

**Análisis del manga, de Gege Akutami (2018) *Jujutsu Kaisen*
¿Hay un cambio de narrativa en las series del género
Nekketsu?**

Alumnos:

Valentina Fuentes Y Darien Vargas

Profesora guía:

Paula Maldonado

Facultad de Ciencias Sociales y Artes, Escuela de Animación Digital

Santiago, Chile

2024

En este ensayo exploramos el cambio de narrativa en las series del género Nekketsu dentro del Shonen, enfocándonos en *Jujutsu Kaisen* (2018) y su influencia. Utilizando el análisis del viaje del héroe de Christopher Vogler y estudios académicos sobre la evolución del manga y el anime. Primero, contextualizamos el origen del género, tradicionalmente centrado en la acción, la amistad y la superación personal. Luego, comparamos a *Jujutsu Kaisen* con *Naruto*, una obra emblemática del Nekketsu clásico. A través del análisis comparativo, observamos cambios significativos en la narrativa y el desarrollo de personajes, encontrando en *Jujutsu Kaisen* temáticas más realistas y complejas. Finalmente, concluimos que *Jujutsu Kaisen* representa una evolución en la narrativa del Nekketsu dentro del Shonen, lo que podría influir en futuras producciones del género y transformar la forma en que se abordan las historias en el manga Shonen.

In this essay, we explore the narrative shift in Nekketsu genre series within Shonen, focusing on *Jujutsu Kaisen* (2018) and its influence. We utilize Christopher Vogler's analysis of The Hero's Journey and various academic studies on the evolution of manga and anime. First, we contextualize the origin of the genre, traditionally centered on action, friendship, and self-improvement. Subsequently, we compare *Jujutsu Kaisen* with *Naruto*, an iconic work of classic Nekketsu. Through comparative analysis, we observe significant changes in narrative and character development, identifying more realistic and complex themes in *Jujutsu Kaisen*. Finally, we conclude that *Jujutsu Kaisen* represents a narrative evolution in Nekketsu within Shonen, which could influence future productions of the genre and transform the approach to storytelling in Shonen manga.

Manga - Shonen - Nekketsu - Jujutsu Kaisen - Evolución narrativa - Christopher Vogler

En el mundo del anime y el manga existe un género que destaca por su popularidad y el reconocimiento internacional que han logrado alcanzar diversos títulos de su categoría, se trata del Nekketsu, el cual dispone de características muy marcadas y fórmulas que suelen aplicarse en la mayor cantidad de sus creaciones. Este género está dirigido usualmente a una demografía catalogada como “Shonen”, la cual consiste en hombres jóvenes de entre diez a veinte años. Lo anterior se debe a la ligereza y entretención de sus relatos, capaces de ser asimiladas tanto por niños como por adultos, con personajes entrañables y mucha acción que no es demasiado gráfica. A pesar de estos aspectos, en los últimos ocho años, aproximadamente, han surgido títulos que desafían la convención de estas fórmulas, los cuales adoptan elementos ya reconocidos en producciones previas y les dan un vuelco en su representación, como lo es el caso de *Jujutsu Kaisen* (2018), un manga que ha logrado fama a nivel mundial, contando con una aclamada adaptación al anime. En particular, esta obra presenta temáticas más crudas y es de naturaleza mucho más realista que sus predecesoras. A causa de esto nos preguntamos: **¿Jujutsu Kaisen introduce cambios en la narrativa del género Nekketsu dentro de las historias Shonen tradicionales?** Para lograr responder esta pregunta vamos a identificar las diferencias narrativas y de desarrollo de personaje presentes en esta producción y una representante tradicional de su clase, *Naruto* (1999), la cual cuenta con muchos atributos que se asocian al Nekketsu, razón por la cual sirve de comparación con la forma en la que *Jujutsu Kaisen* aborda los mismos puntos.

Cabe decir que aquello que motiva este estudio es que consideramos importante comprender de qué manera está cambiando la narrativa en este género. Esta investigación será de utilidad para reconocer qué tipo de historias son aclamadas en los tiempos actuales, lo que, en consecuencia, conducirá posiblemente a una transformación en las expectativas que las personas tendrán de las tramas Nekketsu en el Shonen.

Ahora bien, a nuestro parecer, los cambios que *Jujutsu Kaisen* introduce en la narrativa del Nekketsu se muestran representados principalmente al objetar y cambiar esta, así como también las temáticas tradicionales, ya que esta obra incluye personajes con una historia y evolución más compleja, tramas más realistas y crudas y además incorpora temas psicológicos y con una complejidad moral que antes no se veía. A causa de esto, podría estar atrayendo a una audiencia más amplia y diversa y, a su vez, llegando a influenciar a otros mangas del género a seguir una dirección similar en esta nueva era del Nekketsu.

Acorde a lo expuesto, establecemos nuestros objetivos específicos de la siguiente forma: para comenzar, vamos a contextualizar el origen del género Nekketsu y su impacto en la sociedad de la época. A la vez, explicaremos el término Shonen y cómo ambos se han asociado de tal manera que en la actualidad no suele hacerse una distinción entre ellos. Además, explicaremos el funcionamiento del mercado del manga en Japón, enfocándonos en Shonen Jump, revista especializada popular de manga, lo cual nos proveerá un mayor contexto de la relevancia en el cambio de la narrativa de las nuevas producciones. Explicaremos las características del Nekketsu, los motivos de popularidad, así como también resaltaremos a sus principales exponentes y la huella que han dejado culturalmente, lo que ha llevado a que sean reconocidos incluso por quienes no son consumidores habituales de manga. Por otro lado,

analizaremos brevemente cómo la evolución de la sociedad japonesa ha influido en la modificación narrativa de esta innovadora historia. Esto último, con el propósito de comprender la forma en que intenta dar con una historia capaz de afrontar temas complejos y relevantes para la población actual y reflejar de modo más realista los problemas a los que se ve enfrentados en su día a día, con lo que ha marcado un novedoso rumbo en la evolución de este tipo de historia.

A continuación, definiremos los principales rasgos de uno de los predecesores más populares del Nekketsu: *Naruto*, conocido por representar fielmente los factores vinculados al género, así como los valores que suelen exponerse. Esto último se llevará a cabo teniendo en consideración la historia, en base al análisis de la construcción narrativa planteada en el viaje del héroe según el investigador estadounidense Christopher Vogler en su libro *El Viaje del escritor* (1992), así como también el desarrollo del protagonista en base a lo que se plantea en el mismo libro. Para continuar, estableceremos las principales características de *Jujutsu Kaisen*, en base a los estándares estudiados anteriormente. Finalmente, analizaremos las cualidades de *Jujutsu Kaisen* en comparación con las de *Naruto*, así como también se compararán con aquellas distintivas de su género. Esto último nos permitirá señalar las desigualdades en el enfoque que hay entre estas obras, las cuales, a pesar de compartir ciertas similitudes, presentan componentes que contribuyen a un progreso distinto, lo que refleja la evolución en las expectativas y las tramas del Nekketsu a lo largo del tiempo.

Por su parte, para detallar el estado del arte correspondiente a esta investigación, seleccionamos tres textos considerados relevantes para poder comprender mucho de lo que aquí se plantea. Empezaremos por un texto académico de Luis Amigo Gad de la Universidad de Cantabria, del año 2022, titulado *El mitologema del viaje del héroe y su influencia en la cinematografía contemporánea*, en el cual explora el concepto de "mitologema" del viaje del héroe, propuesto por Joseph Campbell, quien destacó que en todos los relatos heroicos existen “unas etapas claramente definidas y recurrentes, cada una de ellas con múltiples obstáculos y desafíos que el protagonista debe de superar para cumplir su destino.” Gad se enfoca en cómo este arquetipo se adapta al cine contemporáneo, llegando a influenciar a producciones como *Star Wars* y *El Señor de los Anillos*.

En segundo lugar, el texto de Robin E. Brenner del año 2007 *Understanding manga and Anime*, ofrece “una guía que está pensada especialmente para aquellos nuevos en el formato y buscan entender que es el manga japonés” (E. Brenner, 2007, p.10, Trd propia). El autor plantea el tema no solo desde la perspectiva de un fanático, sino también desde la de un bibliotecario o un lector ajeno al medio, lo que proporciona una visión amplia y accesible para cualquier interesado en adentrarse en este mundo. Gracias a este enfoque, nos permite comprender mejor el contexto cultural y las características distintivas del manga, lo que contribuye a nuestro análisis de *Jujutsu Kaisen* y su posición dentro del género Nekketsu.

Por último, el estudio de Audrey Leahy de Georgia Southern University en 2023 *Maturing manga: An analysis of adult themes in Shonen manga* examina el creciente fenómeno

del manga japonés en el extranjero y la difuminación de las distinciones entre los géneros shōnen y seinen, puesto que, tal como lo dice:

(...) the difference in the amount of adult content between shōnen manga and seinen manga is low and that both exhibit adult themes at this point in their histories. In this way, the distinction between the two demographics has become blurred, as a result of the use of adult themes (Leahy, 2023, p.6).¹

Por el motivo formulado en la cita anterior, es que esa investigación resulta relevante para nuestra observación, debido a que nos ayuda a entender cómo el Shonen está evolucionando y cómo obras como *Jujutsu Kaisen* desafían las convenciones tradicionales del género.

Con respecto al marco teórico, se abordan varios conceptos clave que son fundamentales para asimilar las circunstancias de esta investigación. Para empezar, el manga se establece como una forma visual japonesa de contar relatos, comparable a los cómics occidentales, que ha ganado popularidad con el pasar de los años, alcanzando la fama internacional. Normalmente, se distribuye en revistas especializadas dirigidas a grupos etarios determinados, lo que influye en el tipo de historias que se presentan.

Además, dentro del manga, existe una demografía llamada Shonen, la cual “se define principalmente por su audiencia (Jóvenes adultos)” (F. Ducarme, 2018) donde a menudo se encuentran historias de Nekketsu, un género que se centra en la acción y la lucha. En este caso, este análisis profundiza en este tipo de historia, de forma que describe los valores inherentes al género, como el esfuerzo, la disciplina, la amistad y la victoria y cómo estos se reflejan tanto de forma explícita como implícita en los mangas, incluso en los más violentos o fantásticos.

También, se destaca que el Nekketsu es:

Un género definido por códigos y convenciones estrictos con una historia que se remonta a la década de 1930 cuando a los niños se les recomendaba leer Nekketsu/Shōsetsu ("historias de corazón ardiente") destinadas a inculcar un sentimiento patriótico y un sentido de esfuerzo y sacrificio (Suvilay, 2008, Ducarme 2018).

Asimismo, resulta fundamental también comprender el concepto del viaje del héroe, el cual constituye un punto de partida común en la mayoría de los Nekketsu/Shonen, con protagonistas que tienen metas determinadas, mentores, antagonistas claros y amistades sólidas.

