento del *gekiga* a mediados de los cincuenta, hace que el género histórico se enfoque en un público más adulto, con cierta crítica social y cuyos protagonistas adquieren el carácter de “antihéroe”. De este modo, el protagonista de este tipo de manga sería ahora un *rônin* o samurái sin amo. De esta época destaca *Ninja Bugeichô* de Sanpei Shitaro, *El lobo solitario y su cachorro* (*Kozure Ôkami*) de Kazuo Koike y Goseki Koyima o *La venganza del guerrero repudiado* (*Chidaruma Kenpô*) de Hiroshi Hirata.

En los últimos años han aparecido obras históricas con una perspectiva más moderna como *Rurouni Kenshin* de Nobuhiro Watsuki, *La espada inmortal* (*Mûgen no Junin*) de Hiroki Samura o *Inu-Yasha* de Rumiko Takahashi, que mezcla aventuras en la época actual y en la era Sengoku (siglo XV).

---

<sup>4</sup> También llamados *kodomo* manga.

<sup>5</sup> *Spokon* o tenacidad deportiva es un tipo de manga que caracteriza por estar protagonizado por un personaje que quiere ser el mejor en el deporte que practica y que lleva al límite sus capacidades una y otra vez para conseguir sus objetivos.

<sup>6</sup> El género llamado *salaryman* se centra en ejecutivos japoneses que intentan superar las adversidades de su trabajo y alcanzar mejores posiciones dentro de él.

## Características narrativas del manga

Scott McCloud define el manga como un cómic que amplifica la sensación de participación del lector, haciéndolo “formar parte de la historia, en lugar de simplemente estar observando la historia desde lejos” (McCloud, 2006: 217). Así, la implicación del lector en este tipo de cómic es mayor.

En el capítulo dedicado al manga de su libro *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, Scott McCloud distingue además una serie de características narrativas propias del manga. Por un lado el diseño de los personajes es muy variado y rico, además de que las caras son tan sencillas y expresivas que el lector puede interpretar bien sus expresiones. La acción y los movimientos son también muy subjetivos, con rayas en el fondo de las viñetas para enfatizar esa sensación. Por su parte, los espacios son de gran importancia. Los entornos son muy detallados, aparte de que puede haber viñetas sin palabras que ensambladas unas con otras provoquen en el lector una fuerte sensación de estar dentro de la escena. Además, prestan mucha atención a elementos del mundo real y cotidiano, lo que ayuda a conectar con las experiencias diarias del lector. Finalmente, la variedad y madurez en los géneros que abarca (acción, deportes, romance, ciencia ficción, fantasía, sexo, comedia, terror, etc.) ayuda a que cada lector encuentre la historia más adecuada para él. Madrid y Martínez señalan además ciertos recursos recurrentes que forman parte de su lenguaje; una gota de sudor cayendo por la frente del personaje señala que está angustiado o confuso, una nariz sangrando muestra la excitación sexual del personaje mientras que una vena hinchada en el cuello o en la frente muestra que está enfadado (Madrid, Martínez, 2015:31).

En el *shōnen* manga la sensación de participación es muy física. Además de las caras expresivas y la transformación exagerada de los cuerpos (características que comparte con el *shōjo*), seguir el movimiento de los personajes a través de diferentes encuadres y puntos de vista diferentes es muy característico del manga para chicos. “El lector del *shōnen* está dentro de la acción de la misma manera que el lector del *shōjo* está dentro de la cabeza de los personajes” (McCloud, 2006:221).

Por otro lado, Ana María Meca señala que cada autor compone la página como considera oportuno, aunque la división en viñetas y calles<sup>7</sup> rectas de la estructura clásica están presentes. No obstante, las composiciones dinámicas generadas por las viñetas asimétricas y las calles diagonales juegan con la división en tres filas, sacando en ocasiones el dibujo fuera de la viñeta. Este tipo de composición es muy habitual en el *shônen*, mientras que en el *shôjo* se rompe la estructura para destacar pensamientos y emociones. Así, desaparecen las calles y las viñetas no se ordenan en hileras, sino que es frecuente que haya una imagen principal y otras más pequeñas subordinadas a ella.

La extensión es otro de los elementos más característicos del manga. Una sola historia es capaz de ocupar cientos de páginas. De este modo, en el manga se pueden “dedicar docenas de viñetas a mostrar un lento movimiento cinematográfico o a poner de relieve una disposición de ánimo” (McCloud, 1993: 80). En este sentido, Ana María Meca apunta que el manga, a pesar de tener esa forma de narrar mediante el cual el tempo narrativo se expande, tenemos como consecuencia que el ritmo de la lectura aumenta. Esto es así porque la secuencia de viñetas contiene mucha información visual, que es mucho más rápido de interpretar que el texto.

## **El anime**

Es importante detenernos un momento y explicar las diferencias entre el manga y el anime, dos conceptos que tienden a confundirse. Mientras que entendemos el manga como el cómic japonés, con el anime nos referimos a la animación japonesa. Algunas series de manga viven una segunda vida en las televisiones gracias a su adaptación en anime para la televisión. De esta forma, como señala Jaqueline Berndt, “la mayoría de los fans occidentales han descubierto el manga a través de los dibujos animados, los cuales interesa distribuir en el Occidente extranjero” (Berndt, 1996: 37). Por su parte, Donald Richie aporta que “es lógica la fuerte conexión estructural entre el manga y el anime, porque la mayoría de los largometrajes animados japoneses se basan en los *best-sellers* manga” (Richie, 2004:247).

Según Laura Montero, la primera adaptación de un manga al anime data de 1934 y se trata del cortometraje *Norakuro Gochô*, dirigido por Yasuji Murata y basado en el

---

<sup>7</sup> Se conoce como calle a la separación que hay entre viñeta y viñeta.

manga de Suihō Tagawa. Aunque no sería hasta mitad de los años cincuenta con la fundación de la compañía Toei Animation, que la gran industria del anime daría el pistoletazo de salida. El visionario Osamu Tezuka también hizo sus pinitos en la animación con su productora de anime Mushi Productions que, hasta su cierre en 1973, elabora series de anime como *Astro Boy (Tetswan atom)* y *Kimba, el león blanco*<sup>8</sup> (*Jungle taitei*), ambas basadas en mangas previamente publicados por Osamu Tezuka. El caso de *Astro Boy* es especialmente relevante, puesto que con una animación limitada, abarató costes y tiempo de producción. Así, podía producir un episodio de 30 minutos para su emisión semanal, formato que se sigue utilizando actualmente (Montero, 2014:145).

A partir de este momento el anime comienza a extenderse en las parrillas televisivas japonesas y, paulatinamente, a otros países del mundo gracias a éxitos como *Meteoro (Match Go Go Go)*, *Mazinger Z* o *Candy Candy*. Entre los años ochenta y noventa, la expansión del anime por todo el mundo llega a su punto álgido, gracias sobre todo a las series de anime que produce Toei Animation y que están basadas en los *shōnen* manga más populares. *Oliver y Benji (Captain Tsubasa)*, *Los caballeros del zodiaco (Saint Seiya)* y, sobre todo, *Dragon Ball* se convierten en algunas de las series más representativas. No obstante, la censura de ciertos momentos violentos o eróticos propios del *manganime*<sup>9</sup> serían una práctica habitual en su difusión por occidente.

Además de las películas animadas para el cine y las series de televisión, la posterior aparición del vídeo originó un nuevo mercado de anime en el ámbito doméstico. Es aquí cuando aparecen las OVAS (*original video animation*) con una calidad técnica intermedia entre el cine y la televisión (Madrid, Martínez, 2015:73).

Respecto a las series de animación, Madrid y Martínez señalan que el 60 % de su producción son adaptaciones de historias publicadas previamente en manga. De hecho, la producción de ambos suele estar bastante ligada. Como hemos indicado anteriormente, las series de manga se publican en las revistas semanales y las que gozan de mayor éxito entre el público se acaban publicando de nuevo en tomos recopilatorios de unas 200 páginas llamados *tankōbon*<sup>10</sup>. Cuando un manga pasa a editarse en formato

---

<sup>8</sup> *Kimba, el león blanco* es, además, la primera serie de anime en color.

<sup>9</sup> Palabra que designa tanto a la producción de manga como a la del anime

<sup>10</sup> Es mediante el formato *tankōbon* que el manga se distribuye en Europa.

*tankôbon* se plantea la posibilidad de adaptarlo al anime, siendo lo más habitual hacerlo en forma de serie televisiva.

Madrid y Martínez señalan además que el hecho de comenzar la andadura televisiva de la obra antes de que la serie de manga se haya terminado por completo, lleva a los *mangakas* a trabajar a un ritmo enorme. Cada capítulo de la serie de anime, que se emite semanalmente, puede acumular dos o tres episodios del manga. La producción de la serie de televisión avanza así hasta que llega el momento en que las historias del anime alcanzan a las del manga. Es aquí cuando surgen los “episodios de relleno” o episodios que no están basados en el manga, para oxigenar la producción y ganar tiempo hasta que las tramas del cómic avancen.

### **El impacto del manga y el anime en España**

En España, la llegada del anime se produjo a través de diferentes etapas hasta su cristalización en la década de los noventa. En 1968 se publica *Tonda Haneko Jo*, de Rakuten Kitazawa, en la revista catalana *Cavall Fort*, aunque el primer manga editado en España se produce de la mano de la editorial Grijalbo en 1979 con *Mô Takutôden (La vida de Mao Tse-Tung)*. A mediados de los años setenta, el anime aterriza en Televisión Española con éxitos como *Heidi (Arupusu no shôjo Haiji, 1974)* y *Marco, de los Apeninos a los Andes (Haha wo Tazunete Sanzenri, 1976)*. En 1978 llega el anime de *Mazinger Z (Majingâ Zetto, 1972)*, basado en el manga homónimo de Gô Nagai. La serie constó de 92 episodios, aunque tal y como señalan Madrid y Martínez, en España solo llegaron a emitirse 31 de ellos.

No es hasta principios de los noventa que el manga y el anime vienen a España para quedarse. En Italia, el grupo Finisvest (actual Mediaset) comienza a rellenar sus contenedores infantiles con series japonesas que incluyen historias de amor para chicas, historias de deportes para chicos y adaptaciones de clásicos literarios para dar prestigio a la programación. Finisvest se extiende a Francia y posteriormente a España, donde se emiten series como *Caballeros del zodiaco (Saint Seiya)*, *Oliver y Benji (Captain Tsubasa)* o *Dos fuera de serie (Attacker you!)*. La llegada del anime con las emisoras privadas y autonómicas más el estreno en 1992 de la película *Akira* y su posterior

edición en manga editada por Glénat y Ediciones B, abre definitivamente las puertas al mercado del *manganime* en España (Madrid, Martínez, 2015:31).

Otro de los títulos más emblemáticos del manga en occidente, el *Dragon Ball* de Akira Toriyama, se publica en España por primera vez en mayo de 1992 de mano de Planeta DeAgostini, con una tirada de 500.000 ejemplares en castellano y otros 100.000 en catalán. En esta primera época el manga se imprimía en el sentido de lectura occidental invirtiendo las páginas del original japonés, de modo que al leer la historieta todos los personajes eran zurdos y las perspectivas del dibujo, en ocasiones, no tenían demasiado sentido (Saloz, 2019:28). El anime de *Dragon Ball* se había estrenado previamente, y con bastante éxito, en las emisoras autonómicas. A través de la FORTA<sup>11</sup> las televisiones de País Vasco, Cataluña, Galicia, Andalucía, Madrid y Valencia emitieron a principios de los noventa el anime basado en la obra de Akira Toriyama. Las constantes quejas de las asociaciones de padres hicieron que paulatinamente las televisiones dejasen de emitir la serie, hasta que finalmente Antena 3 retomó la emisión en 1997 (Quesada, García, 2012:41).

Respecto a la edición española del manga de *Rurouni Kenshin*, ésta vio la luz por primera vez de la mano de Glénat España. Tal y como cuenta Alfons Moliné, se produjo por dos motivos. Por un lado, gracias al éxito que estaba cosechando el anime durante su emisión en Canal Plus. Por otro, la Glénat madre (natural de Francia) tenía los derechos de la obra. La primera tirada del volumen 1 de *Rurouni Kenshin* (unos 4.000 ejemplares) se presentó en el Salón del Manga de Barcelona de 1999 y se agotó por completo. Las sucesivas reimpressiones también se vendieron bastante bien, ayudando a la editorial a mantenerse a flote tras las numerosas deudas que arrastraba desde su fundación en 1993 (Moliné, 2008:248). Entre 2008 y 2012 se volvió a reeditar el manga en formato *kanzeban* (tomos recopilatorios de un tamaño y una extensión superior al *takônbôn*, que incluyen además algunas páginas a color). Actualmente, *Rurouni Kenshin* se encuentra editado bajo el sello de Panini.

En su libro *El manga y la animación japonesa*, Madrid y Martínez señalan que en España eran cuatro grandes editoriales las que se repartían el mercado del manga: Glénat y Planeta DeAgostini en primer lugar (entre ambos alcanzaban en torno al 50% de las publicaciones) mientras que Ivrea y Norma les seguían (con aproximadamente el

---

<sup>11</sup> Federación de Organismos de Radio y Televisión Autonómicos.

30%). El resto se lo repartían entre Panini, La Cúpula, Dolmen y Astiberri (Madrid, Martínez, 2015:66). Aunque en la actualidad estos datos están bastante desactualizados, puesto que Glénat pasó a llamarse Editores de Tebeos y posteriormente perdió las licencias de muchas de sus series tras la ruptura de su contrato con *Shûeisha* (Genis, 2012).

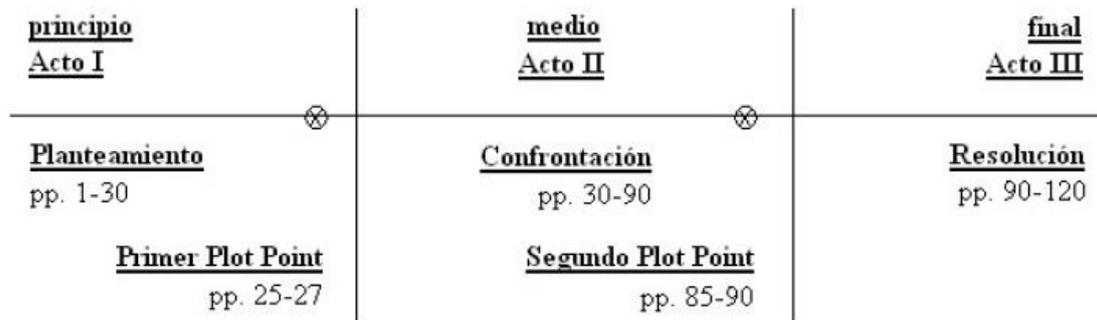
## **2.2 El guion cinematográfico**

Una vez hecho un recorrido por los elementos más importantes del manga, pasamos al otro medio fundamental de esta investigación: el guion de cine. Un guion, como su propio nombre indica, es la guía definitiva que tienen el director y su equipo para llevar a cabo la realización de la película. Podemos distinguir entre guion literario (el texto donde se describen las acciones y los diálogos de los personajes) y el guion técnico (donde el director anota los planos, los encuadres y los movimientos de la cámara). Para este análisis, vamos a centrarnos en el primero de ellos, el guion literario.

Para elaborar un guion el punto de partida es encontrar un tema, una premisa. Es decir, la idea central en torno a la que girará todo. A partir de aquí, tenemos que establecer tres elementos fundamentales: la estructura, la acción y los personajes.

- **La estructura**

Para Robert McKee la estructura es una selección de acontecimientos extraídos de la vida de los personajes, colocados de tal forma que producen unas emociones y muestran una visión del mundo (McKee, 2009:53). Syd Field, por su parte, describe la estructura como “una disposición lineal de incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática” (Field, 2002:15). Syd Field señala además que los guiones parten de un modelo o paradigma básico que divide la historia en tres actos, siendo el primero el del planteamiento, el segundo el de la confrontación y el tercero el de la resolución. Robert McKee apunta además que el acto es una consecución de secuencias que llega a un punto álgido mucho más fuerte que cualquier escena anterior (McKee, 2009: 68).



**Imagen 3. Paradigma de Syd Field.**

Un guion cuenta de media con unas 120 páginas y cada una de ellas corresponde a un minuto en pantalla. De esta forma, una película de dos horas tiene un guion de 120 páginas. Según el paradigma de Syd Field que vemos más arriba, el primer acto abarca unas treinta páginas, el segundo unas sesenta y el tercero otras treinta. Como vemos, la suma del primer y el tercer acto es equivalente al segundo. Sin embargo, Robert McKee piensa que en el tercer acto se ha de acelerar el ritmo y convertirse en el más breve de los tres (McKee, 2009:267).

El primer acto corresponde al planteamiento. Es aquí donde según Syd Field sabemos de qué trata la historia principal, conocemos al personaje y sabemos cuál es la situación (Field, 2002:14). Poco después de comenzar la historia, debe aparecer un detonante o incidente incitador que, según McKee, es un elemento que altera de manera radical la vida del protagonista rompiendo todos los esquemas de su mundo interior. (McKee, 2009:234). Un poco más adelante aparece el primer punto de giro, un incidente que hace que la historia vaya por un camino diferente al que parecía que estaba marcado. Este punto de giro marca la transición del primer al segundo acto.

El acto número dos o de confrontación, es el más extenso de todo el guion y es donde sucede la mayor parte del conflicto. Es aquí donde bien establecido el objetivo de nuestro protagonista, aparecen los obstáculos que tiene que superar (Field, 2002:15). Es habitual también que el segundo acto se divida en dos partes separadas por el punto medio de la historia, que actúa como un eslabón en la cadena de acción dramática de este acto. Blake Snyder sentencia que este punto tiene que servir como un falso cénit que alcanza el personaje o un momento en que todo se derrumba a su alrededor, convirtiéndose en una falsa derrota. El caso es que aquí nos encontramos ante un nuevo giro, aunque no tan potente. Al final del acto, sucede un nuevo punto de giro que

conduce la historia hacia la resolución. En este punto, justo antes de la transición, es cuando ocurre lo que Blake Snyder denomina “Noche oscura del alma”. Snyder se refiere así al momento donde todo parece que está perdido para nuestro protagonista. Se trata de ese instante previo a cuando el protagonista mira dentro de sí mismo y encuentra las fuerzas suficientes para afrontar el tercer y definitivo acto (Snyder, 2010:126).

La resolución de la historia debe darse en el acto final y tiene que cerrar todas las tramas abiertas durante el guion. Es aquí donde sabemos si el protagonista consigue su deseo o fracasa en el intento y donde sabemos si el protagonista vive o muere. Es en este acto donde se produce el clímax de la historia.

- **Los personajes**

En cuanto a los personajes, es importante que se encuentren bien contruidos. Syd Field señala algunos puntos importantes en *El libro del guion*. El personaje tiene que tener una necesidad dramática bien definida y una vez establecida, el personaje tiene que superar todos los obstáculos que le impiden conseguirla. Además, el personaje tiene un punto de vista respecto al mundo y una actitud frente a éste. Blake Snyder afirma que una vez que tienes definido al protagonista necesitas una motivación fuerte que tenga que superar a lo largo de la historia. Snyder se refiere a los impulsos primarios como aquellos impulsos que captan nuestra atención con mayor fuerza; la supervivencia, el hambre, el sexo o la protección de los seres queridos (Snyder, 2010:86). Por otro lado es importante construir personajes redondos, que cambien desde el inicio hasta el final de la historia. McKee define el cambio del personaje de la siguiente forma: “Una buena escritura no solo revela la verdadera personalidad, sino que gira o altera esa misma naturaleza interna, para bien o para mal, a lo largo de la narración” (McKee, 2009: 135).

