

Violencia y masculinidades en el *manga shōnen*

Gastón Alberto Berezagá

Question/Cuestión, Nro.80, Vol.3, Abril 2025

ISSN: 1669-6581

URL de la Revista: <https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/>

IICom -FPyCS -UNLP

DOI: <https://doi.org/10.24215/16696581e986>

**Violencia y masculinidades en el *manga shōnen*:**  
***Jojo no Kimyō na Bōken y Hokuto no Ken, bushidō y heroísmo***

**Violence and masculinities in *shōnen manga*:**  
***Jojo no Kimyō na Bōken and Hokuto no Ken, bushidō and heroism***

**Gastón Alberto Berezagá**

Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas - Centro de Investigación y  
Transferencia de Santa Cruz  
Argentina

[gassbrez@gmail.com](mailto:gassbrez@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0002-7025-9849>

## Resumen

*Manga* es la palabra con la que se designa a la tradición historietística japonesa, caracterizada por poner el foco sobre los personajes y su expresividad, su puesta en página con una estructura irregular y dinámica, o sus estructuras de producción y distribución.

En los *mangas* para jóvenes pueden hallarse arquetipos particulares de héroe como el *samurai* o el *banchō*, marcados por un código moral llamado *bushidō*, que dota a los protagonistas de un fuerte sentido de la justicia y el deber.

Este trabajo analiza dos obras, *Jojo no Kimyō na Bōken: Phantom Blood* y *Hokuto no Ken*, para describir y relacionar las estrategias performáticas con las que se construyen masculinidades heroicas. Para ello, se consideran tres coordenadas epistemológicas: 1) ligada al género como constructo y la instauración de la matriz heteronormativa; 2) al heroísmo como valor de composición múltiple, presente en códigos militares; y 3) a la violencia, su uso y la justicia. A partir de ellas, se proponen dos objetivos: primero, analizar y describir los modos de representación personológica y visual de las masculinidades; y segundo, cómo estos hombres se ven motivados en el uso de la violencia.

### **Abstract**

*Manga* is the word used to designate the Japanese comic book tradition, characterized by its focus on characters and their expressiveness, its irregular and dynamic page layout, or its production and distribution structures.

In manga for young people can be found particular hero archetypes such as the *samurai* or the *banchō*, marked by a moral code called *bushidō*, which endows the protagonists with a strong sense of justice and duty.

This paper analyzes two works, *Jojo no Kimyō na Bōken: Phantom Blood* and *Hokuto no Ken*, to describe and relate the performative strategies with which heroic masculinities are constructed. For this purpose, three epistemological coordinates are considered: 1) linked to gender as a construct and the establishment of the heteronormative matrix; 2) to heroism as a value of multiple composition, present in military codes; and 3) to violence, its use and justice. From these, two objectives are proposed: first, to analyze and describe the modes of personological and visual representation of masculinities; and second, how these men are motivated in the use of violence.

**Palabras clave:** manga; violencia; masculinidades; Japón.

**Key words:** manga; violence; masculinities; Japan.

*Manga* es la palabra con la que se designan a las historietas que son producidas principalmente en Japón, y quienes las dibujan reciben el nombre de *mangaka*. Este lenguaje artístico/comunicacional constituye una tradición historietística diferenciada por su particular uso de sus recursos, como el foco en los personajes y su expresividad, su puesta en página con una estructura irregular y dinámica, o sus estructuras de producción y distribución (Neil Cohm, 2010). Acuñado durante el Siglo XIX por el artista Katushika Hokusai (Frederik L. Schotd, 2012), el término *manga* (traducido como «garabato») ha escapado de su caracterización exclusiva y esencialmente japonesa a partir de su asociación a otros significantes, producto de diversas políticas estatales(1) (Brian Ruh, 2014). Dentro del ámbito académico, su construcción como objeto de estudio observa un alto crecimiento motivado por el desarrollo tecnológico que ha permitido una mayor circulación de estas producciones fuera de las fronteras de la isla.

Siguiendo las palabras del especialista Frederik Schotd, el análisis del *anime* y el *manga*, en tanto producto cultural, puede servir como «una ventana abierta hacia la identidad japonesa, una mirada –no necesariamente a la realidad– pero de las aspiraciones, sueños, pesadillas, fantasías y fetiches de una cultura» (2008: 8)(2). Si bien esta consideración aplica a todo tipo de obras expresivas, estos medios destacan por haber canalizado una cantidad alta y diversa de narrativas que exploran la historia y las normas culturales de Japón. En este sentido, las narrativas heroicas y masculinas de *manga* pueden proponer formas y arquetipos particulares, delimitados por estructuras sociales y reglas culturales que constituyen sus condiciones de producción: allí surgen héroes singulares como el *samurai*, el guerrero militar tradicional, o el *banchō*, el joven delincuente honorable, ambos unidos por un código moral común llamado *bushidō*.