¹ “La diferencia entre la cantidad de contenido para adultos entre el manga Shonen y el Manga Seinen es baja y que ambos exhiben temáticas adultas a este punto en sus historias. De este modo, la distinción entre las dos demografías se ha vuelto borrosa, como resultado del uso de temáticas adultas.”(Trd. propia)

En cuanto a la disección del viaje del protagonista, es indispensable entender la evolución de Yuji Itadori, protagonista de *Jujutsu Kaisen*. Por esta razón, el artículo de Arundhoti Palit, *How Jujutsu Kaisen shows the negative development of protagonist Itadori Yuji*, servirá como guía para demostrar cómo la travesía y crecimiento del personaje principal de *Jujutsu Kaisen* son verdaderamente deprimentes y cómo todos los sucesos que ha presenciado han hecho que su vida sea mucho más difícil y dramática que la de muchos de las figuras principales de otros Nekketsu.

En concordancia con lo anterior, la metodología empleada incluirá un análisis comparativo entre *Naruto* y *Jujutsu Kaisen*, con el fin de identificar patrones comunes y disparidades significativas en la trama y los personajes, lo cual nos permitirá evaluar el impacto cultural de ambas obras y percibir mejor su relevancia en la sociedad actual. Además, proporcionará una comprensión más profunda del progreso del género Nekketsu, desde sus orígenes hasta las expresiones actuales, lo que permitirá alcanzar los objetivos específicos de este estudio.

Siguiendo la misma línea, nos proponemos analizar las historias de ambos mangas a través del lente del viaje del héroe, un arquetipo narrativo fundamental que impregna numerosas obras. Esto último lo llevaremos a cabo en base al análisis propuesto por Christopher Vogler en *El viaje del escritor*. Utilizaremos el marco del viaje del héroe como una herramienta analítica, por lo que adaptaremos los siguientes pasos clásicos que suelen componer estas tramas:

- ❖ Mundo ordinario.
- ❖ Llamada a la aventura.
- ❖ Rechazo de la llamada.
- ❖ Encuentro con el mentor.
- ❖ La travesía del primer umbral.
- ❖ Aproximación a la caverna más profunda.
- ❖ La odisea, y la muerte y resurrección (el calvario).

Esto nos permitirá inspeccionar cómo cada obra enfrenta los desafíos del protagonista de manera única, con lo que identificaremos paralelos y contrastes.

Finalmente, realizaremos un estudio detallado de los protagonistas, esto lo haremos en base a lo planteado en el mismo libro de Christopher Vogler, pero en este caso basándonos en el apartado de “El héroe”, en donde se analizan las distintas cualidades que poseen los héroes que protagonizan la estructura narrativa del viaje del héroe. Este enfoque nos ayudará a tener una comprensión más clara de la evolución de los personajes en el transcurso de sus respectivas historias y a examinar cómo reflejan los temas y motivos recurrentes del género Nekketsu/Shonen.

Para comenzar necesitamos establecer una base contextualizada que abarque algunos aspectos básicos e importantes para entender este escrito. Empezaremos por explorar el concepto general del manga, según lo explica C. Lewis, (2023);

Manga is an overall term used for a large range of graphic novels and comic books that has its origin in Japan. The term manga is derived from two Japanese words that include “man”, which means whimsical or entertaining, and “ga”, which means pictures, images, or cartoons. Different from the American or Western world comic books that are printed in full color, Japanese manga is always black and white. Also, Western cultures usually read from left to right, while Japanese manga goes from right to left.²

En términos generales, el manga es una revista tipo comic, que en su mayoría se representa en blanco y negro y se lee de derecha a izquierda, a diferencia del orden de lectura común en occidente. Además, el manga abarca una amplia gama de géneros que están dirigidos a diferentes grupos demográficos, lo que garantiza que estas obras estén diseñadas y presentadas de manera específica para sus respectivos públicos.

A continuación, hablaremos someramente del origen del manga y por qué se ha hecho tan popular a lo largo de los años y cómo consiguió salir de su nicho en Japón y traspasar fronteras. Se cree que el manga procede de los siglos XII y XIII, aunque no hay evidencias concretas que confirmen esto. El concepto manga en sí empezó a ser debidamente usado durante la época Edo japonesa (1603 - 1867), cuando comenzaron a circular dibujos y tipos de historias que contaban el día a día de las personas de la época, forjando, de este modo, la primera idea de lo que sería el manga. De todas formas, cabe destacar que no se sabe a ciencia cierta dónde efectivamente empezó a utilizarse el término manga a lo largo de los siglos en Japón. (Lewis, 2023)

No fue hasta ya 1902 cuando la palabra manga fue realmente considerada lo que es hoy, gracias a Rakuten Kitazawa, el cual, tal como lo dice *Learn Academy* (2022):

² “Manga es un término general usado por un un amplio rango de novelas gráficas y libros de cómic que tienen su origen en Japón. El término manga es derivado de dos palabras japonesas que incluyen “man”, lo que significa fantasioso o entretenido, y “ga”, que significa cuadros, imágenes, o caricaturas. A diferencia de los libros de comic americanos u occidentales que son impresos a color, el manga japonés siempre es en blanco y negro. También, las culturas occidentales usualmente leen de izquierda a derecha, mientras que el manga japonés va de derecha a izquierda.”(Trd. propia)

En su trabajo en una empresa de periódicos fue capaz de traspasar sus conocimientos de arte y caricaturas occidentales. Más tarde, en 1902, creó un cómic en blanco y negro llamado “*Jiji Manga*”. En 1905, Kitazawa fundó su propia revista llamada “*Tokyo Puck*”, la cual era a color y estaba traducida al inglés y al chino.

El manga experimentó un gran cambio entre la pre y post era de la Segunda Guerra Mundial. Antes de esta, los mangas consistían en dar énfasis y mostrar las tradiciones culturales del país, así como los temas contingentes para este, además de las necesidades económicas y sociales de Japón en la época. A su vez, estas narraciones iban acompañadas de dibujos, influenciados por el arte gráfico chino, contando con una estética más oriental y tradicional, pensada para ser consumida en su mayoría por la gente de Asia. En esta época, previa a la Segunda Guerra Mundial, al ser el manga una influencia para el país debido a los temas que trataba contra el gobierno, éste decidió cerrar varias revistas que publicaban semanalmente contenido manga y arrestar a los creadores de este contenido.

No fue hasta después de la Segunda Guerra Mundial (1945) que el manga experimentó otro cambio significativo, ya que estos se vieron intensamente influenciados por la cultura estadounidense. A causa de esto, los mangakas (creadores de manga) empezaron a incorporar temas más occidentales y comenzaron a salir del encasillamiento japonés. Uno de los principales y primeros creadores de la era manga postguerra es Osamu Tezuka el cual creó *Astro boy* (1952), un manga que combinaba tanto elementos tradicionales del manga japonés como a su vez temas de occidente.

Desde ahí en adelante se sentó la base para seguir creando mangas, los cuales se fueron ramificando en diversos tipos de géneros, como, a su vez, distintas demografías. Es por esta razón que existen monografías para elaborar mangas específicamente derivados a un grupo etario, sexo, entre otros.

En la década actual, el tipo de historias que son populares se destacan por contener más emociones negativas que las de la década pasada, posiblemente porque la sociedad japonesa está sufriendo de muchos problemas de salud mental: “is ironic that, in an era of globalization in which communication with different kinds of people is crucial to the future and survival of

Japan, many young Japanese suffer from an inability to relate to other human beings.” (Y. Kawanishi., 2009, p.93).³

Dicho esto, nos adentraremos en el mundo de la denominada demografía dentro del manga, la cual es la base para nuestra investigación. Pese a que al día de hoy existen un sin fin de demografías tales como Seinen, Shojo, Josei, etc, una de las más importantes en lo que respecta al manga es el Shonen, el cual, en su terminología, según Chihiro Hanami (2020), “The word shonen consists of sho “few” and “nen“ years.” Shonen manga is aimed at shonen, literally meaning young boys”⁴, y pese a que este va dirigida a un público masculino joven de entre diez y dieciocho años aproximadamente, no necesariamente es leído sólo por este grupo etario. Actualmente, el Shonen es una de las demografías más famosas del mundo. tanto dentro como fuera de Japón. Por otro lado, a menudo el Shonen es confundido con un género dentro de la misma demografía, tal y como dice J.A. Gracia (2014):

Al propio significado de la palabra en japonés, se suma su utilización en los distintos países a los que llega el manga. Por poner un ejemplo, en España se suelen utilizar muchas veces de forma indistinta el término shōnen, y el concepto nekketsu. En realidad, el primer término define la franja de edad, y el segundo a una buena parte de los mangas que encontramos dentro del primero: aquellos en los que predomina la acción y que tienen a un protagonista con una serie de cualidades concretas (s/p).

Debido a que los exponentes más importantes del Shonen (*Dragon Ball, Naruto, One piece*) tienen una base narrativa, historia y contexto muy parecidos, que suelen basarse en historias con protagonistas masculinos, donde hay combate, poderes y una línea de crecimiento de los personajes, resulta importante aclarar que, dentro de la demografía Shonen, pueden presentarse muchos géneros distintos, como comedias románticas, dramas, entre muchos otros. Debido a esto queremos dejar en claro que Shonen solo sirve para categorizar el rango etario a quien va dirigido este tipo de historias y no del tipo de tramas que puede tener.

³ “Es irónico que, en una era de globalización en la que la comunicación con diferentes tipos de personas es crucial para el futuro y la supervivencia de Japón, muchos jóvenes japoneses sufren de inhabilidad para conectarse con otros seres humanos.” (Trd. propia)

⁴ “La palabra shonen consiste en sho (少) “pocos” y nen (年) “años”. El manga shonen está dirigido a los shonen, lo que significa literalmente chicos jóvenes.” (Trd. propia)

Ahora bien, el género más popular dentro de los mangas Shonen lo constituye actualmente el Nekketsu, género marcado por códigos y convenciones estrictas. Sus características principales suelen ser: historias llenas de acción, que destacan la importancia de los valores como la amistad, el honor y muy especialmente el sentido del deber:

Generalmente, la trama exige un protagonista que (junto con amigos que cumplan el rol de acompañantes en su viaje) supere diferentes obstáculos mientras defiende aquellos valores y anhelos que motivaron inicialmente su travesía. En adición, el género suele desarrollarse en un mundo verosímil, mixturados con ciertos tintes fantásticos, relacionados con las habilidades de los personajes principales (resistencia sobrehumana, super fuerza, etc.) (A.A. Bergonce, 2023, p.119).

En ese mismo sentido, su protagonista se presenta muchas veces como alguien especial, también suele presentar rasgos comunes, tales como su tendencia a comer en exceso o un carácter despreocupado (J.A. Gracia, 2014).