Robert McKee distingue también entre protagonista único (cuando es un único personaje el que lleva la carga de la historia) o protagonista múltiple (cuando la historia se desarrolla a través de pequeños y diferentes relatos). Además, podemos hablar de protagonista activo y protagonista pasivo. El primero de ellos, busca conseguir su deseo y desarrolla acciones que lo ponen en conflicto con otros personajes y con el mundo que lo rodea. Por el contrario, un protagonista pasivo se muestra inactivo para conseguir su

deseo, de modo que entra en conflicto con otros aspectos de su propia naturaleza (McKee, 2009: 75). No obstante, Blake Snyder considera que es mejor que sea el protagonista quien tome las riendas de la acción y no se deje arrastrar por los demás. Respecto al antagonista, señala que es imprescindible que esté a la altura del protagonista e incluso que lo supere en algunos aspectos. De este modo se consigue que el villano sea más villano y que el héroe sea más héroe.

Por otro lado, McKee insiste en que los protagonistas “deben suscitar empatía; sean o no simpáticos” (McKee, 2009:177). En este sentido, Snyder explica que hay que conseguir que el protagonista “caiga bien” haciendo referencia al título de su libro *¡Salva al gato!*:

Yo la llamo la escena de “Salva al gato”. Ya no la incluyen en las películas. Y es fundamental. Es la escena en la que se presenta al héroe y le vemos hacer algo -como salvar a un gato-, lo que define su personalidad y hace que a nosotros –los espectadores- nos caiga bien (Snyder, 2010:19).

- **Acción**

Syd Field distingue entre dos tipos de acciones: la física y la emocional. La acción física, como su propio nombre indica, se refiere a persecuciones, luchas, carreras, juegos, etc. Por otro lado, la acción emocional es lo que ocurre en el interior del personaje a lo largo de la historia (Field, 2002:23). De este modo, encontramos que los personajes sufren tanto conflictos externos (relacionados con la acción física) como conflictos internos (relacionados con la acción emocional). Saber mantener el equilibrio entre conflictos externos y conflictos internos hace que un guion resulte más o menos interesante.

- **Otros elementos**

Hay otros aspectos a tener en cuenta a la hora de confeccionar un guion. Por un lado está la linealidad o no linealidad del tiempo. Hablamos de tiempo lineal cuando los acontecimientos de la historia (haya o no haya *flashbacks*) se narran de manera cronológica mientras que el tiempo no lineal rompe esta norma hasta tal punto que el

espectador no consigue averiguar qué ocurre antes y qué ocurre después (McKee, 2009:74). También habría que distinguir entre la causalidad y la casualidad. Mientras que en la causalidad cada acción que se desarrolla tiene sus consecuencias, en la casualidad hay una serie de “acciones sin motivaciones aparentes que precipitan acontecimientos que no producen un efecto ulterior, y que por consiguiente, fragmentan la historia en episodios divergentes” (McKee, 2009:76). Siempre es más interesante que las acciones se resuelvan como consecuencia de la causalidad y no por el puro azar.

Por otro lado, escribir para el medio audiovisual es escribir pensando en imágenes. El componente visual a la hora de escribir un guion es muy poderoso y por ello Snyder afirma en *¡Salva al gato!* lo importante que es tanto la imagen de apertura como la imagen de cierre. Si en la escritura de la primera secuencia del guion se consigue establecer el tono, la atmósfera y el estilo de la película, habremos conseguido enganchar al espectador desde el principio. Por la contra, la imagen de cierre debe mostrar que ese mundo que hemos visto a lo largo de la narración ha cambiado con el desarrollo de los hechos.

- **La adaptación**

Adaptar una novela, una obra de teatro o un artículo de prensa consiste en alterar una obra y convertirla en otra. Es decir, se trata de escribir un guion basado en otro material (Field, 2002:139). Syd Field señala que mientras que una novela se sirve de las frases y los párrafos y una obra de teatro se apoya sobre todo en los diálogos, el guion es una escritura que se basa en las imágenes. En ese sentido no se está obligado a ser fiel al material original y asegura que si el guionista tiene que incluir nuevas escenas para contar la historia de la mejor forma posible, debe hacerlo. Sin embargo, también señala la importancia de no tomarse demasiadas “libertades” con la historia original. La idea central del concepto de adaptación se encuentra en ser fiel a la esencia del material original y luego trasladarla a la escritura audiovisual siguiendo las reglas del guion convencional, entendiendo éste como una obra totalmente nueva.

## **El cine de samuráis (*chanbara*)**

El cine de samuráis recibe el nombre de *chanbara*, que en japonés significa “lucha de mandobles” y tiene su origen en el cine de época nipón. Las películas de este género florecen en los años previos a la II Guerra Mundial y se consolidan después de ésta, de la mano de autores como Kenji Mizoguchi, Teinosuke Kinugasa, Hiroshi Inagaki y, por supuesto, Akira Kurosawa. Este último es el responsable de *Rashomon* (película premiada con el León de Oro en Venecia en 1951 y posteriormente con el Oscar a la mejor película extranjera) y de *Los siete samuráis*, posiblemente el *chanbara* por excelencia (Hostench, 2014:9).

Como señala Marco Da Costa, el caso de *Rashomon* es un ejemplo de cómo el espectador europeo y americano conectó muy bien con Akira Kurosawa debido en parte a su manera tan occidental de planificar la película. De hecho es clasificado en muchas ocasiones como “el director japonés más occidental”. Pese a ello, *Rashomon* se inspira en dos relatos de uno de los autores clásicos de la literatura japonesa contemporánea: Ryunosuke Akutagawa (Da Costa, 2010: 94). Por su parte, Donald Richie califica *Los siete samuráis* como una especie de continuación de *Rashomon* (Richie, 2004: 168).

En los años 70, influenciado por los mangas en que se basaba, el género *chanbara* se vuelve más violento y erótico, como en la película *Lady Snowball*. Es también en esta década cuando se produce la adaptación de la obra *El lobo solitario y su cachorro*, basado en el manga de Kazuo Koike y Gosei Kojima, cuya serie cinematográfica sería el punto álgido de la figura del samurái envuelto en extrema violencia y sangre (Hostench, 2014:10).

A partir de los años 90 las películas de samuráis reciben fuerte inspiración tanto del manga como de los videojuegos y se comienzan a realizar películas enfocadas al público juvenil por un lado y al público adulto por otro. Entre los juveniles encontramos la adaptación de *Azumi* (Ryuhei Kitamura, 2003) basada en el manga de Yû Koyama o *Dodoro* (Akishito Shiota, 2007), realizada a partir del manga de Osamu Tezuka. Las adaptaciones de *Kenshin, el guerrero samurái* entrarían dentro de esta categoría, mientras que las películas de un corte más adulto tendrían su máximo referente en el *Zatoichi (Zatoichi)* de Takeshi Kitano y los *13 asesinos (13-nin no shikaku)* de Takashi Miike (Hostench, 2014:11).

### 3. RUROUNI KENSHIN. DEL MANGA AL CINE

#### 3.1 Rorouni Kenshin. El manga

*Rurouni Kenshin* es un manga de Nobuhiro Watsuki publicado en la revista *Weekly Shônen Jump* entre el 25 de abril de 1994 y el 21 de septiembre de 1999. El manga está dividido en 225 capítulos (denominados actos) que cuentan la historia de Kenshin Himura, un antiguo samurái conocido como Hitokiri Battôsei, que decide cambiar su katana por una *sakabatô* (espada de filo invertido) y proteger así a los demás sin tener que matar. La historia se completa con dos actos especiales publicados posteriormente. El primero de ellos es una especie de epílogo titulado *La sakabatô de Yahiko* y el otro es una precuela que Nobuhiro Watsuki bautizó como “Acto 0”<sup>12</sup>.



Imagen 4. Portada de Weekly Shonen Jump #1300, donde se publica *Rurouni Kenshin* por primera vez.

<sup>12</sup> “La sakabatô de Yahiko” se incluye como complemento en el último volumen del manga de *Rurouni Kenshin*, mientras que el “Acto 0” fue editado en el tomo *Rurouni Kenshin. Restauración. Nº 1*.

Con la llegada de las películas de imagen real, Nobuhiro Watsuki volvió a dibujar algunas historias de Kenshin. En 2012 comienza a publicarse *Rurouni Kenshin Kinema-ban* (editado en España bajo el título de *Rurouni Kenshin. Restauración*), una especie de reescritura del primer arco argumental del manga. Por otro lado, en 2014 se publica *Honō wo Suberu -Rurouni Kenshin: Uramaku-* (no editado en España), que se centra en cómo se conocieron dos de los villanos más importantes de la serie, Makoto Shishio y Yumi Komagata. Desde 2017, Nobuhiro Watsuki y su esposa Kaoru Kurosaki retoman la historia original de Kenshin en un nuevo manga titulado *Rurouni Kenshin -Meiji Kenkaku Roman Tan Hokkaidō-hen-*, cuya serie aún continúa abierta y de la que, de momento, no existe fecha de publicación en España.

Antes de comenzar con el desarrollo de las tramas, vamos a dar una pequeña pincelada histórica para conocer el contexto en el que se enmarcan las aventuras de Kenshin. La historia comienza en el año 1878, once años después de que se instaure el nuevo gobierno Meiji tras la restauración de la figura del emperador Mutsuhito. Esta nueva época surge después de una sangrienta guerra que pone fin a más de 250 años de shogunato regido por la familia Tokugawa. Esta contienda enfrentaba a los partidarios del shōgun Tokugawa, que defendían todas las políticas y costumbres del Japón de los últimos dos siglos y medio, contra los partidarios de restaurar la figura del emperador. Kenshin Himura es uno de los samuráis de esta facción. Sin embargo, tras el final de la guerra el emperador ocupó un puesto “simbólico” y el poder pasó a manos de los feudos vencedores de la guerra, que comenzaron con un rápido proceso de occidentalización del país. Entre otras cosas se aprobó una ley de desarme que prohibía a los civiles portar espadas (Bernabé, 2008:246).

Como señala Mike Hostench, lo que Nobuhiro Watsuki pretendía conseguir con *Rurouni Kenshin* era renovar el manga de samuráis y distanciarse de obras archiconocidas como *El lobo solitario y su cachorro* repletas de sexo y violencia para sustituirlas por una combinación entre la acción y el drama romántico, acompañado por un estilo de dibujo más definido y juvenil (Hostench, 2014:3). En cuanto a la publicación seriada del manga, el propio Nobuhiro Watsuki decía así:

Crear un manga seriado se parece a montar un puzle tridimensional con varias capas. Se trata de ir montando bloques de diferentes formas y de un grosor determinado una vez a la semana si la serie es semanal y una vez al mes si la serie es mensual. Estos bloques,

después, tienen que ir montándose unos sobre otros de modo que el global resulte entretenido e impactante (Watsuki, 2013:210).

La obra de *Rurouni Kenshin* se puede estructurar en tres grandes arcos argumentales. El primero de ellos se compone de pequeñas historias cortas que suceden en Tokio y que sirven para presentar a Kenshin y al resto de personajes principales. El segundo arco traslada la acción a Kioto, donde Kenshin se enfrenta a Makoto Shishio y su organización, que pretende dar un golpe de estado y adueñarse de Japón. El tercer arco se centra en la venganza de Enishi Yukishiro, hermano de la primera esposa de Kenshin y que fue asesinada a manos de éste. En este último arco vemos el origen de la cicatriz de Kenshin y por qué decidió dejar atrás su pasado como asesino. A continuación vamos a desarrollar más detalladamente la trama general de la serie, que más tarde contraponemos con las tramas de las películas<sup>13</sup>.

### **Estructura del manga:**

- **Arco I (Actos del 1 al 47)**

Es el año 11 de Meiji (1878) y el samurái Kenshin Himura vagabundea por las calles de Tokio. Pelirrojo y con una cicatriz en forma de cruz en la mejilla izquierda, solo lleva consigo una *sakabatô* (espada de filo invertido) colgada del cinturón. Esa misma noche se encuentra con Kaoru, la joven maestra del dojo Kamiya, que ataca a Kenshin confundiéndolo con Hitokiri Battôsei, el legendario asesino de la guerra de la restauración. El asesino Battôsei ha aparecido en Tokio y está cometiendo crímenes en nombre de la escuela de esgrima de la familia Kamiya. Finalmente, se revela que son los hermanos Kihee y Gohee Hiruma los que se están haciendo pasar por Hitokiri Battôsei para desprestigiar el apellido de Kaoru y conseguir que les venda el dojo para poder especular con el terreno. Es entonces cuando Kenshin revela su verdadera identidad como Hitokiri Battôsei y derrota sin dificultad a los hermanos Hiruma gracias a su estilo de esgrima, el Hiten Mitsurugi-Ryû. Tras esto, Kaoru invita a Kenshin a quedarse a vivir con ella en el dojo.

---

<sup>13</sup> Resumen propio a partir de la lectura del manga. Los nombres y la traducción se corresponden con los de la edición publicada por Glénat entre 2008 y 2011.

Antes de llegar al primer enemigo importante del manga, Jine Ūdo, aparecen algunas pequeñas historias que presentan a nuevos personajes. Por un lado Kenshin se encuentra con Aritomo Yamagata<sup>14</sup>, ministro del ejército del gobierno Meiji y antiguo compañero de armas de Kenshin, que le pide que vuelva al gobierno. Sin embargo, Kenshin lo rechaza amablemente alegando que prefiere actuar como un vagabundo y defender a la gente que le importa. Por otro lado, también se presentan a dos de los personajes principales: Yahiko Myōjin y Sanosuke Sagara. Yahiko es un niño descendiente de una familia de samuráis que acaba convirtiéndose en el discípulo de Kaoru. Por su parte, Sanosuke es un tipo que no para de meterse en peleas callejeras y que es contratado por los hermanos Hiruma para vengarse de Kenshin. Tras la lucha, Sanosuke se convierte en el inseparable amigo de Kenshin.

Es aquí cuando aparece Jine Ūdo, que actúa bajo el nombre de Kurogasa, un peligroso asesino contratado para acabar con antiguos guerreros de la restauración que ahora ocupan puestos de poder en el gobierno. La policía contacta con Kenshin para que lo detenga, pero la sed de sangre de Jine lo lleva a secuestrar a Kaoru para obligar a Kenshin a retornar a su antiguo “yo” como asesino. Jine usa su poder mental para hechizar a Kaoru, impidiéndola respirar. Solo la propia voluntad de la víctima o la muerte de Jine podrían salvarla, lo que obliga a Kenshin a romper su promesa de no matar. Tras un violento duelo, Kenshin derrota a Jine y se dispone a acabar con él. Sin embargo, Kaoru rompe el hechizo y calma su instinto asesino. Tras ser derrotado, Jine se suicida y Kenshin y Kaoru vuelven al hogar.

Poco después Kenshin se enfrenta a Kanryū Takeda, un traficante de opio que lidera una importante organización criminal y que tiene como guardaespaldas al grupo de ninjas Oniwaban-shū, liderado por Ahoshi Shinomori. Takeda persigue a Megumi Takani, la única persona que conoce la fórmula del opio especial con el que trafica. Megumi se encuentra por casualidad con Kenshin y sus compañeros, que la defienden del ataque de los hombres de Takeda. Durante la lucha, Yahiko resulta envenenado pero Megumi consigue curarlo revelando así sus conocimientos médicos. Sin embargo, Takeda chantajea a Megumi obligándola a entregarse bajo la amenaza de asesinar a sus nuevos amigos. Kenshin, Sanosuke y Yahiko van a buscar a Megumi a la mansión de Takeda y derrotan uno a uno a los hombres del Oniwaban-shū hasta llegar a Ahoshi.

---

<sup>14</sup> Al igual que otros personajes como Toshimichi Ōkubo o Hajime Saitō, Aritomo Yamagata es un personaje que existió en la realidad.

Éste, obsesionado por conseguir el título del guerrero más poderoso, cae derrotado ante la espada de Kenshin. Sin embargo, cuando todo parece que ha llegado al final, Takeda intenta asestar un último golpe usando una ametralladora Gatling para acabar con todos ellos. Los miembros del Oniwaban-shû se sacrifican uno tras otro para salvar la vida de Aoshi, que contempla cómo sus compañeros son acribillados. Aprovechando la confusión, Kenshin consigue detener a Takeda y liberar a Megumi pero Aoshi desaparece del lugar llevándose las cabezas de sus compañeros y jurando volver a enfrentarse a Kenshin en el futuro. Finalmente, Megumi se une a Kenshin y a los demás y decide purgar sus crímenes terminando su formación médica y ayudando a los enfermos.

El último de los enemigos de Kenshin dentro de este arco es Raijûta Isurugi, un samurái que predica la necesidad de retomar las antiguas tradiciones de la esgrima japonesa, incluido matar al oponente. Raijûta considera un insulto la forma en que las actuales escuelas de kendo enseñan el arte de la espada, usando sables de madera en lugar de katanas. Con su estilo de lucha Shinko-Ryû (una mezcla de todas las disciplinas antiguas) y el mecenazgo de la familia Tsukayama (con Yutarô, el hijo pequeño de la familia especialmente implicado), Raijûta pretende armar su revolución. Sin embargo, Kaoru enseña a Yutarô los principios de la “esgrima humanizadora” que predica su familia y que chocan fuertemente con los ideales de Raijûta. Finalmente, Kenshin derrota a Raijûta pero durante la lucha Yutarô resulta herido y no puede volver a empuñar un arma. Como veremos en el posterior análisis de las películas, este pequeño arco dentro del arco principal queda totalmente fuera de las adaptaciones cinematográficas.

- **Arco II (Actos del 48 al 151)**

Haijime Saitô, un antiguo miembro del Shinsen-gumi reconvertido en policía, reaparece en Kioto para terminar un duelo contra Kenshin que quedó inconcluso tras el final de la guerra. Sin embargo, después de una violenta lucha aparece el ministro del interior Toshimichi Ôkubo. Resulta que Saitô tan solo estaba probando las habilidades de Kenshin para ver si aún era capaz de aceptar un último encargo del gobierno: derrotar a Makoto Shishio y su organización. Durante la guerra, Shishio fue el sucesor de Kenshin como asesino pero el gobierno decidió asesinarlo quemándolo vivo para evitar que

revelase secretos de estado. Milagrosamente, Shishio consigue sobrevivir a sus heridas y formar una organización criminal que anhela dar un golpe de estado y hacerse con el control de Japón.

Sin embargo, el día previsto para que Kenshin le dé una respuesta al ministro Ôkubo, éste es asesinado por Sôjirô Seta, la mano derecha de Shishio y el más letal de sus asesinos. Kenshin decide entonces enfrentarse a Shishio y parte hacia Kioto en su busca, no sin despedirse antes de Kaoru. Tras la marcha de Himura, sus compañeros deciden ir tras él; mientras que Sanosuke se marcha por su cuenta para fortalecerse por el camino, Kaoru y Yahiko parten juntos. Megumi se queda sola en Tokio para cuidar de sus pacientes pero se encuentra con Aoshi, que ha vuelto al dojo Kamiya para enfrentarse de nuevo a Kenshin.

Himura continúa su viaje hacia Kioto hasta que conoce a Misao, una joven que pertenece al Oniwaban-shû y que busca a Aoshi desesperadamente. Poco después se encuentran con un hombre moribundo que les pide que cuiden de su hermano pequeño, Eiji, y que liberen a su aldea de las garras de Shishio. Tras la muerte del hombre, Kenshin se dirige a la aldea Shingetsu donde los hombres de Shishio han ahorcado a los padres de Eiji. Kenshin los derrota sin demasiada dificultad, sin embargo la mayor hostilidad la recibe de los aldeanos. El miedo que tienen a Shishio es tal, que se niegan a bajar de la horca los cuerpos de los difuntos y darles una sepultura digna. Saitô, que tenía información del paradero de Shishio, se une a Kenshin para ir a su encuentro. Por fin Kenshin y Shishio se ven las caras y se juran enfrentarse el uno al otro. Shishio se marcha y Kenshin se enfrenta a Sôjirô, cuyo duelo queda en tablas tras romperse las espadas de ambos contendientes. La aldea Shingetsu es al fin libre, pero el pequeño Eiji busca venganza intentando asesinar a Senkaku, el sirviente de Shishio que mató a su familia. Kenshin le convence de la inutilidad de mancharse las manos de sangre por venganza y Saitô decide marcharse con el pequeño y dejarlo con su esposa. Por su parte, Shishio le encarga a Sôjirô que reúna a los “Diez Espadas”, su grupo de guerreros más leales.