La historia de este género puede ser rastreada desde 1930, cuando los jóvenes eran aconsejados a leer Nekketsu, historias que en ese entonces apuntaban a instalar un síntoma patriótico en ellos, así como un sentido del esfuerzo y el sacrificio (Suvilay, 2018). Después de la Segunda Guerra Mundial, este género volvió a aparecer, pero sin el contexto militar que se le otorgaba originalmente. Esta vez tenían como foco tramas de deportes, a través de las que se buscaba enseñar valentía a la juventud de esa época. Es por esta razón que las primeras series exitosas dentro del género fueron mayormente historias de deportes, como por ejemplo *Kyojin no Hoshi* en la década de los sesenta, centrada en el baseball y *Ashita no Joe*, enfocada en el boxeo. Ahora bien, en la década de los setenta, se alzaron en popularidad historias relacionadas con samuráis o la ciencia ficción, más que nada inspiradas por la serie *Astroboy*.

En esos años surgieron grandes compañías con revistas que publicaban manga, como lo es el caso de *Shonen Jump*, en 1968, la cual se convertiría en uno de los fenómenos culturales más importantes de Japón, siendo actualmente la revista de mangas más vendida:

When *Shōnen Jump* (renamed as *Weekly Shōnen Jump* afterward) was launched by Shueisha in 1968, it was only a magazine targeted at boys in primary school. But after making a couple of issues, we found that adults needed *shōnen* manga

as much as the young boys. We thus changed to publish manga that was more sophisticated (Goto, 2019, citado en Ranieri, 2022).⁵

Lo expresado en la anterior cita, lo señaló Hiroki Goto, uno de los primeros y más importantes editores de la *Shonen Jump*.

La popularización de este tipo de revistas, permitió la definición de estándares clásicos en la producción de las obras, debido al rápido flujo de publicación. Es por esta razón que la trama de los Nekketsu suele ser consistente (Suvilay, 2018, citado en Ducarme, 2018) y usualmente sigue "El viaje del héroe" como marco para crear sus historias, en su momento influenciadas también por las novelas tradicionales de samurái:

A poor, young, passionate, innocent and insignificant boy gets involved in an adventurous quest, during which he will meet trials, allies and opponents – who often become allies once beaten. This quest can be fantastical (as in *Dragon Ball*, *Naruto*, *Bleach*, *One Piece* and many others) (Vincent, 2009, citado en Ducarme, 2018).⁶

En definitiva, para convertirse en un héroe, el protagonista deberá enfrentar a oponentes cada vez más fuertes, así como dar cara a la derrota en pos de triunfar; deberá entrenarse con un mentor, el cual suele ser reemplazado por uno más sabio una vez que sobrepase el nivel de su maestro inicial (Suvilay 2018, citado en Ducarme, 2018). Como fue mencionado anteriormente, el viaje le revela al protagonista la importancia y singularidad de su destino, así como el hecho de que su travesía trascenderá para influir en una escala mayor de la que se ubicaba inicialmente (ya sea en su comunidad, un país o el mundo entero). En algún punto, el enemigo llegará a matar, usualmente de forma simbólica, al protagonista, significando una derrota que solo lo motivará a subir su nivel, encontrando dentro de sí, un nuevo poder que le permitirá superar la situación y derrotar al enemigo.

El Nekketsu ha ido alimentándose con referencia de diversas obras, incluidas algunas de occidente:

⁵ “Cuando Shonen Jump (después renombrada como Weekly Shonen Jump) fue lanzada por Shueisha en 1968, era solo una revista dirigida a niños de escuela primaria. Pero después de publicar un par de números, encontramos que los adultos necesitaban el manga Shonen tanto como los jóvenes. En consecuencia, nosotros cambiamos para publicar manga que fuera más sofisticado.” (Trd. propia)

⁶ “Un pobre, joven, apasionado e insignificante chico se ve envuelto en una aventurera cruzada, durante la cual encontrará pruebas, aliados y oponentes - quienes a menudo se vuelven aliados una vez son derrotados. Esta travesía puede ser fantástica (como en *Dragon Ball*, *Naruto*, *Bleach*, *One piece* y muchas más)”

Many cornerstones serve as references for this genre, especially martial arts movies. Even some Western movies such as Georges Lucas' Star Wars (well known to be based directly on Campbell's book and Akira Kurosawa's samurai movies), which share many common traits with Nekketsu manga and did achieve great success in Japan (Ducarme, 2018).⁷

Aun así, en el caso de la obra *Dragon Ball*, considerado el cómic más popular de todos los tiempos, con ventas de más de 250 millones de ejemplares, utilizó las bases de un clásico asiático *Wu Cheng'en's Journey to the West* (Minguez-Lopez, 2014) y sentó el modelo del género Nekketsu (Vincent, 2009; Thompson, 2012; citados en Ducarme, 2018).

Después de poner en contexto algunos aspectos básicos para poder entender el marco de esta investigación, continuaremos con “el viaje del héroe” dentro de ambas obras, tomando en consideración el libro de C. Vogler (1992), del cual tomaremos siete etapas de este viaje, dando contexto a cada una de estas, para después situarnos tanto en la historia de *Naruto* como en la de *Jujutsu Kaisen* y situar sus líneas temporales dentro de este viaje.

Como inicio, está el mundo ordinario: “El lugar de donde uno procede...anodino y tranquilo, pero normalmente en él ya podemos encontrar simientes de emoción y el desafío. Los problemas y los conflictos que acosan al héroe aparecen ya planteados...” (p.118), tal como lo expone Vogler a grandes rasgos, acá se presenta al héroe y el ambiente en el que vive, su rutina diaria y todo lo que es normal para él.

La siguiente, consistiría en la llamada a la aventura: aquí empieza el desencadenante que invita al protagonista a lanzarse a esta, a generar un cambio en su mundo, tal y como lo dice C. Vogler (1992, p.131): “Las semillas del cambio y el crecimiento están ya plantadas, y solo se requiere un poco de energía nueva para que germinen.”

A la vez, Vogler se refiere a la etapa que llama “Rechazo de la llamada”:

El héroe tiene que responder afirmativamente a lo desconocido, a una aventura que será tan emocionante como peligrosa, que tal vez amenace su vida...situado en el

⁷ “Muchas piedras angulares sirven de referencia para este género, especialmente las películas de artes marciales. Incluso algunas películas occidentales como Star Wars de George Lucas (conocida por estar basada directamente en el libro de Campbell y las películas de samuráis de Akira Kurosawa), que comparten muchos rasgos comunes con el manga Nekketsu y consiguieron gran éxito en Japón.” (Trd. propia)

umbral del miedo, de modo que dudar e incluso rechazar la llamada serían acciones comprensibles... (1992, p.140)

como lo dice aquí C. Vogler en este punto se rechaza inicialmente la llamada, ya sea por los peligros que supone, su dificultad o cualquier factor externo que haga que el héroe no quiera emprender su viaje.

Por otro lado, una fase relevante la constituye el encuentro con el mentor. En este punto de la historia aparece la figura de este. Ese personaje, con una sabiduría superior, que usualmente ya hizo el recorrido que tendrá que hacer el héroe: “Los héroes casi siempre entran en contacto con alguna fuente de sabiduría con anterioridad al inicio de la aventura. Tal vez opten por buscar experiencia de quienes se han aventurado antes, o puede que la busquen dentro de sí” (C. Vogler, 1992, p.150). De este modo, también el mentor advertirá de los peligros y lo que el héroe necesitará para enfrentarlos, este le ayudará a enfrentar las pruebas que le deparan.

Respecto de la travesía del primer umbral, se afirma que el personaje “Ha escuchado la llamada, se han expresado las dudas y los miedos y se han serenado, y llevado a cabo los preparativos necesarios... supone un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente a emprender la aventura” (C. Vogler, 1992, p.160)

En este momento de la historia, el héroe toma la decisión de embarcarse en la aventura, salir de su mundo ordinario con todos los conocimientos adquiridos para poder sobrellevar todo lo que se le avecina.

Casi llegando al final de nuestra lista aparece la aproximación a la caverna más profunda, que según C. Vogler “En este instante, los héroes son como montañeros que han alcanzado el campamento base tras superar varias pruebas, y están a punto de emprender el salto final a la cumbre” (1992, p.176). Aquí yace el punto medio de la historia, el héroe se adentra aún más en la aventura, llegando a un punto de no retorno.

Finalmente, dentro de nuestros siete puntos y no basándose en la totalidad de los puntos del viaje del héroe está, la odisea, muerte y resurrección (el calvario), “En ocasiones las cosas tienen que empeorar antes de ir a mejor. La crisis de una odisea, sea lo espantosa que sea para el héroe, a veces constituye la única puerta que conduce a la recuperación o la victoria” (C. Vogler, 1992, p.192). Aquí será la batalla más trascendental para el héroe, sin llegar al clímax, las cosas no siempre saldrán bien por primera vez, algo falló, el héroe deja atrás su versión antigua para dar paso a una versión más preparada.

En nuestro análisis de los protagonistas, nos apoyaremos en la sección Héroes de *El viaje del escritor* p.65 hasta la p.75, de Christopher Vogler. Vogler señala que el héroe, definido como alguien capaz de sacrificarse por los demás, representa la búsqueda de identidad e integridad del ego. Este viaje implica separarse del entorno familiar para forjarse como ser humano completo e íntegro. El propósito del héroe es que la audiencia pueda identificarse con él, por lo que se le dota de rasgos universales y motivaciones cercanas al público. Además, se destaca la importancia de que el héroe posea cualidades dignas de admiración para generar empatía. Vogler también identifica funciones dramáticas en la historia, que son los objetivos que el personaje debe cumplir y las cualidades que se destacan en él.

- ❖ El crecimiento: Se menciona que el protagonista es el personaje que más aprende o crece en el curso de la historia, a medida que esto sucede ganan conocimientos y sabiduría, esto puede ser en base a su relación con su mentor, villanos, etc.
- ❖ La acción: Otra de las funciones del héroe es la acción. “El héroe es generalmente el personaje más activo del guion.” (C. Vogler, 1992, p.66). La historia avanza por su voluntad y sus deseos, debe mostrar en el punto más álgido de la historia, un control total de su propio destino.
- ❖ El sacrificio: El sacrificio es considerada la verdadera marca del héroe. El sacrificio es la disposición que el héroe tiene de ser capaz de despojarse de algo que tiene mucho valor para ellos, lo cual incluye incluso su propia vida o bienestar, todo esto en beneficio de un ideal o el grupo al que pertenece (C. Vogler)
- ❖ El enfrentamiento con la muerte: El héroe debe enfrentarse a la muerte, de forma literal o con una amenaza de muerte que también puede ser simbólica. “Los héroes nos enseñan a luchar contra la muerte.” (C. Vogler, 1992, p.66). Podrían sobrevivir y así demostrar que la muerte no es tan dura o perecer de forma simbólica y renacer, demostrando que se puede trascender a la muerte. También pueden morir de forma heroica y trascender la muerte gracias a esa acción (C. Vogler).

La esencia misma del heroísmo se encuentra cuando los héroes aceptan el riesgo que supone embarcarse en la travesía que deciden recorrer. “Los héroes más efectivos son aquellos que experimentan el sacrificio” (C. Vogler, 1992, p.69). Tal como puede ser el caso de perder a un amigo, a un mentor, a alguna habilidad única, a algo preciado para ellos.

Otro aspecto importante de los héroes son los defectos, estos humanizan al personaje y permiten que sea más fácil empatizar con ellos, mientras se enfrentan a sus más íntimas dudas, traumas del pasado o miedo a lo que acontecerá a futuro. Esto incluye también debilidades, manías, rarezas y vicios. Estas características harán que la audiencia guste más del personaje.

Se menciona también que los defectos brindan un destino al personaje. Los defectos constituyen el punto de partida del arco del personaje, desde donde un personaje puede crecer. “Los héroes son símbolos del alma en transformación, así como del viaje que cada persona lleva a término en el transcurso de su vida.” (C. Vogler, 1992, p.75).

Según Vogler existen distintos tipos de héroes, entre ellos están:

- ❖ Héroe resuelto: son protagonistas decididos, dinámicos y altamente apasionados, totalmente entregados a la aventura, que no vacilan y siempre avanzan con determinación, impulsados por su propia motivación.
- ❖ Héroe reticente: son protagonistas indecisos y dubitativos, plagados de incertidumbres, que muestran una actitud pasiva y requieren de una motivación externa o de un estímulo para embarcarse en la aventura.

También se hace alusión a otra categoría de héroes, según su relación con la sociedad. Estos son:

- ❖ Héroe sociable: son personas sociables que están inicialmente vinculadas a la sociedad en el inicio de la narrativa. Sin embargo, su viaje los lleva a lugares desconocidos lejos de su entorno familiar. Al principio de la historia, los encontramos integrados en comunidades como clanes, tribus, aldeas o familias. Su trayectoria sigue un patrón común de separación inicial del grupo (primer acto), enfrentamiento en solitario en entornos desconocidos (segundo acto) y, en la mayoría de los casos, su eventual regreso y reintegración al grupo del que partieron (tercer acto).
- ❖ Héroe Solitario: son personas solitarias. Las historias comienzan cuando el protagonista se encuentra alienado de la sociedad y en conflicto con ella. La soledad es su estado primordial. Por lo tanto, el viaje narra su reintegración al grupo al inicio (primer acto), sus experiencias dentro del grupo en su entorno habitual (segundo acto), y su retorno a la soledad en el desierto al final (tercer acto).

Naruto

Tomando en cuenta las etapas mencionadas anteriormente del viaje del héroe, comenzaremos con el análisis del manga de *Naruto*. Esto lo haremos considerando los hechos acontecidos entre el tomo 1 y el tomo 27, lo cual es el equivalente a lo que se denomina *Naruto parte 1*.

En el comienzo de la trama y lo que corresponde al mundo ordinario, se nos presenta a Naruto Uzumaki, un niño de 12 años, huérfano, sin ningún tipo de familia, que vive en un mundo donde existen ninjas que se encargan del orden y la política de algunas aldeas. En este mundo predomina una jerarquía de ninjas, en la cual el mayor rango corresponde al de Kage, quien es el ninja más poderoso de cierto territorio. Este puesto tiene el nombre de Hokage en la aldea de la hoja, hogar de Naruto, y es al que aspira llegar. Parece una meta difícil de lograr tomando en consideración de que no les agrada a las personas de la aldea, por estar haciendo desastres, travesuras y no tomarse en serio sus tareas como aprendiz ninja. A pesar de esto Naruto tiene gran potencial debido a que en su interior se encuentra el zorro de las nueve colas, bestia que atacó la aldea años atrás y al que su padre derrotó y selló dentro de Naruto cuando este era un recién nacido. Su padre falleció en el proceso.

El llamado a la aventura ocurre cuando Naruto, frustrado por rendir mal en la prueba para volverse un ninja, es engañado por un instructor, Mizuki, quien lo insta a robar un pergamino con peligrosas técnicas de la aldea. Procede a dar aviso a las autoridades para culpar a Naruto, pero Iruka, un instructor que realmente se preocupa por él, se percata de que fue engañado y protege a Naruto cuando Mizuki lo ataca para quedarse con el pergamino. Mizuki le revela a Naruto que dentro de él tiene al zorro de nueve colas y que ese es el motivo por el que la gente lo odia y se aleja de él. Insiste en que Naruto se vengará, con Iruka insistiendo en que él no es así. Naruto decide proteger a su maestro y derrotar a Mizuki, acto que le permite aprobar la prueba para comenzar su aprendizaje de ninja, la que había fallado anteriormente.

En cuanto al rechazo de la llamada, Naruto nunca rechazó la llamada, pero sí tuvo dudas acerca de sí mismo, por el mal trato de las personas de la aldea, lo que lo dejó inseguro de sus propias capacidades, a pesar de esto se sumerge en la aventura.

El encuentro con el mentor (en este caso podría considerarse el segundo) de Naruto fue después de que este fuera aprobado para comenzar con su entrenamiento. Se le designó un equipo con dos compañeros, una chica llamada Sakura, de quien gustaba, y un chico llamado Sasuke, otro niño huérfano, de actitud seria, a quien veía como su rival, además de un profesor que estaría a cargo de ellos, Kakashi. Pero antes de hacerlo oficial, los iba a hacer pasar una prueba en la que quienes consiguieran uno de los dos cascabeles que él tenía iban a poder convertirse en aprendices de ninja, quien no consiguiera ninguno volvería a la etapa anterior. Además de que no les permitiría tener almuerzo. Naruto después de muchos intentos fallidos aprovecha un momento de distracción de Kakashi para robar uno de los almuerzos, siendo capturado y dada por terminada la misión, con todos fallando. Se les aclara que el punto de la prueba era el trabajo en equipo por sobre todo, cosa que ninguno consideró. El profesor acepta darles otra oportunidad con la condición de que los otros dos no le dieran de su almuerzo a Naruto. Estos desobedecen las órdenes y le dan igualmente, a lo que el profesor orgulloso les avisa que pasaron la prueba.

La travesía del primer umbral se da cuando Naruto se queja de que les encomiendan misiones de baja dificultad y el equipo es enviado en una misión de mayor nivel al país de las olas para proteger a un arquitecto que tiene planes para construir un puente que ayudará a los habitantes de su pueblo. Se encuentran en un entorno desconocido, siendo la primera vez que Naruto sale de su villa. La misión se torna más complicada de lo que debía ser y terminan peleando contra dos asesinos experimentados. A medida que interactúan con ellos se enteran de su historia y esto hace que Naruto empatices con ellos ya que provenían de un contexto difícil. Eventualmente el equipo logra salir victorioso y gracias a esta experiencia Naruto está más seguro de que quiere ayudar y ganarse el respeto de las personas.

La aproximación a la caverna más oscura se da durante el fin de los exámenes chunin, los que son para que los estudiantes puedan subir de nivel en la jerarquía ninja dependiendo de su resultado. Al inicio de los exámenes hizo la aparición Orochimaru, un ninja desertor que tenía como objetivo tentar a Sasuke para que fuera bajo su tutela en busca de mayor poder, ya que tenía planes de adueñarse de su cuerpo. Orochimaru vuelve junto con la aldea oculta de la

arena además de la aldea oculta del sonido e inician una invasión a la aldea de Naruto. Orochimaru se dedica a causar destrucción y se enfrenta al Hokage del momento, quien terminó falleciendo intentando ganar el combate. Gaara, un participante de los exámenes originario de la aldea oculta de la arena quien también tiene sellada una bestia en su interior es utilizado para combatir a los estudiantes. Naruto consigue igualarlo en poder y logra que Gaara se identifique con él a medida que le cuenta su historia y le señala que tienen experiencias en común, como el hecho de sentirse solos desde pequeños. Con esto consigue que deje de pelear y se detenga la invasión.

En el punto de la odisea, Naruto pelea contra Sasuke intentando que no se vaya de la aldea con Orochimaru, pues estaba frustrado por no ser tan fuerte. Ambos utilizan sus técnicas más poderosas. Los dos quedan en malas condiciones, pero Sasuke gana la batalla y procede a irse. Esto marca un punto de inflexión en la vida de Naruto, con su rival/amigo habiendo elegido ir por otro camino para obtener poder, dejándose llevar por su sed de venganza y dejando a sus compañeros abandonados. Él fue el primer amigo de Naruto, relación que lo marcó de por vida y cambió la meta de Naruto de ser Hokage a llevar a Sasuke de regreso a la aldea. Aparece un nuevo mentor, Jiraiya, quien lo llevará con él para entrenarlo por 3 años.

Jujutsu Kaisen

Para continuar el análisis, considerando las mismas etapas ya mencionadas para el manga de *Naruto*, continuaremos con el manga *Jujutsu Kaisen*. Consideraremos los hechos ocurridos entre los tomos 1 y 16. Cabe mencionar que en algunas fuentes el tomo 0 aparece como un interludio en la historia principal, pero no lo tomaremos en cuenta ya que se aleja del protagonista.

Partiendo del mundo ordinario, se nos presenta a Yuji Itadori, un estudiante de 15 años que asiste a la escuela secundaria municipal Sugisawa en Tokio, Japón. Yuji posee una gran velocidad y fuerza física, destacando entre sus compañeros, aunque su único pasatiempo en la escuela es el club de ocultismo. Ha pasado la mayor parte de su vida al cuidado de su abuelo, a quien visita regularmente en el hospital. En este punto, podemos decir que Yuji es un chico normal, con amigos en la escuela y actividades extracurriculares, viviendo en el ambiente común de un estudiante.

Su llamada a la aventura ocurre cuando conoce a Megumi Fushiguro, un estudiante hechicero quien lo introduce al mundo de la hechicería y las maldiciones. Le explica que sus amigos del club de ocultismo están en peligro de ser atacados por maldiciones. Juntos luchan contra una maldición en la escuela y, al enfrentar un peligro mayor, Yuji decide ingerir un dedo de Sukuna, antiguo objeto maldito perteneciente a un malvado y poderoso hechicero de otra era. De este modo se lanza a la aventura, ignorando el rechazo de la llamada. Yuji hace esto a pesar de las advertencias de Megumi sobre los efectos secundarios de ingerir un dedo de Sukuna, pues está decidido a salvar a sus amigos, sin importarle el riesgo. En consecuencia, Sukuna se manifiesta tomando posesión del cuerpo de Yuji y derrotando a la maldición.

El encuentro con el mentor se produce después de que Sukuna toma posesión del cuerpo de Yuji. Se revela que Yuji puede controlar a voluntad cuándo Sukuna puede usar su cuerpo. Aquí aparece su primer mentor, Gojo Satoru, un hechicero de grado especial y profesor en el Colegio Técnico de Magia Metropolitana de Tokio. Este le explica a Yuji que los altos mandos de la escuela quieren ejecutarlo por el peligro que supone la existencia de Sukuna, pero le ofrece la opción de vivir y no ser ejecutado de inmediato, con la condición de encontrar los otros 19 dedos de Sukuna y consumirlos para finalmente ser ejecutado según las leyes de la hechicería. Yuji acepta y se convierte en alumno de primer año bajo la tutela de Gojo, quien lo guiará en el mundo de la hechicería.