Por otro lado, Sanosuke sigue atravesando bosques en dirección a Kioto, entrenando para estar a la altura de la lucha que se aproxima. Allí se encuentra con Anji Yûkyûzan, un monje renegado que le enseña su técnica de lucha, Futae no Kiwami. Sanosuke aprende los principios de la técnica y se despide de su maestro. Poco después

aparece Sôjiro y revela la verdadera identidad de Anji: es uno de los “Diez Espadas” de Shishio.

Cuando al fin llegan a Kioto, Misao lleva a Kenshin a la pensión Aoi-ya donde trabajan los actuales miembros del Oniwaban-shû. Allí conoce a Okina, el anciano líder de la banda. Kenshin le habla sobre lo que ocurrió con Aoshi, sobre su misión de detener a Shishio y sobre las dos personas que tiene que encontrar con urgencia: Shakkû Arai (el herrero que le fabricó su espada de filo invertido) y Seijûrô Hiko (su antiguo maestro). Al mismo tiempo pero en otra parte de la ciudad, llegan Kaoru y Yahiko, que se cruzan con Aoshi sin que éste se dé cuenta.

Okina descubre que Shakkû Arai ha muerto pero su hijo Seikû es también un prestigioso herrero. Sin embargo, cuando Kenshin le pide que le haga una nueva espada, éste se niega alegando que ya solo fabrica utensilios de cocina y que no volverá a forjar armas nunca más. Por otro lado, Chô (uno de los “Diez Espadas” de Shishio), descubre la existencia de una última espada fabricada por Shakkû, donada al santuario como ofrenda a los dioses. Chô secuestra al bebé de Seikû para hacerse con la espada pero Kenshin consigue derrotarlo gracias a Seikû, quien le regala la última espada de su padre. Esta espada resulta ser también de filo invertido, permitiéndole a Kenshin continuar luchando sin temor a matar a nadie.

Okina encuentra también el lugar donde se oculta Seijûrô Hiko. Kenshin se marcha a su encuentro y le pide que le enseñe los últimos secretos de la técnica Hiten Mitsurugi-Ryû, puesto que abandonó a su maestro antes de finalizar su adiestramiento. Paralelamente, Kaoru y Yahiko conocen a Misao por casualidad y ésta decide llevarlos junto a Kenshin. Tras hablar con Kaoru y Yahiko sobre las acciones de Kenshin en los últimos años, Hiko decide continuar con el adiestramiento de su discípulo justo donde lo dejó. Al marcharse, Kaoru y Yahiko descubren que Misao forma parte del Oniwaban-shû y le cuentan todo lo ocurrido con Aoshi. Éste, que sigue buscando sin éxito a Kenshin, decide unirse a la banda de Shishio para encontrarlo lo antes posible.

Al descubrir la clase de demonio en el que se ha convertido Aoshi, Okina lo reta a un duelo pero es derrotado fácilmente y queda herido de gravedad. Misao comprueba con sus propios ojos cómo ha cambiado Aoshi y, con Okina malherido, toma las riendas del Oniwaban-shû y se autoproclama nueva capitana del grupo. Por otro lado, Saitô va a prisión a interrogar a Chô y allí se encuentra también con Sanosuke, quien para llegar

antes a Kioto decidió pelearse con la policía y provocar su propio arresto. Ambos interrogan a Chô y descubren el plan secreto de Shishio: incendiar Kioto. Por su parte Kenshin termina el entrenamiento con su maestro y descubre que el secreto de la técnica suprema de su disciplina de lucha se encuentra en mantener el equilibrio entre defender a los demás y apreciar su propia vida.

Mientras que Kenshin, Saitô y Sanosuke se dirigen al puerto en busca del buque acorazado Rengoku, donde Shishio se encuentra, el resto del Oniwaban-shû ayuda a la policía a detener el incendio de la ciudad. No obstante, el verdadero plan de Shishio consiste en distraer las miradas del gobierno incendiado Kioto mientras él se dirige en barco hacia Tokio para bombardearlo. Kenshin y sus compañeros logran destruir el acorazado y frustrar los planes de Shishio, que los reta a un duelo en su fortaleza.

Al llegar al santuario donde se oculta Shishio, comienza la lucha. Sanosuke se enfrenta a Anji, su antiguo maestro, convenciéndole de que está equivocado y derrotándolo con la técnica que un día le enseñó. Saitô mata sin contemplación a Usui, otro de los esbirros más fuertes de Shishio, mientras que Kenshin derrota a Aoshi y consigue hacerlo entrar en razón. El siguiente duelo enfrenta a Kenshin y a Sôjirô, que se ve desestabilizado mentalmente durante el combate y que tras ser derrotado por Kenshin decide abandonar a Shishio y descubrir su propio camino. Por otro lado, en la pensión Aoi-ya, Misao, Kaoru y Yahiko derrotan al resto de miembros de los “Diez Espadas” gracias a la ayuda de Seijûrô Hiko.

Finalmente Kenshin se enfrenta a Shishio, pero su fuerza es tal que ni siquiera con la ayuda de Saitô, Sanosuke y Aoshi puede detenerlo. Kenshin saca fuerzas de flaqueza y usa sus mejores técnicas contra Shishio, pero cuando está a punto de derrotarlo, Yumi Komagata (la amante de Shishio) se interpone entre ellos e implora a Kenshin que los deje marchar. Aprovechando que Kenshin baja la guardia, Shishio atraviesa a Yumi y a Kenshin con su espada, matando a la mujer en el acto. Poco después el cuerpo de Shishio, que ha sobrepasado sus propios límites, arde en llamas debido a las quemaduras de su cuerpo.

Este arco termina con un epílogo que muestra a Kenshin llevando flores a una tumba (más tarde veremos que se trata de la tumba de Tomoe Yukishiro, la mujer que fue su esposa) y regresando a Tokio con Kaoru y el resto de sus compañeros.

- **Arco III (Actos del 152 al 255)**

Las cicatrices hechas con rencor no desaparecen hasta que el rencor lo hace. Esta es la premisa que rige el arco final del manga. Enishi Yukishiro, el hermano pequeño de Tomoe Yukishiro, viaja a Tokio para vengarse de Kenshin. El joven ha formado un pequeño grupo de hombres que guardan hostilidad hacia Kenshin llamado los “Seis Camaradas”. Enishi no se conforma solo con matar a Kenshin, sino que quiere culminar su venganza en lo que él llama Jinchû y arrojarlo a un infierno en vida, porque considera que la muerte dura solo un instante. El primer paso de su plan consiste en atacar lugares y personas próximas a Kenshin, para luego revelarse ante él y retarlo a una batalla.

Tras su encuentro con Enishi, Kenshin vuelve al dojo Kamiya y decide contarle a Kaoru, Sanosuke, Yahiko, Megumi y Tsubame (una pequeña amiga de Yahiko que se ha visto envuelta en la ola de destrucción iniciada por Enishi) la historia de los Yukishiro. En este punto de la historia se abre un extenso *flashback* que abarca los actos que van del 143 al 179. Corre el año 1864 y Kenshin actúa en Kioto como el asesino Hitoki Battôsai. Su trabajo consiste en asesinar a los hombres más importantes del *bakufu* (partidarios del *shôgun*). Una noche, entre los guardaespaldas de una de sus víctimas, se encuentra el joven Kiyosato. El chico, a punto de casarse con su amor de la infancia, saca tal fuerza de su interior que consigue hacerle un corte en la cara a Kenshin antes de morir. Poco después, Kenshin conoce a una misteriosa joven llamada Tomoe Yukishiro de la que se acaba enamorando y con quien se va a vivir al campo como marido y mujer mientras se oculta de los hombres del *bakufu*. Sin embargo, Tomoe resulta ser la mujer que iba a casarse con Kiyosato y su verdadero objetivo era encontrar un punto débil de Kenshin con el que los hombres del *shôgun* pudieran derrotarlo. No obstante, durante el tiempo que han pasado juntos, Tomoe también se ha enamorado de Kenshin. Cuando se enfrenta a los Yaminobu, el grupo de luchadores del *bakufu* para los que trabaja Tomoe, Kenshin atraviesa con su espada a la chica de forma accidental. El cuchillo que llevaba Tomoe en sus manos se le escapa y roza la cara de Kenshin, naciendo así la cicatriz en forma de cruz que corta su mejilla. Sin embargo, el hermano pequeño de Tomoe, Enishi Yukishiro, ha sido testigo de cómo Battôsai ha asesinado a su hermana y jura vengarse de él. Poco después, Kenshin encuentra el diario de Tomoe y descubre que él fue quien había asesinado a su prometido. Es entonces cuando jura que en el momento en que acabe la guerra y surja una nueva era, dejará de

matar para siempre. Tras oír la historia, Kaoru avisa a Misao para que traiga desde Kioto el diario de Tomoe, que Kenshin había dejado en el templo donde se encuentra su tumba. La idea de Kaoru es que Enishi pueda leerlo y darse cuenta de cómo su hermana amaba a Kenshin.

Los días pasan y llega el momento del ataque. Enishi y sus camaradas se presentan en el dojo Kamiya, pero son derrotados uno a uno por Kenshin, Sanosuke, Yahiko y Saitô, que se presenta de improviso para ayudarlos. Finalmente, Kenshin y Enishi se enfrentan en un duelo del que Enishi sale victorioso. Es entonces cuando pone en marcha la parte final de su plan. El dojo queda envuelto en humo y Kenshin encuentra el cuerpo sin vida de Kaoru, con una espada atravesándole el pecho y con una cicatriz en forma de cruz grabada en la mejilla. Tras esto, Kenshin abandona la voluntad de vivir y se marcha a la “Aldea de los Descastados”, un lugar aislado donde solo habitan los marginados de la sociedad.

Después de ver a un Kenshin tan diferente, Sanosuke se marcha y abandona a sus amigos mientras que Yahiko asume la tarea de mantener viva la esperanza. Es entonces cuando Misao y Aoshi llegan a Tokio con el diario de Tomoe. Aoshi sospecha de lo ocurrido y desentierra el cadáver de Kaoru, que resulta ser una marioneta fabricada por Gein, uno de los hombres de Enishi que ha logrado engañar a todos. La verdadera Kaoru está encerrada en la guarida de éste, en una pequeña casa situada en una isla. Allí también se encuentra Wu Heixing, el número dos de la organización criminal de Enishi que aspira a ocupar su puesto.

Aoshi se enfrenta a Gein, que vuelve a por el cuerpo falso de Kaoru, y lo derrota sin paliativos. Al mismo tiempo Kujiranami, otro de los hombres de Enishi derrotados durante el ataque al dojo, escapa de la cárcel. Yahiko se enfrenta a él en una cruenta lucha pero no es capaz de detenerlo. Tsubame, la pequeña amiga de Yahiko, va a buscar a Kenshin a la “Aldea de los Descastados”. Después de escuchar las palabras de la niña y de un misterioso anciano que vive en la aldea (que resulta ser el padre de Tomoe y Enishi), Kenshin toma su espada y corre a socorrer a Yahiko. Kenshin vence a Kujiranami, que acepta su derrota y se entrega a la policía.

Por su parte, Sanosuke regresa a Shinshû, el pueblo donde se crió, aunque todo ha cambiado mucho desde que se marchó. Un mafioso local llamado Fudôzawa y que recibe el apoyo de Tani, un antiguo guerrero de la restauración al que protegieron

Kenshin y él durante su primer encuentro con Jine Ūdo, pretende controlar los recursos económicos del pueblo. La única persona que se atreve a hacerle frente es Kamishimoemon Higashidani, el padre de Sanosuke. Éste descubre que después de tantos años fuera su familia lo ha dado por muerto y ya no pertenece a su mundo. Sin embargo, Sanosuke se reconcilia con su padre y derrota a los hombres de Fudōsawa, calma su ira y decide volver a Tokio con sus compañeros.

Finalmente, Kenshin y los demás se dirigen a la isla donde Enishi se oculta. En la playa, los cuatro guardaespaldas de Heixing se enfrentan a Sanosuke, Yahiko, Aoshi y Saitō, que superan con creces a sus rivales. Inmediatamente después llega Enishi, acompañado por Kaoru. Tanto Enishi como Kenshin han mejorado sus habilidades desde su último encuentro y la nueva lucha entre ambos los lleva a los mayores sacrificios físicos y mentales a los que se han enfrentado jamás. El duelo se salda con la victoria de Kenshin pero Heixing le dispara en el hombro y Kaoru se interpone entre ambos para salvarlo. Al ver a Kaoru protegiendo a Kenshin, Enishi recuerda cómo Tomoe lo hizo también en el pasado. Enishi detiene a Heixing, salvando las vidas de Kaoru y Kenshin. Luego recibe el diario de su hermana de manos de Kaoru y desaparece para siempre.

Tras todos estos acontecimientos, Megumi decide marcharse a Aizu para abrir allí una consulta e intentar localizar a su familia perdida. Sin embargo, antes de hacerlo le dice a Kenshin que no puede volver a pelear o su cuerpo acabará deteriorándose por completo debido a los esfuerzos físicos que requieren sus técnicas. Kenshin reta a Saitō a un último duelo, sin embargo éste no se presenta y se traslada de comisaría. Sanosuke también decide marcharse de Tokio, puesto que la policía lo persigue a raíz de los sucesos ocurridos en Shinshū.

Cuatro años más tarde, en el año 1882 (año 15 de Meiji), Kenshin y Kaoru han tenido un hijo, Kenji, y Yahiko se ha convertido en uno de los instructores del dojo Kamiya. En el día de su decimoquinto cumpleaños, Kenshin reta a Yahiko a un duelo para su ceremonia de mayoría de edad como espadachín. Aunque el combate queda en tablas, Kenshin le regala su espada de filo invertido, pasando así el testigo a las nuevas generaciones.

## **Personajes principales:**

**Kenshin Himura:** Su verdadero nombre es Shinta, pero fue bautizado como Kenshin (corazón de espada) por su maestro. Sus padres murieron por cólera cuando él era pequeño y mientras viajaba con unos compradores de esclavos, éstos fueron asesinados por unos asaltantes de caminos. En el último momento Seijûrô Hiko le salva la vida y se convierte en su maestro. La técnica de esgrima que aprende se llama Hiten Mitsurugi-Ryû (escuela de la espada que surca los cielos), un estilo de combate casi invencible. Sin embargo, antes de terminar su adiestramiento se marcha a la guerra y se une a la facción que pretende restaurar la figura del emperador. Durante la guerra, Kenshin actúa como un asesino en la sombra que recibe el apodo de Hitokiri Battôsei. Tras asesinar accidentalmente a su esposa, Tomoe Yukishiro, Kenshin decide que una vez que acabe la guerra no volverá a matar. Es entonces cuando cambia su katana por una *sakabatô* (espada de filo invertido) y decide proteger a los inocentes sin volver a matar.

**Kaoru Kamiya:** Tan valiente como tozuda, Kaoru hereda el dojo Kamiya tras la muerte de su padre y se convierte en la adiestradora del Kamiya Kasshin-Ryû (estilo del corazón activo de Kamiya). Esta técnica de lucha cree en la “espada humanizadora” y justifica el uso de la espada para proteger a los demás. Está enamorada de Kenshin y la relación entre ambos se irá desarrollando a lo largo de la serie. Por su parte, Kaoru siente bastantes celos de Megumi, puesto que la ve como una constante amenaza para su relación.

**Yahiko Myôjin:** Orgullosa, testaruda y descarada. Último superviviente de una familia de samuráis, se dedica a robar para pagar las deudas contraídas por su familia a un jefe mafioso de poca monta. Kenshin le muestra un nuevo camino y Yahiko se convierte en alumno de Kaoru. Para la creación de este personaje, Nobuhiro Watsuki se inspiró en él mismo durante su época de estudiante.

**Sanosuke Sagara:** Nace en el seno de una familia de campesinos pero a los nueve años se marcha para entrar en las brigadas Sekihô-Tai (Brigada de la roja dignidad) donde conoce al capitán Sôzô Sagara al que considera un nuevo padre y mentor. Tras la traición del gobierno a las brigadas (los acusan de ser un falso ejército de la restauración), Sanosuke se convierte en su último superviviente y toma el apellido de Sagara en honor a su mentor. A partir de ahí adopta el sobrenombre de Zanza y se convierte en un especialista en peleas. Kihee y Gohee Hiruma lo contratan para luchar

contra Kenshin, pero tras combatir contra él se convierte en su mejor amigo. Sanosuke es bastante aprovechado y vivalavirgen pero posee una fuerte lealtad hacia sus amigos y es el primero en combatir contra cualquier injusticia.

**Megumi Takani:** Megumi descende de una familia de médicos cuyo ideal es el de ayudar a cualquier paciente, independientemente de la clase social a la que pertenezca. Después de separarse de su familia durante las guerras Boshin, comienza a ayudar a un médico que trabaja con Kanryû Takeda fabricando opio. Takeda asesina al médico y persigue a Megumi para que sea ella quien lo fabrique. Gracias a Kenshin, Megumi decide continuar su formación en medicina y redimir sus malos actos ayudando a cualquier tipo de paciente, tal y como hacía su familia. Al igual que Kaoru, está enamorada de Kenshin y aprovecha cualquier ocasión para flirtear con él.

**Jine Ūdo:** Apodado Kurogasa. Perteneció al Shinshen-gumi hasta que su sed de sangre lo volvió contra sus compañeros y acabó pasándose al bando contrario. Jine usa la técnica del Shin no ippô, que consiste en una hipnosis que paraliza a su rival. En la nueva era Meiji, trabaja como una especie de mercenario que mata por dinero. Cuando se reencuentra con Kenshin, Jine rapta a Kaoru para enfurecerlo y revertirlo a su estado de Hitokiri Battôzai y así poder enfrentarse a un rival que considera digno.

**Kanryû Takeda:** Jefe mafioso local que trafica con opio. Tiene como guardaespaldas a los ninjas del Oniwaban-shû, capitaneados por Aoshi Shinomori. Su objetivo es dedicarse a traficar con armas en lugar de las drogas, puesto que lo considera un negocio más lucrativo. De hecho, toda su filosofía de vida gira en torno al dinero.

**Aoshi Shinomori:** Capitán del Oniwaban-shû desde los 13 años. Nunca llegó a participar en la guerra de la restauración, puesto que el shôgun se rindió antes de que pudiese entrar en batalla. Tras la guerra le ofrecieron altos puestos en el gobierno, pero los rechazó porque no incluían al resto de sus compañeros. Aoshi decide marcharse junto a algunos de los suyos y deja a la pequeña Misao, la nieta del anterior capitán, al cuidado del viejo Okina. Después de convertirse en el guardaespaldas de Takeda y ver morir a sus compañeros, Aoshi se convierte en un demonio que solo ansía robarle a Kenshin el título de “guerrero más poderoso” para honrar así al Oniwaban-shû. Tras un nuevo combate, Kenshin vuelve a derrotarlo y lo ayuda a superar sus demonios internos.

**Hajime Saitô:** Basado en un personaje real, Saitô fue el capitán de la tercera división del Shinsen-gumi, una brigada formada para proteger la seguridad pública en Kioto cuando los guerreros de la restauración aún no estaban cohesionados. Con la llegada del nuevo gobierno, Saitô cambia de bando y se convierte en policía, adoptando el nombre de Gorô Fujita. Su lema es Aku-soku-san (acabar inmediatamente con el mal) y se considera a sí mismo un Shinsen-gumi que vive en la era Meiji y acata las órdenes de sus superiores siempre y cuando no perjudiquen a la gente de a pie. Aún tiene un duelo pendiente con Kenshin que espera retomar algún día.

**Makoto Shishio:** Es el sucesor de Hitokiri Battôtsai. Cuando Kenshin dejó de actuar como asesino en la sombra y pasó a una acción más abierta, Shishio ocupó su puesto. Durante las guerras Boshin, y para evitar que los secretos del gobierno saliesen a la luz, sus propios compañeros intentaron matarlo quemándolo vivo. A pesar de las heridas, Shishio consigue sobrevivir y forma una organización criminal con la que pretende controlar el país. Su filosofía se basa en una premisa muy sencilla: los fuertes sobreviven y los débiles mueren. Para que Japón sea fuerte, no puede quedar en manos de líderes débiles y corruptos, sino que debe estar bajo las órdenes de alguien fuerte como él. Shishio anhela matar a Kenshin con sus propias manos pero las quemaduras de su cuerpo le impiden manejar la espada durante más de quince minutos seguidos o la temperatura de su cuerpo se elevará tanto que arderá en llamas.