Yuji cruza el primer umbral no por miedo a la ejecución, sino para ayudar a las personas acechadas por las maldiciones, dejando atrás su vida ordinaria de estudiante y encontrando un propósito en la escuela de hechicería como recipiente de Sukuna. Una vez en la escuela, Yuji estrecha lazos con Megumi Fushiguro, a quien ya conocía, y Nobara Kugisaki. Juntos, bajo la guía de Gojo, aprenden sobre las maldiciones y realizan misiones sin grandes dificultades hasta enfrentarse a un enemigo de grado especial en una misión de rescate. En esta batalla, Yuji recurre a Sukuna, quien toma el control del cuerpo y mata a la maldición, pero luego intenta asesinar a Yuji arrancándole el corazón a su cuerpo, llevándolos a concretar un contrato vinculante donde Sukuna revive a Yuji a cambio de poder controlar su cuerpo en un momento de su elección.

Yuji sigue su camino para convertirse en hechicero y encontrar los dedos de Sukuna, ganando aliados y otro mentor, Kento Nanami. Al acercarse a la caverna más profunda, Yuji conoce a Junpei Yoshino, un joven que sufre de acoso escolar y le genera simpatía, por lo que lo considera un potencial aliado. Sin embargo, aparece Mahito, una maldición de grado especial, quien aprovecha la trágica muerte de la madre de Junpei para manipularlo y potenciar sus emociones negativas hacia las personas. Mahito sacrifica a Junpei frente a Yuji, desatando en él una ira desconocida. Durante la pelea con Mahito, donde también participa Nanami, Mahito toca accidentalmente el alma de Sukuna, enfureciéndolo y causando que éste lo atacará. Mahito se retira, y Yuji adquiere mayor conciencia del peligro real que enfrenta, considerando con más seriedad su futuro como hechicero.

Finalmente, Yuji llega al calvario. Ya ha conocido a casi todos sus aliados y enemigos, entiende su nuevo mundo y ha crecido como hechicero. Sukuna ha interferido poco en su vida y Yuji sigue decidido a salvar a cuantas personas pueda. Sin embargo, aquí comenzará lo que verdaderamente cambiaría a Yuji en el futuro de la historia, “el incidente de Shibuya”, una masacre orquestada por Kenjaku (en el cuerpo de Suguru Geto), Jogo, Mahito, Hanami y Choso, un grupo de villanos que forman parte de una misma organización. Esto genera muchos cambios que afectan a Yuji. Gojo es sellado, y personajes importantes para Yuji, como Nobara y Nanami, mueren. A su vez se enfrenta a Choso, desconociendo en ese momento que se trataba de su hermano mayor. En esta pelea Yuji casi muere, pero factores externos le obligan a consumir gran parte de los dedos de Sukuna, quien toma el control y desata una masacre en Shibuya. Después de la devastación, Sukuna devuelve el control a Yuji, quien cae en una profunda depresión por los actos cometidos con su cuerpo. Aunque Yuji quería salvar a todos,

después de la masacre, se siente incapaz de continuar. Sin embargo, Aoi Todo, uno de sus mejores amigos, lo convence de exterminar todas las maldiciones restantes. Juntos, logran matar a Mahito, el principal causante del sufrimiento de Yuji. Así, Yuji atraviesa su odisea, experimenta su "muerte" al darse cuenta de lo que ha hecho Sukuna, y resurge con una nueva determinación de salvar a todos y seguir adelante con su vida.

Naruto

Para continuar, comenzaremos con el análisis del protagonista de *Naruto*, Naruto Uzumaki, en base a lo planteado en la metodología. Para esto tomaremos en cuenta en primer lugar, las funciones dramáticas planteadas por Vogler.

Así pues, para comenzar, analizaremos la función del crecimiento. En este sentido se puede asegurar sin dudas que, hasta el punto que seleccionamos de la historia, Naruto es quien más crecimiento personal tiene. Partió como un niño marginado, que era odiado por los habitantes de su aldea y quien no comprendía el motivo de este rechazo. A causa de esto, odiaba de vuelta a los aldeanos y tenía serios problemas de autoestima que intentaba disimular actuando como si estuviera lleno de confianza y fuera según sus palabras "el mejor". Era muy inmaduro y se dedicaba a hacer travesuras en el pueblo para llamar la atención y desquitar su fastidio con la gente. No se tomaba las cosas en serio y nadie esperaba ni confiaba en que lograra convertir su sueño de ser Hokage en realidad. A medida que se embarcó en misiones que pusieron en riesgo su vida y la de sus compañeros, así como el hecho de conocer nuevas personas, como Sasuke o Gaara, en quienes encontró historias de vida similares a la suya, fue madurando y se replanteó el tipo de persona que quería ser. Comenzó a pensar antes de actuar, siendo más consciente del peso de sus decisiones. Empezó a dejar el odio por el resto y en cambio se volcó a un sentimiento de protección de los demás, como lo demostró cuando protegió a la aldea a pesar de tener miedo de Gaara y dudar de su propio poder. Se volvió un joven que, si bien aún presenta dudas, ha mejorado la confianza en sí mismo y le ha demostrado al resto que tiene las capacidades y voluntad necesarias para conseguir su objetivo, también dejando en claro de que si bien lleva una bestia dentro suyo, él es en esencia una buena persona y no dudará en proteger a los demás. A pesar de este cambio, Naruto sigue teniendo momentos cómicos que recuerdan a la ligereza que disponía su versión inicial.

En segundo lugar, la función de la acción. Inicialmente la historia avanza por el objetivo de Naruto de convertirse en Hokage y son usualmente sus decisiones las que cambian el transcurso de la historia. En el inicio de su carrera como aprendiz es él quien insiste en que se les debe encomendar una misión más difícil. También es él quien enfrenta a Gaara para que dejara de destruir la aldea. A pesar de esto, si ocurren sucesos que no están directamente relacionados con él los que sí son importantes para la trama, como lo son los provocados por Orochimaru y las decisiones que toma Sasuke, siendo sobre todo estas últimas muy importantes para Naruto. Aun así, él toma posición respecto a estos sucesos y lleva a cabo acciones para evitarlos, intentando detener a Orochimaru en la invasión a la aldea y luchando contra Sasuke para que no se fuera.

En tercer lugar, la función del sacrificio aún no se lleva a cabo de forma tan evidente en comparación a hechos que ocurren fuera del tramo que estamos analizando. No obstante, puede apreciarse en menor magnitud en actos en donde Naruto ha puesto su bienestar en peligro, ya sea para proteger a sus compañeros o a su aldea, momentos en los que ha resultado herido, lo cual no le importa con tal de ser de ayuda para su gente. También podemos mencionar como un acto de sacrificio la decisión de ir a un entrenamiento de 3 años con su nuevo mentor, con tal de ser lo suficientemente fuerte para proteger a los suyos y traer a su amigo de vuelta a la aldea.

En último lugar, el enfrentamiento con la muerte. Si bien Naruto se ve enfrentado a diversos peligros durante los acontecimientos analizados, el combate más duro fue cuando tuvo que luchar con Sasuke para que este no se fuera, ya que ambos dieron lo mejor de sí para ganar la batalla, con la intención de herir gravemente al otro. El resultado no fue positivo para Naruto, quien terminó hospitalizado tras perder la batalla. Fue una derrota física pero también simbólica, a pesar de no haber muerto perdió a alguien importante para él. Sasuke fue su primer amigo y tenerlo en su vida lo motivaba a mejorar, según Naruto porque él era su rival, pero en el fondo era porque lo admiraba por ser muy fuerte y venir de un contexto similar al suyo. Se podría decir que renació con una nueva actitud frente a la vida, una mucho más madura y decidida a ser más fuerte para conseguir sus metas.

En cuanto al tipo de héroe que encarna Naruto, este podría asociarse a lo que denomina Vogler como Héroe resuelto. Una de las principales características de Naruto es su convicción y motivación para lograr lo que quiere. Esto está presente en él desde el inicio de la historia, aunque si bien al inicio esto era más una fachada ya que en el fondo era bastante inseguro, con el paso del tiempo ganó un impulso real para continuar con su aventura. A pesar de tener un cierto nivel de inseguridad, no dejó que esas dudas le impidiesen continuar con su camino. Está ansioso por progresar y no teme afrontar nuevos desafíos, independiente de la amenaza o el peligro que puedan suponer.

Según la categoría de héroe en base a su relación con la sociedad, Naruto encaja inicialmente en un Héroe solitario. Era incomprendido por sus pares y despreciado por los habitantes de la aldea por motivos que estaban fuera de su comprensión. Solo un instructor estaba pendiente de él, es por esto que era un niño tan travieso, rechazado por la comunidad, creaba desastres solo para llamar la atención. A medida que avanza la historia comienza a encajar más con el perfil de Héroe sociable. Esto se da ya que comienza a ser aceptado y reconocido por las personas de su entorno. Naruto en el fondo tenía potencial para ser un líder entre los suyos y una vez se vio más integrado en la comunidad, fue como si ese hubiera sido su estado natural todo el tiempo, a pesar de tener objetivos personales, también velaba por el bienestar de todos.

Después de analizar al protagonista de *Naruto* basados en las funciones dramáticas planteadas por Vogler, continuaremos con Yuji Itadori, el protagonista de *Jujutsu Kaisen*, utilizando la misma base metodológica antes mencionada.

Primero se encuentra el crecimiento, teniendo en cuenta que consideramos solo hasta el fin del arco de Shibuya, Yuji es el que más crece dentro de la historia. Aunque sus compañeros también progresan y son enseñados por sus maestros, las circunstancias que Yuji ha vivido lo obligan a madurar tanto física como mentalmente. Esto, debido a peleas contra enemigos muy por sobre su poder, la toma de decisiones difíciles, la pérdida de seres queridos y ser tratado solo como el recipiente de una maldición. No obstante, desde el inicio se ve que Yuji es especial, al revelarse que no cualquiera aguanta ser el recipiente de Sukuna y que esto es raro sobre todo para alguien que ni siquiera sabía sobre maldiciones. A su vez, se ve que tiene un aprendizaje más rápido que los demás, es más fuerte y no necesita de mucho entrenamiento o conocimiento para hacerse lugar en el mundo de la hechicería. Con esto se demuestra que pese a ser un adolescente, ha tenido que sobrellevar muchos acontecimientos que lo han conducido a, por obligación, crecer dentro de la historia, siendo el mayor motivo el hecho de llevar dentro de sí a Sukuna, lo que le exige una fortaleza mental y física excepcional para mantenerlo a raya y evitar que tome el control total de su cuerpo.

Continuamos ahora con la acción. Se ve como inicialmente la trama avanza directamente por las acciones que toma Yuji, como lo es al inicio el ingerir el dedo de Sukuna. Esto da el punto de partida para que la historia comience. Posteriormente, al aceptar el acuerdo de buscar los dedos restantes, se sugiere que esta será la trama principal de la historia. No obstante, en un punto cercano de la narrativa, Yuji supuestamente muere, y en el manga transcurren varios capítulos antes de que el resto de los personajes descubran que ha revivido. Así, se puede interpretar que, aunque Yuji es nuestro protagonista, la historia gira en torno a lo que lleva dentro de él, ya que Sukuna es tan importante para la trama como el propio Yuji. Además, cabe destacar que durante el interludio en el que los personajes se preparan, se revela la historia de su maestro, Satoru Gojo, la cual está conectada con los acontecimientos de Shibuya. Esta revelación proporciona más detalles sobre algunos personajes cruciales para la trama.

En cuanto al sacrificio, una de las características más destacadas de Yuji es su firme convicción de ayudar a los demás, sin importar las circunstancias. Esta disposición a sacrificarse se evidencia cuando acepta el trato de buscar los dedos malditos, a pesar de que esto podría significar su propia muerte. Además, a medida que avanza la historia, Yuji hace todo lo posible por salvar a su maestro Nanami, quien, en la pelea contra Mahito, se encuentra atrapado y sin posibilidad de escape. Yuji, rompiendo incluso las leyes de la hechicería, logra intervenir en la pelea y ayudar a su maestro a toda costa. Cabe destacar que, desde el principio, el objetivo de Yuji es derrotar a Sukuna, una de las maldiciones más antiguas y poderosas de su universo. A pesar de no saber nada sobre el mundo de las maldiciones al inicio, Yuji acepta este destino con el propósito de aprender sobre este mundo y ayudar en la mayor medida posible.

Finalmente continuamos con el enfrentamiento con la muerte. Aunque Yuji muere físicamente al inicio de la trama, su verdadero enfrentamiento con la muerte ocurre al final del arco de Shibuya, cuando Sukuna toma el control de su cuerpo y destruye toda la ciudad. Yuji queda devastado psicológicamente, perdiendo a sus mentores y aliados, y su convicción de salvar a todos se tambalea. Sumido en un abismo de desesperación, es su amigo, Aoi Todo, quien lo ayuda a levantarse y seguir luchando. Este momento crucial permite a Yuji comprender que aún tiene motivos para continuar y que puede ayudar a los demás si se lo propone. Este entendimiento culmina en la derrota de Mahito, su tormento desde los primeros capítulos.

Por su parte a Yuji lo podríamos denominar, según Vogler, un Héroe resuelto. Aunque en el primer capítulo se muestra dubitativo, rápidamente se convierte en alguien dispuesto a ayudar a sus cercanos sin importar las consecuencias. Yuji se enfrentó a maldiciones sin conocer su naturaleza, solo con el propósito de salvar a sus amigos. Además, ingirió algo desconocido para salvar a una persona que acababa de conocer, y aceptó su sentencia de muerte con el objetivo de llevarse consigo a Sukuna. A lo largo de la narrativa, se observa en múltiples ocasiones que Yuji está dispuesto a enfrentar situaciones adversas y aceptar consecuencias negativas para sí mismo, siempre con la determinación de salvar a los demás.

Finalmente, al analizar al héroe en relación con la sociedad, se considera a Yuji un héroe sociable a lo largo de la historia. Yuji demuestra una entrega constante a la aventura y al sacrificio por el bien de los demás. Desde el inicio, se le presenta rodeado de amigos y participando en actividades extracurriculares en su escuela secundaria. Una vez ingresado en la escuela de hechicería, Yuji forma vínculos significativos con sus compañeros de nivel, maestros y otros estudiantes, como Aoi Todo, quien se proclama su "hermano" debido a la conexión especial que ambos comparten. Yuji rara vez está solo; su objetivo de salvar a tantas personas como sea posible lo mantiene constantemente rodeado de otros. Su bondad y disposición a ayudar hacen difícil encontrar a alguien que realmente lo odie.

Análisis comparativo

Considerando las observaciones y la identificación que hicimos de las etapas del viaje del héroe y de los protagonistas de ambas historias, damos paso al análisis en el que vamos a señalar las similitudes y diferencias que existen entre ambas obras.

En la etapa del mundo ordinario, podemos notar como Naruto y Yuji están dentro de un rango de edad joven, con ambos siendo menores de edad que son todavía estudiantes. Como se destacó en el análisis del tipo de héroe, Naruto se presenta como un Héroe solitario a diferencia de Yuji que es un Héroe sociable. Este último tiene lo que podría considerarse una vida considerablemente más normal que la del otro, con amigos y un familiar vivo que ha estado con él desde siempre. Naruto en cambio se encuentra solo desde pequeño, alienado de la sociedad que lo rodea, sin haber hecho algo para provocar esto. Mientras él es considerado un alborotador, Yuji no intenta alterar a los de su entorno, ya que siempre contó con la atención

y afecto de su abuelo. Naruto tiene una meta: convertirse en Hokage, esto es en gran parte impulsado por su deseo de obtener respeto y reconocimiento de su aldea. Yuji por otro lado no muestra tener un objetivo definido porque como se mencionó anteriormente, vive la vida de un adolescente más normal, lo único que lo destaca es ser reconocido por ser sorprendentemente rápido y fuerte.

En el caso del llamado a la aventura, se puede apreciar como ambos personajes tomaron decisiones arriesgadas al ver a alguien en peligro. Naruto lo hizo para salvar a su instructor y Yuji para salvar a sus amigos. Los dos poseen la cualidad de ser decididos, lo cual es una característica tradicional asociada a los protagonistas de Nekketsu. Si bien son similares en ese sentido, la magnitud de lo que hubiera supuesto el fallo de cada uno es distinta. Si Naruto hubiera fallado, Mizuki hubiera conseguido el pergamino de técnicas peligrosas, lo cual hubiera significado una amenaza para todos los habitantes, pero no en específico para Naruto. La decisión de Yuji pudo conllevar el haber muerto si no hubiera sido capaz de sobrellevar la energía del dedo, o por acción de Sukuna.

Respecto al rechazo de la llamada, ambos se encuentran de nuevo en una posición similar, ya que ninguno la rechazó realmente. Los dos cuentan con un inmenso empuje, lo cual también concuerda con los protagonistas de Nekketsu. Ni Naruto ni Itadori pensaron demasiado a la hora de sumirse en su travesía.

Al momento de encontrarse con su mentor, sus circunstancias son muy diferentes. Para Naruto es un profesor que lo guiaría en su camino ninja, quien desde su primer encuentro busca que forme un vínculo de camaradería con sus compañeros de equipo. Por otra parte, el primer acercamiento de Yuji con su mentor, Gojo, fue con él explicándole que estaba en una situación delicada que podría suponer su muerte, y llegando a un acuerdo para que esto no suceda. En el caso de *Naruto* se comienza a construir un ambiente que genera expectativas de la clase de aventuras que experimentará el protagonista con la introducción de este nuevo personaje. Con Gojo también se generan expectativas, pero el tono de la historia parece más sombrío, dejando en claro que se avecinan toda clase de peligros.

En la etapa del cruce del primer umbral, ambos protagonistas emprenden misiones de baja complejidad y se ven envueltos en una prueba más difícil de lo que se esperaba. Naruto y su equipo deben enfrentar asesinos experimentados, mientras que Yuji se enfrenta a una amenaza de muerte y recurre a Sukuna para sobrevivir. Aunque ambos enfrentan peligros, las consecuencias son diferentes. En la pelea de Naruto, él encontró dentro de sí el coraje para ganar la batalla a pesar de estar en desventaja, fenómeno que suele suceder en los Nekketsu pues estos tienden a destacar el poder de la voluntad y lo suelen recompensar con un buen resultado. Si bien Yuji recurrió a Sukuna, tuvo la fuerza de voluntad suficiente para retomar el control de sí mismo cuando Sukuna intentó matar a uno de sus compañeros de equipo, momento en el que el cuerpo de Yuji cayó muerto. Derrotaron a la maldición, pero no fue totalmente una victoria para Yuji, pues quedó sujeto a un contrato.

Durante la aproximación a la caverna más oscura, en ambas historias los protagonistas se enfrentan a un villano despiadado que utiliza a un chico vulnerable como peón. En *Naruto*, el villano es Orochimaru, quien utiliza a Gaara, un niño con una bestia dentro de sí, para generar una invasión a la aldea. La lucha entre Naruto y Gaara fue una forma de reflexión para Naruto, ya que se vio reflejado en él y quería hacerlo entrar en razón pues no lo creía inherentemente malo. Esto funcionó y demostró que Naruto tenía la capacidad de llegar al corazón de otros. En *Jujutsu Kaisen* el villano es Mahito, quien se aprovechó de la vulnerabilidad de Junpei para utilizarlo en su juego contra los hechiceros. El hecho de que haya sido asesinado frente a Yuji sin poder hacer nada hace que él desenlace de esta etapa sea muy distinto para los protagonistas, ya que Naruto consiguió lograr su cometido y una vez más la bondad obtuvo una victoria. En *Jujutsu Kaisen*, el resultado fue desmoralizador y subrayó una vez más la dureza del entorno en el que Yuji se encontraba, aunque esto no le impidió continuar con su camino.

Llegada la etapa de la odisea, ambas historias se ven envueltas en peleas donde el resultado para sus protagonistas conlleva a que sufran una muerte simbólica al no poder evitar sucesos de alto impacto para ellos. Naruto no consigue ganar la pelea contra Sasuke y pierde a una persona muy relevante para él, que además escogió un camino en el que se volcaría a sus emociones negativas a manos de un criminal. Yuji no puede evitar la muerte de personas importantes para él y tampoco puede evitar que Sukuna tome el control, lo que deriva en la destrucción de gran parte de la ciudad y la muerte de muchas personas. Consigue acabar con uno de los villanos que le hizo daño, Mahito, pero es una pequeña victoria en un mar de derrotas. Los hechos no favorecen a los protagonistas, pero en *Jujutsu Kaisen* esto se traduce en muertes y destrucción que afectan psicológicamente a Yuji. Por su parte, en *Naruto* no se observa aún ninguna muerte que lo afecte directamente, y su derrota puede ser remediada en el futuro, cuando se haga más fuerte, como se lo propone tras su pérdida.

Posteriormente, continuamos con las similitudes y diferencias entre los protagonistas principales de cada historia: Naruto Uzumaki de *Naruto* y Yuji Itadori de *Jujutsu Kaisen*, basándonos en el análisis previo de ambos personajes.