**Sôjirô Seta:** Es la mano derecha de Makoto Shishio y el más letal de los “Diez Espadas”. Sôjirô es un joven de aspecto frágil y tranquilo que apenas muestra sus sentimientos. Por su condición de hijo bastardo, su familia lo trató prácticamente como si fuera un esclavo mientras él no podía hacer otra cosa que ocultar su dolor bajo una sonrisa. A los ocho años encuentra a Shishio cerca de su casa y ve cómo acaba con un policía que lo persigue. Shishio le perdona la vida al muchacho y le regala su espada. La filosofía de Shishio de la supervivencia del más fuerte caló tanto en el pequeño Sôjirô, que asesinó a toda su familia y se convirtió en su discípulo.

**Misao Mackimaki:** Es una kunoichi (mujer ninja) del Oniwaban-shû, nieta del anterior capitán. Está enamorada de Aoshi, quien la crió desde pequeña hasta que la dejó al cuidado del viejo Okina. Con el paso de los años, Misao emprende la búsqueda de Aoshi hasta el momento en que se encuentra con Kenshin. Vive en Aoi-ya, una posada

de Kioto regentada por el resto de miembros del Oniwaban-shû. Misao es deslenguada e impulsiva, pero también valiente y noble.

**Okina:** Su verdadero nombre es Nenji Kashiwakazi, pero su apodo de guerra es Okina (lireralmente, hombre anciano). Es un ninja del Oniwaban-shû que cuando le ofrecieron el puesto de capitán decidió rechazarlo y recomendar a Aoshi en su lugar. Fue además, el encargado de tejer una red de información durante la guerra e inauguró la posada Aoi-ya como tapadera y base secreta de la organización. Con la llegada de la nueva era, la posada Aoi-ya sirve como lugar de refugio para antiguos miembros de la organización. Cuando conoce a Kenshin, Okina no duda un instante en olvidar las rivalidades del pasado y ayudarlo a derrotar a Shishio.

**Seijûrô Hiko:** Maestro de Kenshin, que tras la guerra trabaja como alfarero. Su verdadero nombre es Kakunoshin Niitsu, pero cada maestro del Hitten Mitsurugi-Ryû adopta el nombre del fundador de esa disciplina: Seijûrô Hiko. Kenshin y él tuvieron una discusión enorme cuando éste se marchó a la guerra traicionando los principios del Hitten Mitsurugi-Ryû, lo que hace que sienta recelo a terminar su adiestramiento cuando Kenshin regresa años más tarde. Hiko es bastante vanidoso y engreído pero también sabio y justo.

**Tomoe Yukishiro:** La familia de Tomoe era vasalla del shôgun. Su madre falleció poco después de dar a luz a su hermano pequeño Enishi, de quién actuó a la vez como madre y hermana mayor. Tomoe estaba prometida con Kiyosato, un amigo de la infancia que se unió a la facción del shogunato durante la guerra. Sin embargo, Kenshin lo asesinó y Tomoe decidió vengarse acercándose a él para descubrir su punto débil. Contra todo pronóstico, Tomoe se enamora de Kenshin pero muere accidentalmente atravesada por su katana tras interponerse entre Kenshin y su enemigo.

**Enishi Yukishiro:** Tras la muerte de su hermana Tomoe y el sufrimiento padecido durante la guerra, siente tal dolor que éste se manifiesta en el color de su cabello, tornándose de color blanco. Enishi se marcha a Shangháí, donde casi muere de hambre hasta que es acogido por una familia japonesa de buena posición. No obstante, los asesina a todos y se queda con su fortuna, la cual emplea para convertirse en el jefe de la mafia de Shangháí. Enishi aprende a luchar de forma autodidacta, mezclando las artes marciales chinas con la esgrima japonesa, y se pasa años pensando en su venganza contra Kenshin.

## Características del manga:

Pese a ser un *shōnen* manga repleto de acción, *Rurouni Kenshin* tiene algunos elementos que lo aproximan al *seinen*, como una mayor profundidad en las historias y en el desarrollo de los personajes. El pasado como asesino de Kenshin o la violencia extrema de algunas escenas de lucha donde se cercenan extremidades, le dan un aire más adulto de lo habitual en el manga juvenil. El protagonista, Kenshin Himura, no es un chico joven sino un adulto, aunque sus rasgos físicos le hacen tener un aspecto más juvenil. Por otro lado, tiene unas características físicas que lo hacen único (su estilo de esgrima Hiten Mitsurugi-Ryū es casi invencible), un elemento muy propio del *shōnen*. Además se convierte en un maestro tras superar a su mentor, Seijurō Hiko, y alcanzar los secretos ocultos del Hiten Mitsurugi-Ryū.

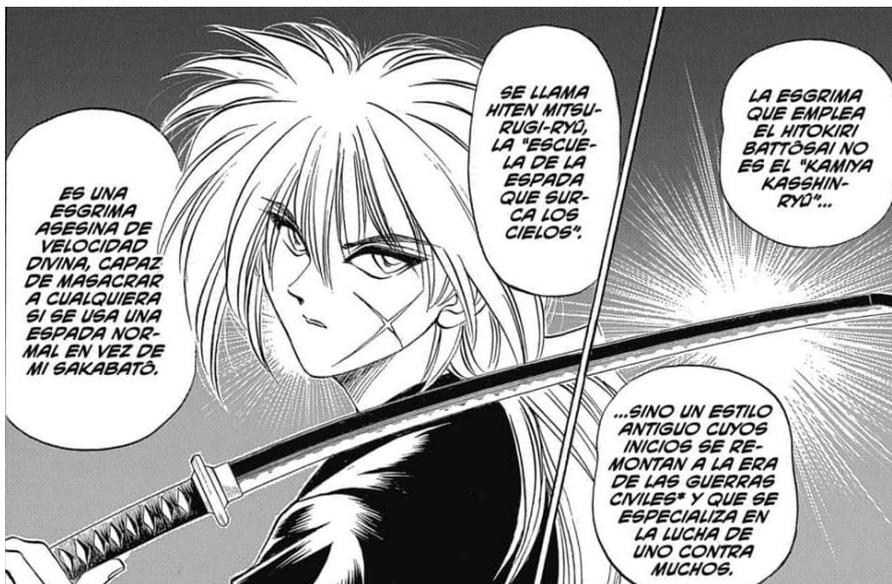


Imagen 5. *Rurouni Kenshin*. Edición integral de Glénat. Fragmento de la página 46 del tomo 1

Por su parte, la acción es una parte fundamental en la historia. Hay muchos y extensos duelos de espada donde Kenshin debe superarse a sí mismo contantemente. Por ejemplo, antes de enfrentarse a Shishio, Kenshin tiene que dominar la técnica secreta de su estilo de esgrima y antes de enfrentarse a Enishi por segunda vez, debe superar su sentimiento de culpabilidad y estar en paz consigo mismo. Además, a través de las luchas se producen largas conversaciones entre los rivales que van más allá de las simples bravatas y, en ocasiones, por medio de la lucha y el diálogo algunos personajes cambian de bando. El caso de Sanosuke es un buen ejemplo. De odiar a los guerreros de

la restauración y querer derrotar a Kenshin, Sanosuke pasa a convertirse en su mejor amigo y ayudarlo a proteger a la gente de a pie. Lo mismo ocurre con Aoshi o Sôjirô. El primero, tras abandonar su humanidad y ser derrotado por Kenshin encuentra un nuevo camino de paz junto a Misao y el resto de los Oniwaban-shû. Por su parte, al ver las victorias de Kenshin, Sôjirô comienza a dudar de la filosofía de la supervivencia del más fuerte hasta el punto de que tras ser derrotado por Kenshin abandona a Shishio y busca una respuesta por sí mismo. Que los rivales se acaben convirtiendo en aliados es también un elemento característico del *shônen*.

La amistad, el esfuerzo y la victoria (*yuujou, doryoku, shouri*) están presentes durante toda la obra, algo habitual en el género *shônen* y puesto de moda por la revista *Shônen Jump* donde *Rurouni Kenshin* se publicó. La amistad es un elemento fundamental en la historia y es común ver a los personajes sacrificarse para salvar a un amigo o tener una fé absoluta en sus compañeros. De la misma forma, esforzarse y superar constantemente los obstáculos hasta conseguir alcanzar la victoria es una constante en el relato. Quizás, el personaje que mejor representa esto es el de Yahiko. Aparentemente es el más débil del grupo debido a su edad pero se enfrenta con coraje y orgullo a sus rivales hasta agotar sus fuerzas, poniéndose al mismo nivel que los personajes adultos.



Imagen 6. *Rurouni Kenshin*. Edición integral de Glénat. Fragmento de la página 18 del tomo 12

Por otro lado, la manera de representar la acción se consigue a través del movimiento subjetivo<sup>15</sup> y de unos encuadres y puntos de vista mareantes. El lector se siente así partícipe de la acción y se implica mucho más en la lectura. Las composiciones de la página y el lenguaje corporal de los personajes (que van desde el propio movimiento hasta las expresiones de sus caras), dan una sensación de dinamismo que provocan intensidad y emoción, como puede verse en la ilustración número 7.



Imagen 7. *Rurouni Kenshin*. Edición integral de Glénat. Páginas 45 y 46 del tomo 22

Por otro lado, *Rurouni Kenshin* tiene una variedad muy rica en cuanto al diseño visual de sus personajes, que quedan bastante diferenciados unos de otros. Las caras y las figuras, por su parte, son sencillas y emotivas, de modo que el lector se identifica con ellos al instante. Se trata pues, de un recurso muy expresivo como se puede apreciar en la imagen número 8.

<sup>15</sup> Como señala Scott McCloud en su libro *Hacer cómics. Secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*, el movimiento subjetivo se logra usando fondos con rayas para provocar en el lector la sensación de que te estás moviendo con el personaje en lugar de estar observándolo desde fuera.



Imagen 8. *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Páginas 132 y 133 del tomo 14

Por otro lado, también es frecuente el uso de viñetas sin palabras dando información fragmentada al lector sobre la situación o mostrando detalles cotidianos.

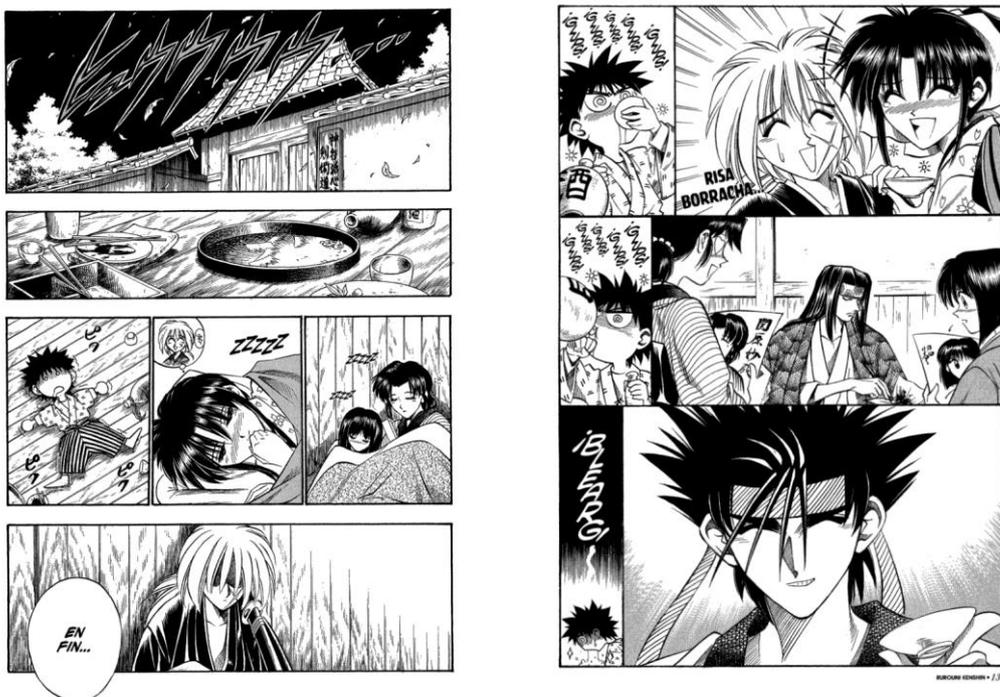


Imagen 9. *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Páginas 138 y 139 del tomo 5

Otros elementos propios del manga se usan para enfatizar ciertos momentos. Por ejemplo, la transformación exagerada de los cuerpos completos de los personajes suele usarse para los momentos cómicos. Como apreciamos en la imagen número 10, el dibujo se simplifica bastante, de modo que sirve como alivio cómico para la historia.



Imagen 10. *Rurouni Kenshin*. Edición integral de Glénat. Fragmento de la página 135 del tomo 10

Así, encontramos que el manga es un tipo de cómic muy cinematográfico y que por ello, algunas de sus características narrativas como el ritmo, parecen ser fácilmente trasladables al formato del guion audiovisual. Aún así, otras como la transformación de los cuerpos o los elementos cómicos exagerados resultan mucho más difíciles de adaptar.

### 3.2 Breve pincelada de *Rurouni Kenshin* en el anime

Antes de pasar al análisis de las películas, vamos a hacer un breve recorrido de las anteriores adaptaciones de *Rurouni Kenshin*, todas ellas en formato de anime: serie de televisión, miniseries y película. Como veremos más adelante, en algunas ocasiones el anime actúa como fuente original para el guion de la película en lugar del manga.

La primera incursión de Kenshin Himura en el formato del anime se produjo en forma de serie de televisión, *Rurouni Kenshin: Meiji Kenkaku Roman tan*. El 10 de enero de 1996 (con el manga aún publicándose) se emite el primer episodio en la televisión japonesa Fuji TV. Cada miércoles, el público nipón disfrutaba de un nuevo episodio de las andanzas del samurái vagabundo. Así hasta el 8 de septiembre de 1997, cuando tras 94 episodios terminó su andadura. La serie adapta los dos primeros arcos del manga, aunque de una forma bastante libre<sup>16</sup>. Los primeros 27 episodios abarcan el primer arco del manga. Las historias sufren bastantes cambios y la mayoría de ellas quedan más infantilizadas y con un ritmo demasiado acelerado, dando poco tiempo para ahondar en las tramas y los personajes. Por otro lado, de estos 27 episodios, 10 de ellos no están basados en ninguna de las historias del manga. La segunda etapa de la serie adapta el segundo arco del manga. A lo largo de 35 episodios (desde el 28 hasta el 62) la serie adapta de manera bastante fiel la saga de la lucha contra Shishio, aunque de nuevo con un ritmo demasiado acelerado y con un nivel de violencia rebajado respecto a la obra original. El resto de episodios de la serie son de “relleno” u originales para la televisión, es decir, que no se basan en el manga. Esto ocurre porque durante la emisión de la serie, el tercer arco argumental del manga aún se estaba publicando. Sin embargo, la serie finalizó durante estos episodios originales sin adaptar el final de la historia.

*Rurouni Kenshin: Ishin shishi e no Requiem* es la primera, y de momento única, película animada. Se estrenó en Japón en 1997 y es una historia totalmente nueva escrita por el guionista Yuki Yoshi Ôhashi. Más adelante, entre 1999 y 2001 se realizaron dos miniseries en formato de OVA. La primera de ellas es *Rurouni Kenshin: Tsuiokuhen* (conocida en España como *Kenshin, el guerrero samurái. Recuerdos*) y consta de cuatro episodios escritos por Masashi Sogo, que adaptan el *flashback* sobre Kenshin y Tomoe del tercer arco del manga. Con un tono algo más serio que en el cómic, la miniserie

---

<sup>16</sup> Análisis propio, a partir del visionado del anime y la lectura del manga. El anime fue editado en DVD en España por Selecta Visión con el título *Kenshin, el guerrero samurái*.

adapta con bastante fidelidad la historia del asesino Battô sai y cómo surge su cicatriz en forma de cruz. La segunda miniserie se titula *Rurouni Kenshin: Seisô hen (Kenshin, el guerrero samurái. El final)* y consta de dos episodios escritos por Reiko Yoshida. Esta miniserie tiene un tono bastante más triste y realista que el del manga, dándole un final alternativo a la historia de Nobuhiro Watsuki. Kenshin, enfermo de tuberculosis, recorre el mundo recordando sus viejas batallas. A través de una serie de *flashbacks*, se repasan los momentos más importantes del manga haciendo especial hincapié en el tercer arco argumental y en el enfrentamiento contra Enishi.

La última versión animada de las andanzas de Kenshin se produce en 2011. *Rurouni Kenshin: Shin Kyoto-Hen* es una nueva miniserie de dos episodios que adapta de nuevo el segundo arco argumental del manga, es decir, la batalla en Kioto contra Shishio y su organización. Escrito por Mari Okada y otra vez con un tono más oscuro que en el manga, nos mete de lleno en plena acción y repasa mediante *flashbacks* los eventos más importantes de la saga. Uno de los elementos más destacables es que el enfrentamiento final contra Shishio no ocurre en su fortaleza, sino en el barco acorazado Rengoku. Esta idea, como veremos en el análisis de las películas de imagen real, será retomada para el final de *Kenshin, el guerrero samurái 3. El fin de la leyenda*.

### **3.3 Rurouni Kenshin: Películas**

Nobuhiro Watsuki cuenta que la primera propuesta para hacer una película de imagen real de *Rurouni Kenshin* le llegó poco después de terminar el manga, pero no llegó a fructificar y hubo que esperar varios años hasta que el proyecto viese la luz.

En el momento en el que una obra se adapta, nos encontramos con una nueva obra aunque derivada de la obra original. Adaptar un manga es una tarea compleja puesto que no se trata de filmar el cómic tal y como aparece impreso en las páginas, sino que hay que captar la esencia de la historia original y crear una nueva experiencia. Es decir, que existe un trabajo de creación a través del cuál se toman como base la historia y los personajes de la obra original, creando una nueva historia a partir de ello. El director Keishi Ohtomo junto a Kiyomi Fujî fueron los encargados de la redacción del guion durante las tres primeras películas, mientras que la cuarta y la quinta película fueron escritas en solitario por Ohtomo.

La primera película de la serie, *Kenshin, el guerrero samurái*, adapta el primer arco argumental del manga y se estrena en los cines nipones el 25 de agosto de 2012, alcanzando los 555 millones de yenes durante el fin de semana de su estreno. La segunda y la tercera película, *Kenshin el guerrero samurái 2. Infierno en Kioto* y *Kenshin, el guerrero samurái 3. El fin de la leyenda*, adaptan el segundo arco del manga formando un díptico cinematográfico. Ambas películas se concibieron y rodaron a la vez como si se tratasen de una sola y su estreno en los cines japoneses se produjo con tan solo un mes de diferencia, entre agosto y septiembre de 2014. *Kenshin el guerrero samurái 2. Infierno en Kioto* se convirtió además en la película más taquillera de Japón en 2014. Por su parte, la cuarta y la quinta película repiten la fórmula de las dos anteriores. *Kenshin, el guerrero samurái. El final* y *Kenshin, el guerrero samurái. El principio*, se concibieron a la vez y dividieron la historia del tercer arco del manga en dos películas. La primera de ellas se centra en la vengaza de Enishi, mientras que la segunda lo hace en el *flashback* que cuenta la historia de Kenshin y Tomoe. Las películas tenían previsto su estreno los días 3 de julio y 7 de agosto de 2020. Sin embargo, la crisis del COVID-19 hizo que se retrasasen prácticamente un año. El 23 de abril y el 4 junio de 2021 serían las fechas en las que finalmente las películas verían la luz<sup>17</sup>. A continuación, vamos a reseñar y analizar todas y cada una de las películas de esta serie cinematográfica.

---

<sup>17</sup> En España, las tres primeras películas llegaron directamente al formato doméstico (DVD y Blu-ray) de la mano de Mediatres Estudio, mientras que las dos últimas han sido estrenadas a través de la plataforma de *streaming* Netflix.