A continuación, abordaremos la función del crecimiento en los personajes de Naruto y Yuji, quienes se encuentran en su etapa adolescente. Es crucial subrayar que el inicio de sus respectivas historias de crecimiento es notablemente distinto. Naruto comienza como un niño marginado y odiado, sin nadie a su lado y sin comprender el motivo del rechazo que enfrenta. Esta situación lo lleva a adoptar una actitud infantil, dejándose llevar por sus emociones y sin mucho control sobre sí mismo. Por otro lado, Yuji es apreciado en su escuela, tiene amigos y se rodea de gente. Aunque no conoce a sus padres, cuenta con su abuelo, quien juega un papel fundamental en su historia al hacerle replantearse su idea de vida. Este contraste inicial afecta significativamente sus decisiones: Naruto actúa en función del rechazo y odio que recibe, mientras que Yuji se guía por su inexperiencia y su deseo de salvar a todos. A pesar de estas diferencias, ambos personajes comparten un elemento crucial para sus historias: Naruto alberga en su interior una bestia, lo que influye en la percepción que los demás tienen de él, mientras que Yuji lleva consigo a Sukuna, quien cada vez tiene más influencia sobre él.

Con el tiempo, ambos personajes experimentan crecimiento debido a factores similares, como ver a sus aliados en peligro. Considerando esto, ambos buscan ayudar y proteger a los suyos a toda costa, ya que, para ellos, lo más importante no es el objetivo final, sino proteger a quienes conocen en el camino. A medida que avanzan, adquieren conocimientos de sus respectivos mundos para ser más fuertes y tener mayor control sobre lo desconocido. La madurez y el crecimiento personal de ambos se desarrollan a través de diversos eventos: Naruto cambia su percepción del odio hacia los demás al conocer a sus aliados y resonar con sus experiencias de vida, mientras que Yuji madura debido a la muerte de sus amigos y mentores, así como a las acciones de Sukuna. Si bien ambos personajes evolucionan, es importante señalar que no pierden sus momentos cómicos o escapadas propias de la adolescencia, ya que, pese a todo, siguen siendo jóvenes.

En cuanto a la función de la acción, ambas historias son narradas desde la perspectiva de sus protagonistas y sus acciones. Las decisiones y deseos iniciales de los personajes son los que impulsan el desarrollo de la trama. Naruto aspira a convertirse en Hokage, mientras que Yuji acepta la tarea de encontrar los diecinueve dedos restantes de Sukuna. En *Naruto*, la narrativa se centra en gran medida en su personaje, ya que está vinculado a la mayoría de los eventos. Incluso cuando ocurren sucesos no directamente relacionados con él, Naruto asume una posición activa en dichos momentos y toma medidas para intervenir. Por otro lado, en *Jujutsu Kaisen*, Yuji no constituye por sí solo la base principal de la historia. Aunque sus acciones impulsan la trama, la relevancia de Sukuna y los eventos relacionados con él son igualmente importantes, ya que Yuji actúa como su recipiente.

Respecto al sacrificio, ambos personajes demuestran una disposición similar a poner en peligro su bienestar para proteger a sus compañeros. Ambos deciden entrenar para volverse más fuertes y poder ayudar de manera más efectiva. Sin embargo, la diferencia radica en la rapidez con la que toman decisiones de sacrificio. Naruto inicialmente tiene dificultades para confiar en los demás debido a su trato previo, mientras que Yuji toma una decisión condenatoria en el primer capítulo del manga para ayudar a los demás. A lo largo de la historia, Yuji pone en riesgo su vida repetidamente, perdiendo una mano, muriendo y quedando gravemente herido, todo con el propósito de velar por el bienestar de los demás.

En el enfrentamiento con la muerte, ambos personajes se ven profundamente afectados. Naruto lucha contra su primer amigo, Sasuke, para evitar que abandone la aldea. En esta batalla, Naruto no solo resulta gravemente herido, sino que también pierde a un amigo a quien admiraba y en quien había confiado, lo que le causa un gran impacto, pero también le ayuda a crecer. Yuji, por otro lado, experimenta la muerte física al inicio de la historia. Aunque enfrenta varios episodios donde su integridad física está en peligro, Yuji se enfrenta a la muerte de manera significativa durante el "arco de Shibuya", donde mueren varios amigos y su mentor. Después de estos eventos, Yuji queda atormentado; su estado físico es crítico, pero su estado psicológico es aún peor. Aunque logra derrotar a Mahito, lo que le proporciona cierto alivio, no puede deshacerse del peso de las vidas que Sukuna, a través de su cuerpo, ha tomado, ni de las consecuencias que esto le traerá en el futuro.

En la categoría de héroes, tanto Naruto como Yuji son considerados héroes resueltos, debido a su convicción y motivación para alcanzar sus objetivos. Desde el inicio, Naruto muestra una determinación inquebrantable en su deseo de convertirse en Hokage. Por su parte, Yuji está motivado por su deseo de ayudar a los demás. Aunque en algún punto ambos enfrentan dudas sobre si continuar o no, no permiten que nada les impida continuar con su viaje y mantener sus ideales. Es importante señalar que este tipo de héroes es común en los Nekketsu, lo que explica por qué ambos personajes comparten ideales nobles y están siempre dispuestos a hacer todo lo necesario por sus convicciones.

Finalmente, el tipo de héroe en relación con la sociedad varía al comienzo de sus respectivas historias. Naruto inicialmente encaja más como un héroe solitario debido al rechazo que sufre por parte de sus pares y la aldea donde vive. Esta marginación lo lleva a estar solo y a crear desastres solo para llamar la atención. Sin embargo, con el desarrollo de la historia, su tipo de héroe cambia. Desde ese punto, tanto Naruto como Yuji se consideran héroes sociales que velan por el bienestar de los demás. Ambos son considerados figuras importantes en sus respectivos mundos, poseen un liderazgo natural y una capacidad de conexión con la gente que los hace destacar. Como protagonistas de Nekketsu, ambos tienen un carácter amigable, social y cómico. Aunque a Naruto le tomó más tiempo mostrar estas cualidades, eventualmente se revela el verdadero tipo de héroe que es.

De lo expuesto previamente se puede apreciar cómo, por una parte, en *Naruto*, la narrativa sigue fielmente la estructura clásica del viaje del héroe, con el protagonista atravesando las múltiples etapas de este arquetipo de forma lineal y coherente, permitiendo al espectador observar claramente su crecimiento y superación personal hacia un objetivo final. En contraste, *Jujutsu Kaisen* presenta una interpretación más moderna y fragmentada del viaje del héroe. Aunque incorpora las etapas tradicionales, lo hace de manera menos predecible, con arcos argumentales más cortos y frecuentes desviaciones para explorar a los personajes secundarios. Esta estructura narrativa más compleja aleja temporalmente al espectador de la línea principal del protagonista, generando una mayor expectativa y manteniendo al público en constante anticipación sobre el desarrollo de la historia.

Adicionalmente, cabe destacar que, mientras *Naruto* se caracteriza por una amplia gama de personajes que, en su mayoría, desempeñan una función de apoyo a la narrativa del protagonista, *Jujutsu Kaisen* adopta un enfoque notablemente distinto. Si bien Yuji ostenta el papel protagónico, la obra otorga una relevancia significativa a los acontecimientos y decisiones de otros personajes. Esto genera un enfoque más equilibrado al desarrollo de personajes y enriquece la narrativa global y permite que la audiencia conecte con una variedad más amplia de personajes. En consecuencia, este enfoque contribuye a que *Jujutsu Kaisen* se presente como una narrativa más dinámica y multifacética. Cabe señalar que estos cambios en la estructura narrativa responden a las expectativas de una audiencia contemporánea, la cual anhela historias que trasciendan los tropos universales y adopten una perspectiva más realista, en donde el personaje principal no ejerce un control absoluto sobre los eventos que suceden a su alrededor, ni posee la capacidad de transformar el mundo únicamente a través de su voluntad.

Conclusión

En el contexto de la creciente popularidad del manga, este ensayo ha tenido como objetivo analizar uno de sus géneros más significativos: el Nekketsu. A pesar de la escasa difusión pública de este término, el Nekketsu constituye la base de numerosas obras de gran acogida. Nos hemos propuesto identificar las características fundamentales de dicho género y examinar el impacto que ha tenido la incursión de la obra *Jujutsu Kaisen*, la cual, en particular, ha sido objeto de un estudio detallado debido a nuestra consideración de que ha introducido innovaciones significativas en la narrativa del Nekketsu, manteniendo muchas de las características tradicionales del género mientras incorpora cambios sustanciales en aspectos determinados.

Para llevar a cabo este análisis, nos propusimos responder la siguiente interrogante: ¿Jujutsu Kaisen introduce cambios en la narrativa del género Nekketsu dentro de las historias Shonen tradicionales? Con el fin de analizar estos cambios, realizamos una comparación con otra obra representativa del género, *Naruto*, dado que comparten diversas características similares y existe un intervalo temporal considerable entre sus respectivas publicaciones.

Nuestra hipótesis sostiene que la manera en que *Jujutsu Kaisen* modifica la narrativa del Nekketsu es mediante el desarrollo de personajes más complejos y la presentación de tramas con mayor realismo. Además, incorpora temáticas psicológicas y morales notablemente más intrincadas.

A lo largo del desarrollo de este ensayo, hemos definido, en primera instancia, las características del Shonen y el Nekketsu, así como los principales motivos que han propiciado su evolución a lo largo del tiempo. Observamos que la mayoría de los aspectos se han mantenido, aunque han sido adaptados y presentados de un modo más acorde con la época actual, destacando el énfasis en la voluntad y el afán de superación, así como el sentido de la responsabilidad y el deseo de ayudar a la comunidad.

Posteriormente, procedimos a definir las principales características de *Naruto* y *Jujutsu Kaisen*, tomando como referencia el viaje del héroe, revisando las distintas etapas de cada obra y analizando a sus respectivos protagonistas. En *Naruto*, el protagonista comienza su travesía como un marginado social, plagado de inseguridades y con una meta clara en su vida. Se enfrenta a pruebas que lo desafían a mejorar, además de peligros para él y sus amigos, los cuales afronta sin vacilar. Con el transcurso de la historia, logra integrarse de mejor manera en su mundo, superando sus inseguridades y consiguiendo salvar a casi todas las personas que aprecia, con la excepción de su mejor amigo, quien abandona el equipo.

En *Jujutsu Kaisen*, Yuji se presenta como un adolescente normal, sin grandes aspiraciones en su vida, pero con una gran convicción desde el inicio, quien nunca duda en arriesgarse para salvar a otros. También es sometido a pruebas, que en ocasiones culminan con resultados positivos y en otras, no tanto. Pierde a personas importantes en su camino,

enfrentándose a un mundo cruel que se despliega ante sus ojos. Esta situación lo lleva a dudar sobre la continuidad de su camino, pero su sentido del deber siempre prevalece con mayor fuerza.