PELÍCULA 1: KENSHIN, EL GUERRERO SAMURÁI (2012)



Imagen 11. Cartel original de la primera película de *Rurouni Kenshin*.

## **Kenshin, el guerrero samurái (Rurouni Kenshin: Meiji kenkaku romantán)**

- **Resumen**

La película arranca en mitad de la batalla de Toba Fushimi (enero de 1868). La victoria del emperador pone fin a la guerra y Kenshin Himura, conocido como Hitokiri Battô sai, abandona su espada con la intención de no volver a matar, rechazando su duelo final contra Saitô. Esa espada, responsable de infinidad de asesinatos, cae en manos del sanguinario Jine Ūdo.

En 1878, el nuevo gobierno Meiji se ha asentado y Kenshin llega a Tokio después de pasar diez años vagabundeando por todo Japón. Allí se encuentra con Kaoru, la joven maestra del dojo Kamiya, que lo confunde con un falso Battô sai que está usando el nombre de su familia para cometer asesinatos. Sin embargo, Kenshin le muestra su espada de filo invertido con la que es imposible matar.

En otro lugar de la ciudad, el líder mafioso Karyû Takeda se dedica a fabricar un nuevo tipo de opio conocido como “Telaraña”. Takeda decide acabar con todos los que conocen la fórmula salvo con la joven Megumi Takani, que consigue escapar y alertar a la policía. Sin embargo, Takeda envía a uno de sus hombres en su busca: Jine Ūdo, el falso Battô sai. El rastro de Megumi lleva a Jine a una comisaría de policía donde provoca una auténtica carnicería. Por su parte Kaoru sigue buscando al falso Battô sai hasta que se encuentra con Jine. Kaoru lo reta a un duelo pero sus habilidades no son nada comparadas con las del asesino. Justo cuando está a punto de acabar con ella, aparece Kenshin para salvarla. Jine reconoce la identidad de Kenshin y ansía enfrentarse a él pero aprovechando que la policía aparece para detener a Jine, Kenshin y Kaoru escapan.

Los crímenes cometidos por Jine en nombre de la escuela Kamiya han hecho que ésta se quede sin alumnos salvo por el pequeño Yahiko, un joven huérfano que vive con Kaoru. Cuando los hombres de Takeda aparecen en el dojo amenazando a Kaoru para que se lo venda, Kenshin los derrota a todos y se revela como el verdadero Hitokiri Battô sai. Al oír el escándalo provocado por la pelea, la policía aparece y detiene a Kenshin por violar el decreto que prohíbe llevar espada.

Saitô, quien en esta nueva era se ha convertido en oficial de policía, va a buscar a Kenshin a su celda y lo lleva ante la presencia de Aritomo Yamagata, uno de los

políticos con más poder del Japón Meiji. Yamagata le pide a Kenshin que se una de nuevo al ejército y les ayude a acabar con gente como Takeda. Ante la negativa del vagabundo, Saitô se enfrenta a él pero Yamagata los detiene y deja en libertad a Kenshin. Fuera de la prisión lo espera Kaoru, quien lo invita a volver al dojo junto a ella. Sin embargo, la joven se encuentra con una sorpresa. En su ausencia Yahiko ha acogido a una misteriosa joven que no es otra que Megumi.

Takeda oye hablar de las habilidades de Kenshin y pretende reclutarlo como guardaespaldas. Mientras Kenshin está cenando en el restaurante Akabeko, Takeda se presenta allí y le ofrece mucho dinero a cambio de contratar sus servicios. Cuando éste se niega aparece Sanosuke, un especialista en peleas que estando encerrado en prisión junto a Kenshin descubrió su verdadera identidad. Sanosuke le propone a Takeda quedarse con ese dinero si lo derrota. Sin embargo, durante la lucha, Kenshin lo convence del error que supone venderse a un criminal como Takeda. Por su parte, el mafioso insiste en encontrar a Megumi y le encarga a Gein, otro de sus hombres, dar con su paradero y conseguir que regrese. Gein aparece en el dojo para chantajear a Megumi y le dice que si no vuelve con ellos comenzarán a ocurrir cosas graves. Es entonces cuando llegan personas enfermas al dojo Kamiya. Megumi descubre que es Takeda quien ha envenenado el agua de los pozos y revela sus conocimientos médicos para curarlos. Sin embargo, la chica abandona el dojo y se entrega a Takeda para que no haya más víctimas.

Kenshin y Sanosuke deciden unir sus fuerzas para enfrentarse a los hombres de Takeda y liberar a Megumi. Tras derrotar a sus numerosos guardaespaldas, Sanosuke se enfrenta a Bajin y Kenshin a Gein, los dos lacayos más fuertes de Takeda. Más tarde, y gracias a la ayuda de Saitô, derrotan a Takeda y su ametralladora Gaitling. Sin embargo, cuando liberan a Megumi, ésta les da un mensaje de parte de Jine: ha secuestrado a Kaoru y espera enfrentarse a Kenshin en un duelo. Éste acude al encuentro de Jine que, para estimular la lucha, usa su poder de hipnosis para impedir que Kaoru pueda respirar. Solo existen dos opciones para salvarla: matar a Jine o que ella misma rompa el hechizo. Kenshin retorna a su estado de Hitokiri Battôsei para derrotar a Jine pero, cuando está a punto de dar el golpe de gracia, Kaoru rompe el hechizo y le impide asesinarlo. Tras ser vencido, Jine decide acabar con su propia vida y se suicida. De vuelta al dojo, Kenshin mira a Kaoru, Sanosuke, Megumi y Yahiko y se da cuenta de que allí ha encontrado un nuevo hogar y una nueva familia.

- **Estructura**

La película tiene una estructura clásica dividida en tres actos. Ya en el prólogo encontramos el primer incidente que marcará el resto de la película. Kenshin abandona su espada tras la guerra y decide no volver a matar jamás. Este hecho marca, por un lado, que el público empaticé con el personaje. Por otra parte, su espada es recogida por Jine Ūdo, quien la usará para hacerse pasar por el asesino Battōsai y calmar su sed de sangre. Este primer acto continúa presentando a la mayoría de personajes principales (salvo a Yahiko y Sanosuke, que aparecen al inicio del segundo) hasta llegar al primer punto de giro de la historia, cuando parece que Jine va a asesinar a Kaoru pero en el último momento Kenshin la salva.

Durante el segundo acto se desarrolla el conflicto principal a través de los diferentes impedimentos que se encuentra Kenshin para conseguir su objetivo de defender a los inocentes. Tenemos un punto medio hacia la mitad de la historia que se produce cuando Kenshin sale de la cárcel y vuelve al dojo Kamiya. Allí Kaoru le ofrece un nuevo hogar y le da la ropa de su padre. En ese momento Kenshin encuentra una falsa paz que no se resolverá hasta que detenga a aquellos que perturban su objetivo, que no son otros que Takeda y su organización. Al final del segundo acto tenemos un nuevo giro que se produce cuando Kenshin y Sanosuke, que habían luchado el uno contra el otro anteriormente, unen sus fuerzas para derrotar a la organización de Takeda y rescatar a Megumi.

El tercer acto se centra en los combates contra la banda de Takeda hasta llegar al clímax final con la derrota de Jine Ūdo, después de que Kaoru rompa el hechizo. La imagen final de la película, un Kenshin aliviado y feliz en el dojo, se contrapone con la imagen inicial con la que se abre la cinta, que nos muestra a un Kenshin cansado de luchar en busca de ese nuevo camino que encuentra al final.

Esta primera película adapta el primer arco del manga, de modo que condensa las historias cortas que lo componen y teje con ellas una trama que las une a todas. La base de la historia se encuentra en la lucha de Kenshin con la organización de Takeda, aunque en lugar de tener como guardaespaldas a Aoshi y los miembros del Oniwabanshū, son Jine Ūdo y otros luchadores los que desempeñan esa función. Esta historia se combina además con otras del primer arco, como la del falso Battōsai que mata en

nombre de la escuela Kamiya, la de la aparición de Sanosuke y su lucha contra Kenshin o la batalla contra el propio Jine Ūdo.

Por otro lado, la película sigue una estructura lineal, aunque hay un *flashback* sobre el asesinato de Kiyosato. En un momento de la película en que Jine Ūdo deja una serie de cadáveres a sus espaldas, Kenshin se fija en cómo una chica se arrodilla y llora ante el cadáver de uno de los hombres. Entonces recuerda cómo tras asesinar a Kiyosato, Tomoe se arrodilla junto a su cadáver de la misma forma. No se menciona nada más de la historia de Tomoe, salvo una pequeña conversación que Kenshin mantiene con Megumi en la que le dice que su cicatriz en forma de cruz se la hicieron entre un hombre que él asesinó y su esposa. Este cambio, aunque a priori insignificante, dista mucho de lo que ocurre en el manga: Kenshin se niega siempre a hablar de su pasado y el lector no sabe nada del origen de la cicatriz hasta el tercer arco argumental. Sin embargo, el espectador de esta película sabe ya, desde esta escena, que el origen de la cicatriz en forma de cruz es un hecho importante en la vida de Kenshin.

- **Personajes**

La mayoría de los personajes permanecen fieles a la esencia de su contrapunto en el cómic. El protagonista indiscutible es Kenshin y alrededor de él se construye el resto de la película. Kenshin es un personaje que tiene un deseo muy claro: proteger a los más débiles sin tener que volver a matar. Quien le impide conseguir ese deseo es la organización criminal de Takeda y, en especial, su principal asesino Jine Ūdo. Este personaje se convierte en el principal antagonista de la historia. Jine está empeñado en conseguir que Kenshin vuelva a convertirse en el asesino Hitokiri Battōsai, obligándolo a romper su promesa de no matar y así poder luchar contra un rival digno de él. Aunque el fondo del personaje es igual en la película que en el cómic, hereda algunas tramas de otros personajes. Por un lado se hace pasar por Battōsai y comete crímenes en nombre de la familia Kamiya para conseguir que Kaoru venda el dojo, como hacían los hermanos Hiruma en el primer capítulo del manga. Por otro lado, como miembro principal del grupo de soldados de Takeda, hereda el papel que en el manga tiene el personaje de Aoshi.

Los personajes de Kaoru y Megumi no difieren demasiado a los del manga, aunque la Megumi de la película es un personaje aún más torturado. En el cómic no hay referencia a que sea la amante de Takeda ni de que sus familiares estén muertos (se

encuentran desaparecidos pero, como puede verse al final del manga, Megumi decide marcharse a buscarlos). De los personajes principales, son Sanosuke y Yahiko los que se ven más desdibujados. Respecto a Sanosuke, no se hace referencia a nada de su pasado en las brigadas Sekihô-Tai ni se ahonda en su relación de amistad con Kenshin, de quien se hace amigo inseparable. Por su parte, de Yahiko solo sabemos que es un chico huérfano que vive en el dojo con Kaoru, pero no se menciona nada del origen samurái de su familia o de su pasado como carterista. Por otro lado, el personaje de Hajime Saitô aparece en el manga mucho más adelante, cuando Ôkubo le encarga probar las habilidades de Kenshin antes de reclutarlo para la lucha contra Shishio. En la película aparece desde el mismo prólogo, en la batalla de Toba Fushimi, y más tarde persiguiendo a la organización de Takeda.

Por otro lado, al no aparecer el grupo Oniwaban-shû el guion toma como miembros del clan de Takeda a dos personajes que aparecen en el tercer arco del manga, Gein y Bajin, que en la historia original formaban parte de los “Seis Camaradas” de Enishi. Mientras que en el cómic Gein es un anciano marionetista, aquí es un joven con unas cualidades de lucha extraordinarias. Por otro lado, Bajin es un tipo fuerte y tozudo parecido al del manga.

- **Acción**

La película guarda un equilibrio entre los conflictos internos de Kenshin (su deseo de no matar, de proteger a sus seres queridos, de encontrar una nueva familia) y los conflictos externos, es decir, todos los obstáculos que tiene que superar para conseguir su deseo, como las distintas luchas contra sus rivales.

Destacar, además, que existen pequeños motivos visuales que en el cómic se dicen con palabras pero que en un guion tienen que traducirse audiovisualmente para que la historia funcione. Por ejemplo, en la película se ve cómo Takeda saca de la caja la ametralladora Gatling que usará al final de la película, mientras que en el manga Takeda habla consigo mismo diciéndose que tiene un as en la manga para derrotar a sus enemigos. Traduciendo al medio audiovisual esas frases en la escena donde Takeda abre la caja, el espectador anticipa lo que va a ocurrir y no parece un recurso pensado a última hora por el guionista. Otro ejemplo es la ropa que Kaoru le da a Kenshin. Visualmente es un guiño a los colores que lleva Kenshin en el manga, pero metafóricamente se traduce en que Kenshin es aceptado en la vida de Kaoru.

PELÍCULAS 2 Y 3: KENSHIN, EL GUERRERO SAMURÁI 2. INFIERNO EN KIOTO/ KENSHIN, EL GUERRERO SAMURÁI 3. EL FINAL DE LA LEYENDA (2014)



Imagen 12. Poster promocional de la segunda y la tercera película de Rurouni Kenshin.

## **El guerrero samurái 2. Infierno en Kioto (Rurouni Kenshin: Kyoto Taika-hen)**

- **Resumen**

Un escuadrón de policía encabezado por Saitô ataca la fortaleza de Makoto Shishio, el líder de una organización criminal que pretende dar un golpe de estado y dominar Japón. Sin embargo, Shishio y sus hombres asesinan a todos los policías salvo a Saitô.

Mientras tanto, Kenshin y sus amigos viven ajenos a todo lo que está ocurriendo. El dojo Kamiya ha ganado algunos estudiantes aunque todos ellos atraídos por las habilidades de Kenshin, que se ha hecho bastante famoso. La tranquilidad se rompe cuando Kenshin recibe un encargo del ministro del interior Toshimichi Ôkubo: detener a Makoto Shishio, el asesino del bando de la restauración que ocupó el puesto de Kenshin. Debido a sus ansias de poder, el gobierno intentó asesinarlo quemándolo vivo tras la batalla de Toba Fushimi, pero milagrosamente Shishio sobrevivió para regresar ahora con más fuerza. Ôkubo le da un tiempo a Kenshin para que tome una decisión, sin embargo nunca responderá. Sôjirô, la mano derecha de Shishio, asesina a Ôkubo antes de que pueda encontrarse de nuevo con Kenshin. Tras ver su cadáver y de los policías asesinados al inicio de la historia, Kenshin recuerda de nuevo a Tomoe arrodillada ante el cadáver de Kiyosato. De este modo decide aceptar el encargo de acabar con Shishio y marcharse a Kioto en su busca, no sin antes despedirse de Kaoru.

Por otro lado, Aoshi Shinomori aparece en Tokio para enfrentarse a Kenshin. Se trata del antiguo capitán del grupo Oniwaban-shû que, tras presenciar con sus propios ojos cómo sus hombres fueron asesinados tras la rendición del shôgun, busca derrotar a quien ostenta el título de “luchador más poderoso” y honrar a sus muertos con él. Ajeno a todo esto, Kenshin continúa su viaje a Kioto hasta que se cruza con Misao, una joven miembro del Oniwaban-shû que está enamorada de Aoshi y que lo busca desesperadamente. Poco después se encuentran con el pequeño Eiji, cuyo hermano mayor les pide en su lecho de muerte que salven a su aldea de las garras de Shishio. Cuando llegan a la aldea Shingetsu, el pequeño Eiji contempla los cuerpos sin vida de sus padres colgados de la horca. Kenshin derrota con facilidad a los subordinados de Shishio que han cometido los asesinatos y, pese a la desaprobación de los habitantes de la aldea, baja los cadáveres para que Eiji pueda darles una sepultura digna. Entonces, aparece Sôjirô y lleva a Kenshin ante la presencia de Shishio. Ambos rivales se ven las

caras por primera vez y exponen sus diferentes puntos de vista. Mientras que Kenshin predica defender la paz, Shishio aboga por la supervivencia del “más fuerte” y la necesidad de convertir Japón en un país a la altura de las grandes potencias internacionales. Shishio se marcha y Kenshin cruza su espada con la de Sôjirô, pero el combate queda en tablas tras romperse las espadas de ambos contendientes. Antes de marcharse de la aldea, Kenshin evita que Eiji mate a los asesinos de sus padres convenciéndolo de lo inútil que resulta mancharse las manos de sangre por una venganza. Por su parte, Shishio le encarga a Sôjirô reunir a los “Diez Espadas”, sus guerreros más fieles, para así dar comienzo a sus planes.

Mientras que los amigos de Kenshin se marchan a Kioto a buscarlo (Sanosuke se marcha por su lado para adiestrarse y Kaoru y Yahiko parten juntos), Kenshin llega a Kioto. Misao lo lleva a la posada Aoi-ya, regentada por antiguos miembros del Oniwaban-shû, y le presenta al viejo Okina. Éste le explica que el capitán de su grupo, Aoshi Shinomori, se ha convertido en una especie de demonio que ansía derrotarlo para arrebatarse el título de “guerrero más poderoso”. Kenshin, por su parte, le cuenta que está allí para detener a Shishio y le pide ayuda para dar con el paradero de Shakkû Arai, el hombre que forjó su espada de filo invertido. Sin embargo, Shakkû ha muerto y Kenshin se ve obligado a pedirle al hijo de éste, Seikû, que le forje una nueva, pero se niega alegando que ya no fabrica armas. Chô, el primero de los “Diez Espadas” de Shishio que llega a Kioto, secuestra al hijo de Seikû para que éste le de la última espada forjada por Sakkû. Kenshin va al encuentro de Chô y lo derrota gracias a que Seikû le regala la última espada de su padre, que resulta ser también de filo invertido. Guiados por el ruido de la pelea Kaoru y Yahiko, que ya habían llegado a Kioto, encuentran a Kenshin.

En prisión, Saitô interroga a Chô y le cuenta que Shishio pretende incendiar Kioto esa misma noche. Kenshin, Kaoru y Yahiko unen fuerzas con el Oniwaban-shû y la policía, capitaneada por Saitô, para salvar Kioto de la llamas. Con la caída de la noche, comienza la encarnizada lucha contra la banda de Shishio. Sanosuke aparece en mitad del tumulto para ayudar a sus compañeros y Aoshi se presenta en la posada Aoi-ya buscando a Kenshin. Okina se enfrenta a él, pero queda malherido tras la lucha y Misao descubre con sus propios ojos en qué clase de demonio se ha convertido el hombre al que ama. Durante la lucha, Kenshin consigue descubrir el verdadero objetivo de Shishio: bombardear Tokio. En medio de la confusión, Sôjirô secuestra a Kaoru y la

lleva hasta el Rengoku, el barco acorazado donde se oculta Shishio. Kenshin los persigue y se enfrenta a los hombres de Shishio en la cubierta del barco. Sin embargo, tanto Kenshin como Kaoru caen al agua y se separan. A la mañana siguiente, Kenshin amanece desmayado en la playa y un extraño hombre se lo lleva a cuestas.

- **Estructura**

Esta segunda película adapta parte del segundo arco argumental del manga, desde el capítulo 48 hasta el 102 (exceptuando el entrenamiento de Kenshin con su maestro, que se desarrolla entre los capítulos que van del 83 al 85 y del 94 al 97). El primer acto de la película actúa como presentación de los personajes. Mientras que la secuencia inicial nos sirve para conocer la maldad y la fuerza del antagonista, Makoto Shishio, luego se recuerda quiénes son Kenshin y sus compañeros. En la secuencia del teatro (donde están viendo una obra que parodia la leyenda del asesino Battô sai) se recuerda de manera divertida quiénes son cada uno de ellos. Escribir una escena así, ayuda a que el espectador que ha visto la película anterior recuerde fácilmente quiénes son estos personajes. Por otro lado, cuando Ôkubo le cuenta a Kenshin la historia de Makoto Shishio, aparece un *flashback* que conecta con el prólogo de la película anterior, que narra cómo tras la batalla de Toba Fushimi los hombres del gobierno prenden fuego al cuerpo de Shishio. La llamada de Ôkubo a Kenshin planta el detonante de la historia, que culminará en el punto de giro del final del primer acto, cuando Sôjirô asesina a Ôkubo y Kenshin acepta viajar a Kioto para enfrentarse a Shishio y su banda. En este punto, y como elemento que ayuda a Kenshin a tomar su decisión, aparece otro *flashback* de Tomoe arrodillándose ante el cadáver de Kiyosato del mismo modo que lo hacen las familias de los policías asesinados por Shishio.

Buena parte de la primera mitad del segundo acto se desarrolla en la aldea de Shingetsu. Aunque los puntos esenciales de la historia coinciden con el manga, sí que encontramos ciertas diferencias como la ausencia de Hajime Saitô. La falta de este personaje hace que la trama de Eiji se cierre peor. Mientras que en el manga Saitô se lleva al pequeño con su esposa, en la película no se menciona lo que ocurre con él y suponemos que se queda en la aldea. Llegamos de este modo al punto medio de la película, donde Kenshin alcanza un falso cénit. Ha ganado su primera batalla contra Shishio y liberado a la aldea de Shingetsu de su influencia, pero su espada de filo invertido se ha roto y sus habilidades parecen no ser suficientes ni siquiera para derrotar

al discípulo de Shishio. Por otra parte, la historia de Aoshi y el Oniwaban-shû difiere en algunos aspectos, en parte derivados por el guion de la primera película. La base del primer filme es la historia de Takeda y el Oniwaban-shû. Al prescindir de Aoshi y su banda en la primera película y la muerte de todos ellos a manos de Takeda durante la lucha contra Kenshin, las ansias de Aoshi de combatir contra Kenshin tienen menos sentido. Esta parte se sustituye por un *flashback* donde tras la caída del shôgun, todos los hombres de Aoshi son asesinados. Finalmente, el segundo punto de giro que desemboca en el tercer acto se produce cuando se descubre el plan de Shishio y tanto Kenshin como el Oniwabans-shû se unen a la policía para impedir que Shishio consiga incendiar Kioto.

El acto final se centra en la lucha contra los hombres de Shishio, acabando con un *cliffhanger* final donde Kaoru y Kenshin caen al agua y se separan. Kenshin amanece desmayado en la playa y un misterioso hombre que parece conocer su identidad lo rescata y se lo lleva consigo. Esta separación entre Kenshin y Kaoru recuerda al capítulo 25 de la serie de anime titulado *¡El pirata escarlata! Kenshin y Kaoru son separados*<sup>18</sup>, uno de los episodios “de relleno” que no está basado en las historias del manga. En el episodio Kenshin y Kaoru se enfrentan a un grupo de piratas y, tras luchar en un barco, Kenshin se entrega a los piratas a cambio de que permitan escapar a Kaoru.

Por otro lado, se deja completamente fuera la relación entre Anji, el monje budista miembro de los “Diez Espadas”, y Sanosuke. Durante su viaje a Kioto, Sanosuke se encuentra con Anji en el bosque y le pide que le enseñe su estilo de lucha sin saber ninguno de ellos que luchan en bandos rivales.

- **Personajes**

Kenshin se enfrenta en esta ocasión a un antagonista que tiene una visión del mundo completamente opuesta a la suya. Mientras que Kenshin desea defender la paz y la seguridad de los más débiles, Shishio piensa en términos de darwinismo social, donde impera la supervivencia del más apto. Constantemente repite la premisa de “los fuertes sobreviven y los débiles mueren”, que queda grabada en su discípulo Sôjirô. El objetivo principal de Kenshin es el mismo que en la primera película pero llevado al extremo. Su deseo de proteger a los más débiles sin volver a matar se amplía a los

---

<sup>18</sup> Título correspondiente a la edición de la serie en DVD de Selecta Visión de 2006.

habitantes de todo Japón, además de tener que enfrentarse a un rival cuyas habilidades en la esgrima son iguales o superiores a las suyas. Por su parte, el objetivo de Shishio es el de derrocar al gobierno Meiji y hacerse con el control de Japón para convertirlo en una nación fuerte que se rija por su filosofía de vida. Los deseos de protagonista y antagonista son exactamente opuestos, por lo que la rivalidad entre ambos supone un alto nivel de confrontación dramática.

Entre los personajes más desaprovechados en relación con el manga, nos encontramos de nuevo con Sanosuke. Ni su trama con Anji aparece en la película ni se llega a entender de verdad la relación de amistad que lo une a Kenshin. También resulta más difícil empatizar con el Aoshi de la película que con el del manga. Como ya explicamos más arriba, su trama difiere a la del cómic en algunos aspectos importantes, incluyendo el origen de su enemistad con Kenshin, al que de alguna manera culpa de la muerte de sus compañeros. Por otro lado, mientras que en el manga Aoshi se une a los hombres de Shishio para dar con el paredero de Kenshin, aquí no lo hace. Esta decisión parece acertada teniendo en cuenta que si un personaje así se hubiese unido a la banda del villano, al espectador le resultaría mucho más difícil empatizar con él.

- **Acción**

De nuevo tenemos un guion construido en torno a las decisiones que toma Kenshin, que es el protagonista único e indiscutible de la historia. Sus elecciones (acciones psicológicas) y el desarrollo de sus actos (acciones físicas) van de la mano y son perfectamente coherentes en relación al desarrollo del personaje.

Por otro lado, señalamos también ciertos motivos visuales que sustituyen ciertas acciones del manga. Por ejemplo, cuando Kenshin se marcha a Kioto, Kaoru se queda mirando la ropa de Kenshin tendida en el patio. Este hecho muestra con imágenes algunos capítulos del manga centrados en el estado emocional de Kaoru tras la partida de Kenshin. De este modo, y con un único recurso visual, tenemos la misma información sobre el estado del personaje. Por otro lado, al igual que ocurría con la ametralladora de Takeda en la película anterior, en esta aparecen los hombres de Shishio construyendo el acorazado Rengoku. Aunque no se ve muy bien qué están construyendo, este elemento anticipa la aparición del acorazado al final, para que no parezca un truco sacado de la manga en el último momento.

### **El guerrero samurái 3. El fin de la leyenda (Rurouni Kenshin: Densetsu no Saigo-hen)**

- **Resumen**

La película comienza con un *flashback* sobre cómo se conocieron Kenshin y su maestro, cuando éste lo acoge como discípulo y lo bautiza con ese nombre. Es aquí cuando descubrimos que el hombre que lo salvó en la playa al final de la película anterior es en realidad su maestro Seijûrô Hiko. Kenshin se despierta en la casa de su maestro tres días más tarde de lo ocurrido tras la lucha en Kioto y le pide que le enseñe la técnica secreta del Hiten Mitsurugi-Ryû.

Por su parte, Shishio y sus hombres llegan a Tokio a bordo del Rengoku y comienzan a bombardear la ciudad desde la costa. Hirobumi Itô, el ministro del interior, se cita con Shishio para verse las caras con él. Sin embargo, el criminal lo chantajea y lo obliga a ejecutar a Kenshin en público. Por otro lado, en la posada Aoi-ya, Misao y Okina se recuperan de sus heridas mientras que Sanosuke y Yahiko descubren que Kaoru sigue viva y que se encuentra ingresada en el hospital. Cuando ésta despierta, se marcha a Tokio junto a sus compañeros, esperando que Kenshin regrese allí para reencontrarse con ellos.

Mientras tanto, Kenshin continúa entrenando con su maestro pero éste le da un ultimátum: si no averigua por sí mismo el secreto del Hiten Mitsurugi-Ryû, lo matará. Kenshin descubre entonces que para dominar la técnica final tiene que encontrarse en paz consigo mismo y valorar su propia vida tanto como las vidas de los demás. Ahí, en ese equilibrio, radica el verdadero secreto. Una vez dominada la técnica secreta, Kenshin se despide de su maestro y vuelve junto a Misao, que le cuenta que Kaoru está viva y que Shishio ha pactado con el gobierno su ejecución. Sin embargo, antes de volver a Tokio para detener a Shishio, Kenshin debe enfrentarse a Aoshi. Un Okina aún malherido sale al encuentro de Aoshi para darle una oportunidad a Kenshin y que pueda marcharse sin tener que luchar. El anciano muere debido a las heridas de su anterior combate justo después de que Kenshin derrote a Aoshi y lo haga entrar en razón.

A su llegada a Tokio, Kenshin vuelve al dojo Kamiya. Allí se reencuentra con Megumi y se pone la ropa del padre de Kaoru. Poco después la policía aparece en el dojo para detenerlo y llevarlo ante el ministro Hirobumi Itô y proceder a su ejecución.

Kenshin llega a un acuerdo con el ministro y preparan una ejecución falsa en la playa junto al Rengoku y todos los hombres de Shishio, para poder acercarse a ellos y derrotarlos. Comienza entonces la batalla final entre Kenshin y sus aliados contra la organización de Shishio. La lucha comienza en la playa pero luego se traslada al barco, donde Sanosuke se enfrenta a Anji y Kenshin a Sôjirô. Finalmente, llega el esperado duelo entre Kenshin y Shishio, cuyo poder es tal, que incluso con la ayuda de Saitô, Sanosuke y Aoshi (que viaja desde Kioto para redimirse de sus actos y ayudar a Kenshin) encuentran serias dificultades para poner contra las cuerdas a su enemigo. Sin embargo, las fuerzas de Shishio se van mermando poco a poco y Yumi, su amante, se interpone entre él y Kenshin para que su amado pueda escapar. Shishio aprovecha la confusión para atravesar con su espada a él y a Yumi, que fallece en el acto. Kenshin saca fuerzas de flaqueza y aplica su técnica secreta contra Shishio, que al caer derrotado arde en llamas debido a las quemaduras de su cuerpo y el extremo esfuerzo que ha realizado. El Rengoku queda destruido tras la lucha y a su llegada a la playa, Itô y la policía reciben a Kenshin y a los demás como héroes, proclamando la muerte de Hitokiri Battôsai durante el combate, terminando así la leyenda del legendario asesino que renace definitivamente como Kenshin Himura.

Todo vuelve a la normalidad y la escuela de esgrima Kamiya retoma su actividad, esta vez con un notorio cambio en el interior de Kenshin. Éste le declara a Kaoru sus sentimientos hacia ella y le pregunta si quiere vivir esa nueva era junto a él. Kaoru se sobresalta y Kenshin sonrîe.

- **Estructura**

Nos encontramos ante una película que retoma la historia justo donde lo había dejado la anterior. Incluso se podría decir que la segunda y la tercera película son una misma pero dividida en dos partes. Este hecho, no quita que cada una de las dos entregas esté perfectamente dividida en tres actos. Durante el planteamiento de esta película, más que presentar a los personajes se recuerda en qué situación está cada uno de ellos tras los sucesos de la película anterior. Además, introduce algunos incidentes que marcarán el resto de la trama, como cuando Kenshin le pide a su maestro que le enseñe la técnica suprema del Hiten Mitsurugi-Ryû o cuando Shishio chantajea al ministro Hirobumi Itô para que ejecute públicamente a Kenshin. El primer punto de giro se produce cuando Hiko le dice a Kenshin que si no obtiene el secreto de la técnica por sí mismo, lo

matará. En este caso tenemos un punto de giro basado en la urgencia del personaje, que para salvar su propia vida y alcanzar la victoria necesita dominar la técnica. Sin embargo, la situación se resuelve pocos minutos después y la tensión dramática se reduce bastante. Nos encontramos aquí con un giro que no es lo suficientemente potente. Sin embargo, este hecho es importante en la trama ya que es gracias a esa técnica que Kenshin logrará derrotar a Shishio.

El segundo acto cierra algunos puntos de la trama como la lucha contra Aoshi, que nos hace llegar a un punto medio donde Kenshin alcanza un falso cénit. A pesar de que ha derrotado a Aoshi y lo ha liberado de sus demonios internos, Okina ha muerto y aún queda pendiente regresar a Tokio y enfrentarse a Shishio definitivamente. Desde este momento hasta que se sucede el segundo punto de giro, cuando se revela que la ejecución de Kenshin es una farsa para acercarse a Shishio, nos encontramos con una serie de acontecimientos que no ocurren en el manga. Ni Shishio chantajea al gobierno para que ejecuten a Kenshin, ni se produce una falsa ejecución. Esta parte de la historia, está escrita para potenciar aún más la figura de Kenshin como protagonista de la historia y componer la trama en torno a él.

El tercer acto está dominado por la acción y la lucha contra los guerreros de Shishio hasta llegar al clímax final, cuando Kenshin lo derrota y el gobierno anuncia la muerte de Hitokiri Battôsei. La escena final en el dojo Kamiya supone un epílogo que recuerda mucho al final de la primera película. La diferencia es que ahora Kenshin no solo ha encontrado una nueva familia, sino también a una persona con la que quiere compartir el resto de su vida.

Teniendo en cuenta que esta historia se desarrolla a través de dos películas, a la hora de analizar la imagen de apertura y la imagen de cierre, sería más correcto contraponer el inicio de la segunda película con el final de la tercera. *Kenshin, el guerrero samurái 2. Infierno en Kioto* comienza por la noche, con el cuerpo de policía acercándose al escondite de Shishio y dispuesto a entrar en batalla contra él. Por el contrario, la imagen final de *Kenshin, el guerrero samurái 3. El fin de la leyenda* sucede en el dojo Kamiya, un lugar luminoso y conocido por todos, donde Kenshin decide compartir su vida con la mujer que ama. La oscuridad y la violencia en la que nos envuelve la primera imagen presagian la dura confrontación que está a punto de

producirse mientras que el final nos evoca un sentimiento de retorno al estado de equilibrio y de felicidad.

Por otro lado, suele ser más acertado basar un guion en la causalidad que en la casualidad. Sin embargo, esta historia hila algunos acontecimientos de manera casual, algo que no ocurre en el manga. Ocurre en el encuentro entre Kenshin y su maestro Seijûrô Hiko. Mientras que en el manga es Kenshin quien le pide a Okina que lo busque para que así pueda enseñarle la técnica secreta del Hiten Mitsurugi-Ryû, en la película es el azar quien lleva a Hiko a encontrar a Kenshin en la playa. También es ese azar el que hace que Kenshin le pida que le enseñe la técnica secreta y el que hace que encuentre el equilibrio entre defender a los demás sin matar y valorar su propia vida. Este punto tan vital en el desarrollo del personaje, en el guion de la película se sustenta en la suerte mientras que el manga lo hace en la búsqueda activa del personaje para superar sus conflictos.

Esta película además, contiene notables diferencias respecto a la historia contada en el manga. En primer lugar, el plan de Shishio es el mismo que en el cómic: distraer la atención con el incendio de Kioto para bombardear Tokio al mismo tiempo. Así, Kenshin, Saitô y Sanosuke destruyen el Rengoku y Shishio los reta a batirse en duelo contra sus hombres en su fortaleza de Kioto. En la película, por el contrario, Shishio llega a Tokio y la acción se traslada allí. Kenshin y compañía tienen que regresar a su ciudad y enfrentarse allí contra Shishio. De hecho, la idea de que Shishio y Kenshin se enfrenten en el barco ya se planteó en la miniserie *Rurouni Kenshin: Shin Kyoto-Hen*. De este modo, quedan fuera además momentos como la lucha junto a la posada Aoi-ya entre el Oniwaban-shû y los miembros de los “Diez Espadas”, que en la película se sustituye por la lucha en la playa entre la policía y los hombres de Shishio.

- **Personajes**

Como mencionábamos antes, esta película y la anterior se pueden considerar como una sola y las cuestiones planteadas en la segunda entrega se resuelven en ésta. Podemos decir entonces que tanto el protagonista, Kenshin, como el antagonista, Shishio, mantienen los mismos deseos que en la anterior película pero no es hasta el final de ésta donde al fin vemos cerrar sus arcos.

Como viene siendo habitual en esta serie cinematográfica, son los personajes secundarios los que se encuentran más desaprovechados. Por un lado, en el manga, cada uno de los “Diez Espadas” tiene un pasado y una historia donde se justifica que se hayan unido a Shishio. En la película esas historias se reducen a algunas pequeñas pinceladas que da el personaje de Anji mientras se enfrenta a Sanosuke. Por su parte, estos dos personajes en el cómic guardan una relación de mentor y alumno que en la película se pierde por completo. Anji vive atormentado por la muerte de un grupo de huérfanos que murieron cuando el gobierno incendió el monasterio que él custodiaba. Desde entonces, odia al gobierno y desarrolla su particular idea para salvar al pueblo de a pie: destruir toda la sociedad actual y reconstruirla desde cero. Tras la lucha con Sanosuke, el alumno supera al maestro desarrollando su propia variante de la técnica que Anji le enseñó, además de darle una nueva visión sobre la vida. Anji decide entregarse a las autoridades y cumplir condena por sus crímenes. Por otro lado, el cambio en la personalidad de Sôjirô se entiende mucho mejor en el manga. Cuando Sôjirô conoce a Shishio queda fuertemente conmocionado con la idea de la “supervivencia del más fuerte” hasta el punto que asesina a toda a su familia y se convierte en su discípulo. Si sobrevives es porque eres fuerte y si eres fuerte, es porque llevas la razón. Tras ver cómo Kenshin derrota de forma sucesiva a todos los hombres a los que se enfrenta, Sôjirô se plantea si Shishio es en realidad la persona más fuerte o lo es Kenshin. Tras ser derrotado por Kenshin, éste convence a Sôjirô de que no es necesariamente el más fuerte el que gana y que tiene que hallar por sí mismo la respuesta sobre qué tipo de vida quiere llevar. En la película, el arco del personaje de Sôjirô es el mismo, pero se cuenta de manera mucho más breve, por lo que el cambio es más difícil de entender.

Otra de las diferencias se produce en la percepción del personaje de Aoshi que, aunque tiene el mismo arco de redención que en el manga, cuesta mucho más empatizar con él. A diferencia de lo que ocurre en el manga, Okina muere a causa de las heridas de su combate contra Aoshi. La muerte de Okina ocasiona que Kenshin se comprometa aún más con su misión, sin embargo resulta mucho más difícil “tomar cariño” a Aoshi.

- **Acción**

En una historia de acción como ésta, las acciones internas de los personajes están muy ligadas a las externas, ya que estas últimas son bastante relevantes. Las luchas, por

ejemplo, son trascendentales para el desarrollo de los personajes y sus conflictos. Por un lado, Kenshin tiene que luchar a vida o muerte contra su maestro para comprender que el secreto de su estilo de esgrima se encuentra en valorar su propia vida tanto como valora la de la gente que protege. Por otro lado, para atajar sus demonios internos, Aoshi tiene que combatir contra Kenshin sin un ápice de odio, porque solo entonces podrá dar paz a su alma. Este tipo de recurso, enlazar la resolución de un conflicto interno a través de un conflicto externo, se da en todas las películas (ya se daba también en el manga) pero se explota de manera extrema en este guion.

Por otro lado, hay un momento en que Hoji, uno de los subordinados más cercanos a Shishio, lee los nombres de las víctimas de Kenshin durante su falsa ejecución. En ese momento, aparece el nombre de Kiyosato y de nuevo Kenshin recuerda su asesinato y a Tomoe arrodillándose ante su cadáver. Este recurso se utiliza en las tres películas como un conflicto interno de Kenshin que le impulsa a afrontar sus conflictos externos.



**Imagen 13.** Foto promocional de la tercera película de *Rurouni Kenshin* que representa el enfrentamiento entre Kenshin y Shishio, interpretados por Takeru Satô y Tatsuya Fujiwara.