En la etapa final del desarrollo, realizamos una comparación entre las características de ambas obras, destacando tanto sus similitudes como sus diferencias. Los protagonistas de *Naruto* y *Jujutsu Kaisen* comparten un gran poder de decisión y actúan de manera impulsiva, demostrando una naturaleza noble y un buen corazón, siempre dispuestos a ayudar y sacrificarse por los demás. No obstante, en *Jujutsu Kaisen*, los riesgos generales son más elevados, con Yuji enfrentando situaciones de riesgo de muerte en diversas ocasiones, lo cual contrasta con *Naruto*, donde cada victoria ofrece una perspectiva más esperanzadora para el futuro.

En la estructura del "viaje del héroe", como señalamos anteriormente, observamos ciertas similitudes pero también diferencias significativas. Desde un principio se puede ver una diferencia entre ambos protagonistas con la sociedad en la que se desenvuelven. *Naruto* es un niño marginado por la sociedad debido al monstruo que lleva dentro, mientras *Yuji* vive una vida normal de adolescente, sin nada que se escape de una persona promedio. Sin embargo, a lo largo de la historia ambos personajes tienen un desarrollo distinto. *Naruto* cada vez va ganando más confianza y logros dentro de su vida, que lo hacen crecer como personaje de una manera positiva. *Yuji*, por otro lado, va sufriendo las consecuencias de la decisión inicial que lo llevó a donde está. Pese a que tiene una que otra victoria, no siempre están exentas de consecuencias negativas, las que lo obligan a crecer dentro de su historia. Si bien ambos siguen la línea y bases del viaje del héroe, son distintas las circunstancias que los hacen pasar de un punto a otro. *Naruto* quiere crecer y ser alguien mejor, estudiar y convertirse en una figura importante en su aldea. *Yuji*, en cambio, se ve forzado a crecer y afrontar lo que se viene, habiéndose envuelto en conflictos que escapan de su poder, mientras no consigue salvar a las personas importantes para él.

No obstante, ambas obras comparten una base sólida en el género *Nekketsu*, presentando protagonistas adolescentes con un pasado desconocido y aspiraciones de trascendencia dentro de su respectivo universo. Tanto *Naruto* como *Yuji* experimentan una evolución en su desarrollo personal, impulsados por su perseverancia y regidos por convicciones, códigos y valores como la amistad, el honor y el sentido del deber. Cabe destacar que *Naruto* encarna estas cualidades de manera más arraigada y heroica, mientras que *Yuji* las exhibe de una forma más humana y cotidiana, sin buscar ser el héroe de su propia historia, sino simplemente hacer el bien.

Esto nos lleva a la conclusión de que *Jujutsu Kaisen* está efectivamente cambiando la forma en que se desarrolla la narrativa del género *Nekketsu*, presentando una trama más cruda y realista. *Yuji* se ve envuelto en situaciones complejas con resultados devastadores, como la pérdida de seres queridos, en contraste con *Naruto*, donde estos eventos no son tan prevalentes. Además, la evolución del protagonista no sigue el camino tradicional hacia la realización heroica; *Yuji* no gana confianza en sí mismo a través de sus victorias o aprendizajes, sino que

se ve obligado a estar a la altura de sus circunstancias, las cuales lo llevan al límite una y otra vez. Esta dinámica resulta en una narrativa más realista. A pesar de todo, Yuji no se rinde y se fortalece tanto física como psicológicamente. Continúa luchando porque lo considera su deber, más allá de buscar reconocimiento o realización personal. Esta cualidad, presente en ambas obras, es fundamental en el género Nekketsu.

Además, es importante destacar que dentro del análisis se incluyó *Jujutsu Kaisen* debido a que, desde nuestra perspectiva, se ha posicionado como uno de los nuevos exponentes más relevantes del Nekketsu dentro del Shonen, ya que se ha convertido en un éxito a nivel mundial, volviéndose una obra fundamental en la nueva era de este género y cuya influencia en futuras producciones no puede subestimarse. Esto se debe al funcionamiento del mercado del manga en Japón, donde es común inspirarse en fórmulas exitosas para la creación de nuevas obras.

A propósito de lo anterior, no es menor mencionar que el mercado del manga está intrínsecamente vinculado al de la animación japonesa, ya que las obras más populares suelen ser adaptadas en exitosas series y películas animadas. A su vez, el éxito de una adaptación conduce a un aumento en las ventas de mangas de la obra original. Esta simbiosis entre manga y animación resalta la importancia de los cambios en el género Nekketsu, pues la buena recepción de narrativas más complejas y realistas, como las de *Jujutsu Kaisen*, sugiere la probable aparición de nuevas adaptaciones animadas con tramas de naturaleza similar. Asimismo, consideramos trascendental que el término Nekketsu adquiera una mayor difusión masiva, ya que es la denominación adecuada para un género con una amplia base de seguidores, y debería gozar del reconocimiento que merece.

Para futuras investigaciones, sería valioso realizar un análisis comparativo detallado entre obras Nekketsu de distintas épocas, desde las series pioneras hasta las producciones actuales. Esta comparación permitiría delinear la evolución completa del género, destacando los cambios en las temáticas, los arquetipos de personajes y las estructuras narrativas a lo largo del tiempo.

Finalmente, un estudio minucioso del tratamiento de la animación en las series Nekketsu, centrado en elementos como la paleta de colores, la atmósfera visual y la banda sonora, podría ofrecer nuevas perspectivas sobre el papel de estos componentes en la construcción de la narrativa y en el impacto emocional de las series.

Listado de fuentes

- ¿Qué es la triada oscura del Shonen?: La nueva tendencia que encanta a los fans del anime. (2023). Columnistas, Etc. <https://www.etc.cl/columnistas/21745-que-es-la-triada-oscura-del-shonen-la-nueva-tendencia-que-encanta-a-los-fans-de-anime.html>
- Amigo, L. (2022). El mitologema del viaje del héroe y su influencia en la cinematografía contemporánea. Santander: Universidad de Cantabria, Facultad de filosofía y letras. <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/26673/LuisAmigoGad.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bergonce, A. (2023). De la caballería al Shonen; exploración en el cambio de géneros literarios en Don Quijote de la Mancha, El manga. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba, Facultad de Filosofía y Humanidades. <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/notalmargen/article/download/41957/42086/160334>
- Brenner, R. (2007). Understanding manga and Anime. Connecticut: Editorial Greenwood publishing group. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=4ObEEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=+“Understanding+Manga+and+Anime,”+by+Robin+E.+Brenner&ots=YezHqp64e4&sig=9qOV-yogCHO_BIJ7AaCjAEhnfrE#v=onepage&q=“Understanding%20Manga%20and%20Anime%2C”%20by%20Robin%20E.%20Brenner&f=false
- Creativa. (2021). El viaje del héroe: La estructura de 12 pasos para escribir guiones. Cabezas Creativas. <https://www.cabezascreativas.com/la-mejor-estructura-para-crear-historias-viaje-del-heroe/?v=772bc2efadb8>
- Ducarme, F. (2018). Are Nekketsu Shonen manga, sports manga?. Paris: OpenEdition Journals. <https://journals.openedition.org/comicalites/3194>
- García, Á. (2018). ¿Qué son los manga/anime Nekketsu?. Xcape. <https://xcapegeek.wixsite.com/xcape/post/qu%C3%A9-son-los-manga-anime-nekketsu>
- Gō, I. (2018). Particularities of Boys. Manga in the Early Twenty-First Century: How *Naruto* Differs from *Dragon Ball*. *Mechademia* 11(1), 113-123. <https://www.muse.jhu.edu/article/725973>.
- Gracia, J.A. (2014). Los géneros del manga. ¿Qué tienen en común Dragon Ball, Fairy Tail o Bleach? El Shonen y el Nekketsu. Revista: Ecos de Asia. <http://revistacultural.ecosdeasia.com/los-generos-del-manga-que-tienen-en-comun-dragon-ball-fairy-tail-o-bleach-el-shonen-y-el-nekketsu/>

Hanami, C. (2020). Shonen Manga guide. Pimsleur.

<https://blog.pimsleur.com/2020/06/10/shonen-manga-guide/>

Hernández, M. (2017). Manga, Anime y Videojuegos: Narrativa cross-media Japonesa. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza. 2, 29-54.

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=I21bDgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=manga&ots=C-HCslFwfX&sig=Kust9x5rl139e0wCTO4QS32urZI#v=onepage&q=manga&f=false>

Jeiei. (2024). 'Naruto' Net Worth, Earnings & Revenue (2024): How Much Money Has the Franchise Made?. Anime Horizon. https://fictionhorizon.com/naruto-net-worth-earnings-amp-revenue-how-much-money-has-the-franchise-made/?trk=article-ssr-frontend-pulse_little-text-block

Johnson-Woods, T. (2010). Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives. Edición: Continuum International Publishing Group Inc. 3, 62-71.

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=isqoAwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA34&dq=manga&ots=h7Jdj9nzti&sig=rP3047WD_tkIECHzYtQP5QIYxIM#v=onepage&q=manga&f=false

Kawanishi, Y. (2009). Mental Health Challenges Facing Contemporary Japanese Society. Global Oriental.

<https://www.japansociety.org.uk/review?review=190>

Leahy, A. (2023) Maturing manga: An analysis of adult themes in Shonen manga. Georgia: Georgia Southern University, Honors college theses.

<https://digitalcommons.georgiasouthern.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1918&context=honors-theses#:~:text=Chainsaw%20Man%2C%20as%20a%20shōnen,9%20Page%2012%2010%20loss>

Learn Academy. (2022). La historia del Manga. Learn Academy. <https://learnacademy.cl/la-historia-del-manga/>

Lewis, C. (2023). What is Manga? - All you need to know about Japanese comics. Art in Context.

<https://artincontext.org/what-is-manga/>

Nea, C. (2020). *Jujutsu Kaisen*, questions the very ideals of Shonen anime. Polygon.

<https://www.polygon.com/2020/12/29/22202875/jujutsu-kaisen-review>

Nwaenie, C. (2024). Jujutsu Kaisen fans ignore season 3 wait according to new U.S. Manga sales data. CBR.

<https://www.cbr.com/jjk-season-3-america-manga-sales/>

Palit, A. (2022). How *Jujutsu Kaisen* shows the negative development of protagonist Itadori Yuji. Sportskeeda. <https://www.sportskeeda.com/anime/how-jujutsu-kaisen-shows-negative-development-protagonist-itadori-yuji>

Prez, J.C, (2020). Nekketsu, El subgénero de peleas y aventura japonés. Valencia. <https://jcgouketsu.com/nekketsu/>

Ranieri, A. (2022). Shonen Jump - The magazine that shaped the world of manga. Sabukaru. <https://sabukaru.online/articles/shonen-jump-the-magazine-that-shaped-mangas-world>

Vogler, C. (1992). El viaje del escritor. Edición: Robinbook, Ediciones S.L. (2022). 2, 65-75. 3, 111- 190. https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoeev69vYk96OWZLck9tRGM/edit?resourcekey=0-5WcQKqK_ATQwvd2TgwWXdg

SOLO USO ACADÉMICO