PELÍCULAS 4 y 5: EL FINAL/ EL PRINCIPIO (2021)

究極のクライマックス。アクション感動超大作、二部作連続公開！

**未来はここから始まる**

**るろうに剣心**  
最終章  
The Final / The Beginning

佐藤 健  
武井 咲 新田真劍佑  
青木崇高 斎井 優 伊勢谷友介  
土屋太鳳 / 三浦涼介 首尾琢真 鶴見辰吾 中原丈雄 / 北村一輝  
有村架純 江口洋介

原作：和月伸宏「るろうに剣心—明治剣客浪漫譚—」(集英社ジャンプコミックス刊)  
監督 脚本：大友啓史 音楽：佐藤直紀 主題歌：ONE OK ROCK

ALL FOR THE FUTURE  
RUROUNI KENSHIN  
rurouni-kenshin.jp  
@ruroken\_movie

制作：高橋舞美 池田宏之 千葉伸大 尾子吉久 森田 圭 田中祐介 エグゼクティブプロデューサー：小野井宏規 プロデューサー：福島龍司 アクション監督：谷垣健治 撮影監督：石坂祐郎 照明：平野勝利  
美術：植本 創 装飾：渡辺大智 録音：湯船房雄 編集：今井 剛 アシエイトプロデューサー：藤田大輔 ラインプロデューサー：指崎恵造 衣裳デザイン/キャラクターデザイン：澤田和寛  
VFXスーパーバイザー：小坂一厘 スーパーヴァイジングサウンドエディター：藤原まさひと スケジュール：桜井智弘 スクリプター：佐山優佳 助監督：田中 諭 長尾 崇 製作担当：村松大輔  
製作：映画「るろうに剣心 最終章 The Final」製作委員会 制作プロダクション 配給：ワーナー・ブラザーズ映画 ©和月伸宏/集英社 ©2020映画「るろうに剣心 最終章 The Final」製作委員会 WARNER BROS.

**The Final** **4-23** **金** **The Beginning** **6-4** [金]

Imagen 14. Poster promocional de la cuarta y la quinta película de *Rurouni Kenshin*.

## **El guerrero samurái. El final (Rurouni Kenshin: Sai shûshô – The final)**

- **Resumen**

Estamos en 1879 (año 12 de Meiji). Un escuadrón de policías encabezado por Saitô llega a la estación de tren de Yokohama para detener a Enishi Yukishiro, el jefe de la mafia de Shanghái. Enishi es el último eslabón por resolver del caso Shishio, pues le había vendido el acorazado Rengoku. Enishi le pregunta a Saitô por las cicatrices de Hitokiri Battôsei y luego se enfrenta con destreza a la policía.

Mientras tanto, Kenshin, Kaoru y los demás continúan llevando una vida tranquila en Tokio. De pronto, la paz se ve perturbada cuando Enishi da la orden a uno de sus hombres, Kujiranami, para que dispare con un cañón hacia el local Akabeko, el restaurante que Kenshin y sus amigos suelen frecuentar. Tras la explosión, Kenshin y Sanosuke acompañan al jefe de policía Uramura a la zona de donde provenía el disparo y encuentran una nota con la palabra Jinchû (venganza), imitando las notas de Tenchû (castigo divino) que solía dejar Kenshin durante su etapa como asesino. Allí también está Saitô, quien les cuenta que el responsable es un hombre con el que se ha enfrentado en la estación de Yokohama y que ha preguntado por las cicatrices de Kenshin. Los ataques continúan esa noche en diferentes puntos de la ciudad. Mientras que Sanosuke va al dojo Maekawa, Kenshin va a salvar al jefe Uramura y su familia del ataque. A la mañana siguiente, durante el camino de vuelta al dojo, Enishi se presenta ante Kenshin y se revela como artífice de todo. En el dojo Kamiya, Kenshin le cuenta a Sanosuke, Kaoru, Yahiko y Megumi la historia sobre cómo asesinó accidentalmente a su esposa, Tomoe Yukishiro, y sobre cómo se hizo la cicatriz en forma de cruz. Enishi es en realidad el hermano de Tomoe, que ha vuelto para buscar venganza.

Por otro lado Chô, un antiguo miembro de los “Diez Espadas” de Shishio que ahora trabaja para la policía, actúa como espía para Saitô y le proporciona información sobre la fortaleza de Wu Heixing, el número dos de la mafia de Shanghái que ansía el puesto de Enishi. Sin embargo, Chô juega a dos bandas y cuando Enishi lo descubre se enzarzan en un duelo. Por su parte, Misao y Aoshi llegan al dojo Kamiya. La razón de su viaje es que ha muerto el monje encargado de custodiar el diario de Tomoe y su hijo les pide que le lleven de vuelta el diario a Kenshin.

Finalmente, Enishi ataca con sus hombres el dojo Kamiya. La ciudad entera se convierte en un campo de batalla y Sanosuke y Aoshi son gravemente heridos. Enishi secuestra a Kaoru y Kenshin encuentra el cadáver de Chô con una nota que dice que Enishi culminará su venganza. A la mañana siguiente, Kaoru despierta en la guarida de Enishi e intenta escapar, pero se da cuenta que está en una isla. El joven quiere culminar su venganza matándola, pero Kaoru le recuerda tanto a su hermana que no es capaz de hacerle daño.

Con Kaoru secuestrada y sus amigos malheridos, Kenshin decide enfrentarse solo a todos los hombres de Enishi. Así, Sanosuke, Saitô, Misao y algunos miembros del Oniwaban-shû aparecen para ayudarlo. Por su parte el bando de Enishi cuenta con la ayuda de Sôjirô Seta, que ha sido contratado por Heixing para derrotar a Kenshin. Para sorpresa de todos, en lugar de enfrentarse a él, Sôjirô revela que realmente está allí para ayudarlo puesto que ha decidido convertirse también en un samurái vagabundo.

Al fin, Kenshin y Enishi se batan en duelo. Entre el intercambio de estocadas, cada uno de ellos intenta convencer al otro de su postura. El vencedor del combate es Kenshin, pero entonces aparece Heixing y le dispara en el hombro. Kaoru interviene para salvar a Kenshin y Enishi recuerda cómo su hermana se sacrificó hace años para salvar a su amado de la misma forma. Enishi se enfrenta a Heixing y salva las vidas de Kaoru y Kenshin.

En prisión, Enishi recibe el diario de Tomoe junto con una carta de Kaoru. Al leerlo, Enishi comprende por qué su hermana se sacrificó por Kenshin. Por otra parte, la vida ha vuelto a la normalidad para los miembros del dojo Kamiya. Yahiko se entrena para ser más fuerte, Megumi se burla de Sanosuke mientras le cura las heridas y Kenshin y Kaoru van a Kioto a visitar la tumba de Tomoe. Allí, Kenshin se despide de ella para siempre y tiende su mano a Kaoru para vivir una vida junto a ella.

- **Estructura**

La cuarta película adapta la mayor parte del tercer arco argumental del manga, que va desde el acto 152 hasta el final, con la excepción del *flashback* de la historia de Tomoe que queda pendiente para la quinta película. De nuevo, tenemos una estructura dividida en tres actos con sus respectivos puntos de giro. En el planteamiento conocemos a Enishi y se nos presenta la nueva situación a la que tendrá que hacer frente Kenshin, aparte de

recordarnos quiénes son todos y cada uno de los personajes habituales de la serie. El primer punto de giro de la historia se produce cuando Enishi se presenta ante Kenshin y éste comprende que ahora tiene que enfrentarse no solo a él, sino a todos los fantasmas de su pasado.

El segundo acto, el de la confrontación, se centra en la preparación de la venganza de Enishi y su culminación con el ataque a Tokio. El punto de giro se produce cuando, a pesar de haber perdido la batalla, de que Kaoru haya sido secuestrada y de que la mayor parte de sus amigos estén heridos, Kenshin decide enfrentarse a los hombres de Enishi. El tercer acto se ocupa de la batalla final y cierra todas las tramas abiertas hasta llegar al clímax final con la confrontación entre Kenshin y Enishi, para pasar luego a la redención de este último. Al final, hay un epílogo donde Kenshin y Kaoru visitan la tumba de Tomoe y deciden unir sus caminos para siempre.

La película deja fuera bastantes elementos del cómic, como el exilio de Kenshin a la “Aldea de los Descastados”, el viaje de Sanosuke a su pueblo natal o el epílogo final con el Yahiko adulto. Por otro lado, mientras que hay elementos de la historia mejor hilados en el manga, hay otros que en la película están mejor resueltos. Por citar un ejemplo de cada uno, nos encontramos con la conversación entre Sanosuke y Megumi acerca de la cicatriz de Kenshin. En el manga, Megumi le está curando a Sanosuke el brazo herido tras la lucha contra Shishio y comienzan a hablar de Kenshin y sobre cómo las cicatrices hechas con rencor no desaparecen hasta que el rencor lo hace. En la película esta conversación queda más justificada. Saitô les cuenta a Kenshin y Sanosuke que el culpable de los disturbios en Tokio es el mismo hombre con el que él se enfrentó en la estación de Yokohama y que preguntó si Kenshin aún tenían la cicatriz en forma de cruz. Extrañado por la cuestión, Sanosuke se lo pregunta a Megumi y ella habla sobre las cicatrices y el rencor. Por el contrario, hay elementos en la película que se deben más al azar que a la relación entre causa y efecto. En el manga, después de que Kenshin les cuente la historia de Tomoe, Kaoru escribe una carta a Misao para que vaya a su tumba y busque su diario. Así, podrá intentar que su hermano Enishi lo lea y detenga su venganza. Sin embargo, en la película este hecho es fruto de la casualidad. Misao y Aoshi visitan a un monje cuyo padre acaba de fallecer. Era un buen amigo de Kenshin, quien le pedía muchos consejos sobre cómo redimir sus crímenes pasados. El monje les cuenta que en su lecho de muerte, su padre le dijo que él guardaba el diario de

Tomoe y que debía devolvérselo a Kenshin. Es así como Misao recibe el diario y el encargo de llevarlo hasta Tokio.

Otra de las diferencias entre el manga y la película está en el regreso de Sôjirô. En el manga Sôjirô desaparece tras la derrota de Shishio con la intención de vagar por Japón durante algunos años, al igual que lo hizo Kenshin, para así encontrar una respuesta al camino que quiere seguir. En la tercera película, nos despedimos del personaje tras la lucha contra Kenshin, planteándose cómo vivir a partir de ese momento. Su regreso en esta cuarta entrega supone de alguna manera el cierre del arco del personaje de una manera más completa y redonda.

- **Personajes**

En esta película el deseo de Kenshin es vencer a sus fantasmas internos y dejar atrás de una vez su pasado como asesino. A ello se opone Enishi Yukishiro, quien desea vengarse de Hitokiri Battôsai y arrojarlo al mayor de los sufrimientos. Aunque las motivaciones de los personajes en la película son las mismas que en el cómic, sí que apreciamos algunas diferencias. En el manga, Kenshin está mucho más torturado por la muerte de Tomoe de lo que lo está en la película y ello queda reflejado tanto en las luchas (Kenshin es derrotado por Enishi en un primer enfrentamiento debido a su estado mental) como en su posterior exilio a la “Aldea de los Descastados”. También tenemos que señalar que Enishi no lleva a Kenshin al extremo de sus emociones como lo hace en el manga. Mientras que en la película Enishi simplemente secuestra a Kaoru, en el manga coloca un cadáver falso de ésta, haciéndole creer a Kenshin que ha muerto y empujándolo a abandonar sus ganas de vivir. Este hecho marca también un punto diferente en la venganza de Enishi. Mientras que el manga tiene un objetivo más retorcido en lo que se refiere a atacar la mente de Kenshin, en la película se trata a una escala más violenta y destructiva.

Por otro lado, el personaje que más perjudicado se ve es el de Yahiko. En el manga tiene un arco de madurez que lo lleva a librar algunos combates y aplicar la técnica secreta de la escuela de esgrima Kamiya. Yahiko es además el único que mantiene la esperanza cuando todos creen que Kaoru ha muerto y que Kenshin nunca volverá. Sin embargo, en la película Yahiko se queda inmóvil mientras contempla aterrado cómo Enishi se lleva secuestrada a Kaoru. Finalmente, cuando todo vuelve a la normalidad, vemos a Yahiko entrenando con fuerza con el resto de alumnos de Kaoru.

Se cumple así un arco parecido pero que no se ha desarrollado lo suficiente y que en absoluto hace justicia al personaje.

Respecto a los camaradas de Enishi, mientras que en el manga cada uno de ellos tiene un motivo para querer vengarse de Kenshin, en la película solo se menciona que todos ellos lo odian. Además, dos de esos camaradas ya habían sido incluidos en la primera película como miembros de la organización de Takeda. Aquí, Gein y Bajin vuelven a aparecer con un aspecto visual más similar al del manga aunque sin diálogos y sin mencionar sus nombres. El único miembro de este equipo que sí tiene un arco parecido es el personaje de Kujinarami, el hombre que dispara el cañón, aunque en ningún momento se hace referencia al enfrentamiento que Kenshin y él tuvieron durante su época como asesino.

- **Acción**

De nuevo nos encontramos con que los conflictos internos de los personajes se solucionan, en muchas ocasiones, a través de la lucha. El caso de la lucha entre Kenshin y Enishi es especialmente relevante puesto que expresan sus puntos de vista mientras pelean. Kenshin tiene que afrontar sus fantasmas del pasado personificados en Enishi y perdonarse a sí mismo por haber matado a Tomoe. Hasta que no consiga superar esto, no será capaz de derrotar a Enishi. Por su parte, éste vive obsesionado con el recuerdo de su hermana, y su mente no se calmará hasta que haya derrotado a quien considera culpable de todo.



Imagen 15. Foto promocional de la cuarta película de *Rurouni Kenshin* con el reparto principal.

## **Kenshin, el guerrero samurái. El principio (Rurouni Kenshin: Sai shûshô – The beginning)**

- **Resumen**

En 1864, Japón se encuentra inmerso en una guerra que enfrenta a los partidarios del shôgun contra los que pretenden restaurar la figura del emperador. El samurái asesino Kenshin Himura, más conocido como Hitokiri Battôsei, derrota con facilidad a algunos de los luchadores del shôgun en la residencia del clan Tsushima. Tras la batalla, aparece el grupo Shinsen-gumi, una facción del ejército del shôgun donde se encuentra el hábil espadachín Hajime Saitô.

Kenshin continúa asesinando según los encargos de sus superiores y es así como combate contra Kiyosato, un joven samurái que consigue hacerle un corte en la cara antes de morir. Al ver que su asesino más eficiente ha sido herido, Kogorô Katsura (líder de la facción a la que pertenece Kenshin) recuerda cómo el joven se unió a su ejército tan solo seis meses atrás y le encomendó la tarea de asesinar en nombre de una nueva era. Katsura se da cuenta de que las dudas sobre sus acciones comienzan a aflorar en el corazón de Kenshin.

Por otro lado, mientras Kenshin está en una taberna se enfrenta a un par de hombres que intentan propasarse con una misteriosa joven llamada Tomoe Yukishiro. Al salir, los dos maleantes intentan atacar de nuevo a Kenshin pero de pronto aparece un asesino del shôgun que cae ante la espada de Himura. Tomoe, que se había acercado para agradecerle su gesto en la taberna, ha visto todo lo sucedido y ha quedado cubierta por la sangre del enemigo. La chica se desmaya ante los ojos de Kenshin y éste decide llevarla consigo. Por otro lado, ese ataque hace sospechar a Katsura de que existe un traidor entre sus filas.

Tomoe empieza a trabajar en la posada donde se aloja con Kenshin y ambos comienzan a unirse poco a poco. Sin embargo, esta nueva tranquilidad que llena el corazón de Kenshin se ve pronto mermada por la acción de los Shinsen-gumi, que atacan la posada Ikedaya donde están reunidos los máximos dirigentes de la facción de Katsura. Kenshin cruza su espada por primera vez con el Shinsen-gumi y con su eterno rival Hajime Saitô. Después se encuentra con Katsura, que ha conseguido escapar, y le dice que debe ocultarse por un tiempo hasta que la situación se calme. De este modo, Kenshin y Tomoe se van a vivir a una casa de campo como marido y mujer.

Poco a poco, Kenshin se acostumbra a compartir su día a día con Tomoe y ocasionalmente recibe visitas de Îzuka, uno de los hombres de Katsura, para informarle de las nuevas órdenes. Sin embargo, Îzuka los ha traicionado y le está pasando información a Tatsumi, que lidera una escuadra del shôgun encargado de aniquilar a Hitokiri Battôtsai. Entre las filas de este grupo se encuentra Enishi Yukishiro, el hermano pequeño de Tomoe, a quien Tatsumi manda como mensajero para indicarle a Tomoe que el plan para acabar con Battôtsai ya está en marcha. Sin embargo, Tomoe rechaza la petición de Enishi, que cruza una mirada de odio contra Kenshin al marcharse. Tomoe decide entonces hablarle a Kenshin sobre su pasado, cuando estuvo prometida con un amigo suyo de la infancia pero murió asesinado antes de poder casarse con él. Kenshin también se sincera con Tomoe contándole que cuando llegue la nueva era dejará de matar para siempre y dedicará su vida a proteger a los más débiles para redimir todos sus crímenes. Sin embargo, por la mañana Kenshin descubre que Tomoe se ha marchado. Îzuka aparece de nuevo en la casa y le dice a Kenshin que Tomoe es en realidad una espía del shôgun y que las pruebas están en el diario que escribe.

Tomoe va a ver a Tatsumi a su escondite e intenta asesinarlo para proteger a Kenshin, pero resulta inútil. Tatsumi se desembaraza de ella con facilidad y le revela que el verdadero motivo para mandarla junto a Kenshin no era para descubrir sus debilidades, sino para convertirla a ella en su punto débil. Con los sentidos mermados tras los combates contra los luchadores de Tatsumi, además de estar desestabilizado mentalmente por haberle arrebatado a Tomoe su felicidad, Kenshin se enfrenta a su enemigo final. Sin embargo, sus fuerzas no son suficientes para hacer frente a Tatsumi y Tomoe decide interponerse entre ambos para salvarle la vida. Accidentalmente, Kenshin atraviesa el cuerpo de Tomoe y el de Tatsumi con su katana, muriendo ambos al instante. En su último suspiro, Tomoe le pide perdón y le hace un corte a Kenshin sobre su otra cicatriz. Al tiempo que Tomoe muere, nace la cicatriz en forma de cruz.

Katsura va a ver a Kenshin a la casa del campo y le cuenta que Îzuka los ha traicionado y que su sucesor como asesino se ocupará del trabajo. Frente al cadáver de Tomoe, Kenshin lee su diario y comprende que ella pasó de odiarlo a amarlo. Luego prende fuego a la cabaña y se marcha para terminar su cometido. Cuatro años después, durante la batalla de Toba Fushimi, el emperador se proclama victorioso y Kenshin clava su katana en el suelo para no volver a empuñarla nunca más.

- **Estructura**

Esta película, quinta y última de la serie cinematográfica de *Rurouni Kenshin*, se centra en el *flashback* narrado entre los capítulos 165 y 179 del manga. La película funciona como una precuela y se centra en cómo Kenshin pasó de ser un asesino a un vagabundo. El filme comienza con un prólogo donde podemos ver la destreza de Kenshin como espadachín y donde se nos presenta al Shinsen-gumi como el principal grupo a batir por el ejército de la restauración. Poco después pasamos a la lucha entre Kenshin y Kiyosato (que ya hemos visto en anteriores películas). Durante todo el primer acto se nos presenta a dos viejos personajes que aquí desempeñan un papel diferente. Por un lado, está este nuevo Kenshin, un asesino repleto de dudas sobre sus crímenes. Por otro, Hajime Saitô, uno de los principales líderes del Shinsen-gumi. Se presenta además el origen de la rivalidad entre ambos guerreros que ha sido explorada en las otras películas. Por otro lado, conocemos por fin a Tomoe Yukishiro y a otros personajes relevantes de la trama como Kogorô Katsura o Îzuka. El punto de giro que nos lleva al segundo acto se produce cuando Tomoe se desmaya ante Kenshin después de haberlo visto luchar y éste decide llevarla con él.

El segundo acto desarrolla la historia de amor entre Kenshin y Tomoe, hasta el punto que ambos se van a vivir juntos a una casa de campo mientras se ocultan de las fuerzas del shôgun (punto medio de la historia). A partir de ahí la relación se va estrechando, de modo que Kenshin decide compartir su vida con ella y Tomoe decide sacrificarse para mantenerlo con vida. El segundo punto de giro que nos introduce de lleno en el tercer acto, sucede precisamente cuando Tomoe se marcha y Kenshin parte en su busca con la misión de acabar con ella y con los hombres del shôgun.

El tercer acto, como ya es habitual en estas películas, se centra en los combates. Tomoe se sacrifica para salvar a Kenshin, que la asesina por accidente, llevándonos al clímax de la historia. Kenshin se compromete entonces a crear una nueva era y abandonar la espada cuando ello suceda. En las escenas finales de la película, sucede la batalla de Toba Fushimi con la que se abre la primera película.

Hay que destacar algunos elementos en el desarrollo del guion de esta historia. Por un lado, la cantidad de capítulos que adapta es mucho menor y por tanto no es necesario comprimir en exceso la historia. Pese a ello hay diferencias puntuales que están extraídas directamente de las OVAS *Kenshin, el guerrero samurái: Recuerdos*.

Kenshin leyendo el diario de Tomoe frente a su cadáver o el incendio de la cabaña de campo, son imágenes tomadas directamente de la miniserie. Pero quizá, en lo que más influye es en el tono, mucho más lento y serio que en el manga. Por otra parte, la lucha entre Kenshin y el miembro del Shinsen-gumi Sôji Okita se inspira en el *flashback* del acto número 48 del manga, que abre al arco de Kioto.

Algunas diferencias respecto al manga se dan en las historias de Enishi y de Shishio. Por un lado, mientras que en el manga Enishi es testigo de la muerte de su hermana y vuelve a ver a Kenshin al final de la batalla de Toba Fushimi, en la película no vuelve a aparecer después de marcharse de la casa de campo. Por otro lado, el asesino que sucede a Kenshin y que mata a Îzuka no es otro que Makoto Shishio, aunque en la película ni vemos al personaje ni se menciona su nombre.

- **Personajes**

En esta película nos encontramos a un Kenshin diferente al de las anteriores entregas, mucho más joven y violento pero inmerso en un mar de dudas sobre sus actos. El objetivo de Kenshin es forjar con su espada una nueva era de paz, sesgando las vidas que sean necesarias para conseguirlo. Sin embargo, después de dar muerte a tantas personas se pregunta si vale la pena lo que está haciendo. Este conflicto se ve agravado por Tomoe, que constantemente lo pone contra las cuerdas cuando le pregunta por sus acciones. Se puede decir que el Kenshin de las otras películas nace con el desarrollo que el personaje sufre aquí. Identificar al antagonista de esta historia es algo más complicado. Se podría decir que no hay uno solo, sino que son varias personas quienes se oponen a su deseo. Hajime Saitô y los Shinsen-gumi, Yatsuma y sus luchadores, Îzuka e incluso la propia Tomoe al inicio de la historia actúan como antagonistas de Kenshin.

El otro personaje clave de la historia es Tomoe Yukishiro. Su objetivo es acercarse a Kenshin y averguar su punto débil para proporcionárselo a Tatsuma y así obtener su venganza por el asesinato de su prometido. Sin embargo, este deseo entra en conflicto con sus propios sentimientos. Tomoe se enamora de la persona de la que ha jurado vengarse. Ese resentimiento inicial se transforma en amor a medida que va conociendo a Kenshin, hasta el punto de que es capaz de sacrificar su propia vida para salvarlo.

- **Acción**

Al mismo tiempo que Kenshin lucha con sus enemigos para construir una nueva era de paz, lucha consigo mismo y se debate sobre si debe seguir matando o no. Este hecho marca los acontecimientos del guion de la película, que pasa constantemente de acciones externas que lo obligan a luchar contra sus rivales a acciones internas que le hacen replantearse sus acciones. El equilibrio entre acciones internas y externas se realiza de manera tan solvente como en las anteriores entregas.



**Imagen 16.** Foto promocional de la quinta película de *Rurouni Kenshin* con los actores Takeru Satō y Kasumi Arimura, que interpretan a Kenshin y Tomoe.

## 4. CONCLUSIONES

### Resultado de la investigación

A continuación, y para dar cierre a esta investigación, vamos a destacar los principales puntos expuestos. En primer lugar, y en comparación con otros formatos literarios como la novela o la poesía, el cómic es un arte relativamente nuevo. El manga en concreto posee unas técnicas narrativas propias que se basan en la implicación y participación del lector. Su dinámico ritmo en las escenas de acción o la dilatación de los tiempos en los momentos dramáticos, lo acercan mucho al cine. A priori, este hecho parece una ventaja para su versión en pantalla grande aunque como desarrollaremos más adelante, la adaptación no se trata solo de eso.

Por otro lado, la creación del manga *Rurouni Kenshin* se produce en medio de la época de mayor auge del manga y en la revista de mayor impacto en Japón, el semanario *Shōnen Jump*. Además, como muchas de las series de manga goza de gran popularidad gracias a su adaptación al formato de anime. Respecto al estudio del manga y su historia y características, podemos decir que en la actualidad no hay demasiados estudios acerca de él. Internet está lleno de resúmenes y artículos de blog, pero son pocos los que gozan de cierta fiabilidad y prestigio. Si la búsqueda de información fiable sobre el manga ha sido difícil, el mayor problema ha sido encontrar información acerca de la obra. La escasez de documentación sobre *Rurouni Kenshin* me ha llevado a extraer información de las entrevistas y notas del autor incluidas como material anexo en los tomos de manga y a localizar datos publicados en libretos y fascículos complementarios a las ediciones en VHS, DVD y Blu-ray de las distintas series y películas del personaje editadas en España.

Como hemos visto también, las adaptaciones dan lugar a una nueva obra derivada de la anterior. Así que mientras que el autor del manga es Nobuhiro Watsuki, se podría decir que el autor de las adaptaciones cinematográficas es en mayor medida el director y guionista Keishi Ohtomo. De todos modos no hay que olvidar que el cine es un trabajo colaborativo donde participan diferentes departamentos como los de vestuario, fotografía, producción o música. Lo que está claro es que el máximo responsable de la orquestación de todos estos elementos es el director.

Los guiones de las películas de *Rurouni Kenshin* están elaborados respetando la estructura propia del guion cinematográfico, es decir, la estructura clásica que divide la historia en tres actos (planteamiento, desarrollo y resolución) con sus respectivos detonantes y puntos de giro. La complicación reside aquí en captar la esencia de la obra original y traducirla al formato cinematográfico. Por tanto, la labor del guionista consiste primero en seleccionar la etapa o arco argumental que va a adaptar. Luego se procede a seleccionar los elementos de la historia más importantes para orquestarlos según los puntos de giro del guion. Podemos afirmar tras desarrollar detenidamente las tramas de los diferentes arcos del manga, que las películas han sido capaces de tomar los elementos más importantes del manga e incluirlos en la historia. Sin embargo, el cine tiene un inconveniente muy grande respecto al manga: su duración. Mientras que estas películas duran en torno a las dos horas y veinte minutos (unas 140 páginas de guion) las historias del manga suelen extenderse durante cientos y cientos de páginas. Así, a la hora de confeccionar la historia, el guionista tiene que dejar fuera ciertos elementos. De este modo se eliminan bastantes tramas secundarias que en el manga ayudan a enriquecer la historia principal. Eso mismo ocurre con los personajes secundarios, que no se ven lo suficientemente desarrollados. Sucede por ejemplo con dos de los personajes habituales del manga, Sanosuke y Yahiko, cuyas versiones cinematográficas no hacen justicia a su contrapunto en el cómic. De hecho, el propio Nobuhiro Watsuki reflexiona sobre el tratamiento del personaje de Sanosuke en la primera película:

Hubo quien propuso algo muy atrevido durante la concepción de la película de imagen real: prescindir sin más de Sanosuke por ser un personaje que no tiene peso dramático en el argumento principal. Sin embargo, los hechos de que sea uno de los tres personajes más populares de *Rurouni Kenshin* y de que su sola presencia contribuya positivamente tanto en el aspecto visual como en el argumental dejaron claro que es un personaje del que no se puede prescindir (Watsuki, 2013:114).

Aun así, y aunque varíe su extensión, en la mayor parte de los personajes el desarrollo de sus arcos es prácticamente el mismo que en el manga.

Por otro lado, como hemos indicado más arriba, las técnicas cinematográficas que el manga hereda del cine parecen hacer más fácil su traslado a la pantalla. Su ritmo vertiginoso en las viñetas de acción de los *shōnen* manga se trasladan a las coreografías de lucha de la película. Incluso se heredan movimientos y poses de los personajes del

manga y se trasladan a la gran pantalla. Por su parte, las pausas que en el cómic vemos en función de las viñetas que recogen los elementos cotidianos o que dan información fragmentada de la situación al lector, se consiguen mediante los planos detalle del entorno. Un punto difícil de trasladar al celuloide está en los momentos cómicos exagerados del manga, que suelen estar representados con la deformación de los cuerpos. En este aspecto, el guion suaviza la broma y deja el resto en manos de los actores, que son los encargados de exagerar más o menos su interpretación.

En definitiva, podemos afirmar que las películas de *Rurouni Kenshin* cuentan con un buen trabajo de adaptación, aunque por las limitaciones del propio género cinematográfico (ya sea por la extensión o por su propia estructura) no ofrece una obra tan compleja y rica como lo hace el manga.

## 5. LISTADO DE IMÁGENES Y BIBLIOGRAFÍA

### Imágenes

Imagen 1. *La nueva isla del tesoro*, de Osamu Tezuka. Fuente: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan* de Panini. Página 19.

Imagen 2. Portada de Weekly Shonen Jump #838 –Nº51 de 1984. Fuente: <https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump-838-no-51-1984/4000-300054/>

Imagen 3. Paradigma de Syd Field. Fuente: *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*.

Imagen 4. Portada de Weekly Shonen Jump #1300 –Nº19 de 1994. Fuente: <https://comicvine.gamespot.com/weekly-shonen-jump-1300-no-19-1994/4000-540639/>

Imagen 5. Rurouni Kenshin, de Nobuhiro Watsuki. Fuente: *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Fragmento de la página 46 del tomo 1

Imagen 6. Rurouni Kenshin, de Nobuhiro Watsuki. Fuente: *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Fragmento de la página 18 del tomo 12

Imagen 7. Rurouni Kenshin, de Nobuhiro Watsuki. Fuente: *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Páginas 45 y 46 del tomo 22.

Imagen 8. Rurouni Kenshin, de Nobuhiro Watsuki. Fuente: *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Páginas 132 y 133 del tomo 14

Imagen 9. Rurouni Kenshin, de Nobuhiro Watsuki. Fuente: *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Páginas 138 y 139 del tomo 5

Imagen 10. Rurouni Kenshin, de Nobuhiro Watsuki. Fuente: *Rurouni Kenshin. Edición integral* de Glénat. Fragmento de la página 135 del tomo 10

Imagen 11. Cartel original de la primera película de *Rurouni Kenshin*. Fuente: <http://saranghaeunnie.blogspot.com/2019/01/trilogia-rurouni-kenshin-vero.html>

Imagen 12. Cartel original de la segunda y la tercera película de *Rurouni Kenshin*.

Fuente:

<https://www.facebook.com/RurouniKenshinTheMovie/photos/596243190487106>

Imagen 13. Foto promocional de la tercera película de *Rurouni Kenshin*. Fuente:

<https://www.facebook.com/RurouniKenshinTheMovie/photos/630353320409426>

Imagen 14. Cartel original de la cuarta y la quinta película de *Rurouni Kenshin*. Fuente:

<https://www.facebook.com/RurouniKenshinTheMovie/photos/3299496110161787>

Imagen 15. Foto promocional de la cuarta película de *Rurouni Kenshin*. Fuente:

<https://www.facebook.com/RurouniKenshinTheMovie/photos/2411823242262416>

Imagen 16. Foto promocional de la quinta de *Rurouni Kenshin*. Fuente:

<https://www.facebook.com/RurouniKenshinTheMovie/photos/3755585107886216>

### **Bibliografía consultada**

BATTO, David J., 2012. “Glénat deja paso a EDT ya mismo”. *Ramen para dos* [en línea], 4 de diciembre de 2012, Manga [12 de junio de 2021]. Disponible en: <https://ramenparados.com/glenat-deja-paso-edt-ya-mismo/>

BERNABÉ, Marc, 2008. Contexto histórico de *Rurouni Kenshin*. En: *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 1*. Barcelona: Glénat España, S.L., pp. 244-246.

BERNABÉ, Marc, 2014. El nacimiento de una industria. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 17-28.

BERNDT, Jaqueline, 1996. *El fenómeno manga*. Barcelona: Martínez Roca.

CASSIUS, 2014. “*Rurouni Kenshin: Kyoto Taika-hen* se convierte en la película más taquillera de 2014 en Japón”. *Ramen para dos* [en línea], 12 de septiembre de 2014, Live-Action [20 de julio de 2021]. Disponible en: <https://ramenparados.com/rurouni-kenshin-kyoto-taika-hen-se/>

DA COSTA, Marco, 2010. La puerta de Rashômon. En: *El cine japonés bajo el peso de la tradición*. Barcelona: Azul, pp. 93-108.

ESTRADA, Oriol, 2014. De revolución en revolución. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 29-40.

ETSI, 2012. “El live-action de Rurouni Kenshin consigue recaudar 555 millones de yenes en los cinco primeros días”. *Ramen para dos* [en línea], 1 de septiembre de 2012, Uncategorized [19 de julio de 2021]. Disponible en: <https://ramenparados.com/el-live-action-de-rurouni-kenshin/>

FIELD, Syd, 2002. *El libro del guion. Fundamentos de la escritura de guiones*. Madrid: Plot Ediciones

HIMIKO, 2014. “El nuevo manga de Rurouni Kenshin se centrará en cómo se conocieron Shishio y Yumi”. *Ramen para dos* [en línea], 5 de junio de 2014, Manga [17 de junio de 2021]. Disponible en: <https://ramenparados.com/el-nuevo-manga-de-rurouni-kenshin-se/>

HOSTENCH, Mike, 2014. *Kenshin, el guerrero samurái. Parte II, Infierno en Kioto. Parte III. El fin de la leyenda*. Barcelona: Mediatres Estudio

IZQUIERDO, Raúl, 2014. Hentai manga: El manga erótico se escribe con hache. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 102-103.

MADRID, Dani; MARTÍNEZ, Guillermo, 2015. *El manga y la animación japonesa* [en línea]. Barcelona: UOC [consulta: 4 de junio de 2021]. Disponible en: <https://elibro--net.us.debiblio.com/es/ereader/bibliotecaus/58251>

MCCLLOUD, Scott, 1993. *Entender el cómic: el arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones

MCCLLOUD, Scott, 2006. *Hacer cómics: secretos narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*. Bilbao: Astiberri Ediciones

MCKEE, Robert, 2009. *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba

MECA, Ana María, 2014. El lenguaje del manga. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 191-196.

MOLINÉ, Alfons, 2008. Kenshin, el héroe que salvó una editorial. En: *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 1*. Barcelona: Glénat España, S.L., pp. 247-248.

MOLINÉ, Alfons, 2014. Los jidaimono o mangas históricos. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 115-118.

MONTERO, Laura, 2014. Caminos de ida y vuelta: La relación del manga y el anime en Japón. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 144-151.

PUIG, Genís, 2012. “Historia del conflicto entre Glénat-EDT-Shueisha”. *Mision Tokyo* [en línea], 20 de septiembre de 2012, Noticias [12 de junio de 2021]. Disponible en: <http://misiontokyo.com/noticias/20949>

PUIG, Genís, 2014. La madurez del manga. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 41-54.

QUESADA, Daniel; GARCÍA, Jacob, 2012. De las olas Kame Hame a la Onda Vital. Dragon ball en España. En: *Generación Dragon ball*. Palma de Mallorca: Dolmen, pp. 41-51

RIUSU, 2014. “Mediatres Estudio anuncia Rurouni Kenshin: Kyoto Inferno Y The Legend Ends”. *Ramen para dos* [en línea], 30 de septiembre de 2014, Live-Action [19 de julio de 2021]. Disponible en: <https://ramenparados.com/mediatres-estudio-anuncia-rurouni/>

RIUSU, 2020. “Fecha para la nuevas películas de Rurouni Kenshin”. *Ramen para dos* [en línea], 4 de diciembre de 2020, Live-Action [19 de julio de 2021]. Disponible en: <https://ramenparados.com/fecha-para-la-nuevas-peliculas-de-rurouni-kenshin/>

RICHIE, Donald, 2004. *Cien años de cine japonés*. Madrid: Ediciones Jaguar

SALÓZ, Juan Carlos, 2019. Generación Dragon Ball. En: *Efecto Tamagotchi*. Sevilla: Héroes de papel, pp. 25-49

SANTIAGO, José Andrés, 2014. Importación y primeros creadores autóctonos. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 11-16

SNYDER, Blake, 2010. *¡Salva al gato!*. Barcelona: Alba

TERÁN, Jesús, 2014. El manga del nuevo siglo. En: *Del tebeo al manga. Una historia de los cómics. Manga: Made in Japan*. Girona: Panini, pp. 55-61

VILA, Carlos, et al., 2001, “Kenshin. El guerrero samurái”, *Manga Manía*, nº2. Barcelona: Salvat, pp. 2-3

WATSUKI, Nobuhiro, 2013. Free talk. En: *Rurouni Kenshin. Restauración. Nº 1*. Barcelona: Panini Manga, pp. 148-149

WATSUKI, Nobuhiro, 2013. Historias desconocidas sobre los personajes. En: *Rurouni Kenshin. Restauración. Nº 2*. Barcelona: Panini Manga, pp. 114

WATSUKI, Nobuhiro, 2013. Rurouni Kenshin. Versión cinematográfica. En: *Rurouni Kenshin. Restauración. Nº 2*. Barcelona: Panini Manga, pp. 210-211

### **Tomos de manga**

WATSUKI, Nobuhiro, 2008. *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 1*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2008. *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 2*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2008. *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 3*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2008. *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 4*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2009. *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 5*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2009. *Rurouni Kenshin. Edición integral. Nº 6*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2009. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 7*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2009. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 8*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2009. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 9*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2009. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 10*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2010. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 11*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2010. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 12*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2010. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 13*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2010. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 14*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2010. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 15*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2010. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 16*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2011. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 17*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2011. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 18*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2011. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 19*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2011. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 20*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2011. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 21*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2011. *Rurouni Kenshin. Edición integral. N° 22*. Barcelona: Glénat España, S.L.

WATSUKI, Nobuhiro, 2013. *Rurouni Kenshin. Restauración. N° 1*. Barcelona: Panini Manga

WATSUKI, Nobuhiro, 2013. *Rurouni Kenshin. Restauración. N° 2*. Barcelona: Panini Manga

## **Películas**

*RURÔNI Kenshin: Meiji kenkaku roman tan*, 2012 [Película]. Película dirigida por Keishi Ohtomo. Japón: Warner Bros

*RURÔNI Kenshin: Kyoto Taika-hen*, 2014 [Película]. Película dirigida por Keishi Ohtomo. Japón: Warner Bros

*RURÔNI Kenshin: Densetsu no Saigo-hen*, 2014 [Película]. Película dirigida por Keishi Ohtomo. Japón: Warner Bros

*RURÔNI Kenshin: Sai shûshô – The final*, 2021 [Película]. Película dirigida por Keishi Ohtomo. Japón: Warner Bros

*RURÔNI Kenshin: Sai shûshô – The beggining*, 2021 [Película]. Película dirigida por Keishi Ohtomo. Japón: Warner Bros

## **Anime**

*RURÔNI Kenshin: Meiji Kenkaku Roman tan*, 1996-1997 [Serie de animación]. Serie de animación dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Japón: Aniplex

*RURÔNI Kenshin: Ishin shishi e no Requiem*, 1997 [Película de animación]. Película de animación dirigida por Tsuji Hajiki. Japón: Aniplex

*RURÔNI Kenshin: Tsuiokuhen*, 1999 [Miniserie de animación]. Miniserie de animación dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Japón: Aniplex

*RURÔNI Kenshin: Seisô hen*, 2001 [Miniserie de animación]. Miniserie de animación dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Japón: Aniplex

*RURÔNI Kenshin: Shin Kyoto-Hen*, 2011 [Miniserie de animación]. Miniserie de animación dirigida por Kazuhiro Furuhashi. Japón: Aniplex