En este marco, el siguiente trabajo analiza dos obras, *Jojo no Kimyō na Bōken: Phantom Blood* (desde aquí *JJBA* o simplemente *Phantom Blood*)(3) y *Hokuto no Ken (HnK)*, para describir y

relacionar las estrategias performáticas con las que se expresan y construyen las masculinidades heroicas, y su contrapuesto, las feminidades, aspectos que se desarrollan en apartados siguientes.

### **La Industria del *Manga* y el Consumo *Otaku***

La industria moderna del *manga* encuentra su inicio en la publicación de la obra de Osamu Tezuka, *Shin Takarajima* («La nueva isla del tesoro») en 1947, durante la ocupación estadounidense de Japón (tras la finalización de la Segunda Guerra Mundial). Esta historieta, marcada por una clara influencia del arte de Walt Disney, introdujo un estilo característico como los ojos grandes, y otros rasgos físicos, que se volvieron característicos del medio (Matt Alt, 2020).

La posterior aparición de las revistas periódicas, como *Shōnen Club* («Club de los jóvenes») en 1959, constituyó otro hito en el afianzamiento de este mercado. Se tratan de publicaciones impresas de bajo costo, a una sola tinta, con tapa a color y papel de baja calidad; cada una contenía entre 10 a 25 episodios de historias distintas que se desarrollan entre sus 300 a 400 páginas. Eran revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente, pero sí una serie ganaba aceptación del público, la misma se recopila en volúmenes seriados conocidos como *tankoubon*, tomos de aproximadamente 200 páginas, con mejor calidad de edición y el fin de ser coleccionados (Roberto García Núñez y Dassaev García Huerta, 2012).

A partir de este formato, la industria ha generado una dinámica de distribución distintiva, caracterizada por la segmentación de públicos destinatarios por su demografía, es decir, a partir de franjas etarias y de género. La tipología utilizada es la siguiente: *kodomo*, es el público compuesto por niños pequeños (sin distinción genérica), *shōjo* para adolescentes femeninas, *shōnen* para adolescentes masculinos, *josei* para adultas femeninas y *seinen* para adultos masculinos. Esta se complementa con la distinción entre géneros temáticos, típica de otras industrias del entretenimiento: acción, drama, suspenso, terror, etcétera.

Este desarrollo coincide con el periodo de recuperación económica, focalizada en la exportación de productos electrónicos bajo una creciente lógica tecnonacionalista (Koichi Iwabuchi, 2002). Pero la expansión global del *manga* y el *anime* comienza cuando el Estado

japonés promueve la «doctrina Fukuda» en un esfuerzo por disminuir un sentimiento anti-Japón dominante en occidente:(4) una política que buscaba presentar la cultura japonesa fuera de la isla (Iwabuchi, 2015). Dicha serie de políticas expansionistas se consolida en 1987, con la exportación de sus producciones culturales(5) y un pasaje al *softnacionalismo* (Iwabuchi, 2002), es decir, el reemplazo del *hardware* tecnológico por una fuerza fundada sobre la lógica del *software*, el conocimiento y la diseminación transnacional de la cultura popular (conjunto también llamado *softpower*). Con dicha exportación de bienes culturales, aparecen discusiones en torno a cuáles voces y sectores de la sociedad son representados, ignorados o marginalizados: se trata de un fenómeno de *branding* que no solo explica una nación al mundo, sino también reinterpreta la identidad nacional en términos de mercado y provee nuevas narrativas para el consumo doméstico (Iwabuchi, 2002).

En el polo del consumo también ocurre un fenómeno singular: el consumo por base de datos (Hiroki Azuma, 2007). Para Azuma, el consumo *otaku*(6) es un ejemplo de consumo postmoderno propio de una cultura de ímpetu nacionalista que ha sido mediada por formas y materiales occidentales; dicha confluencia produce una estética derivada que es posteriormente adoptada por el resto del mundo, creando una sensibilidad que excede a la cultura japonesa.(7) Esta modalidad implica el pasaje de un «consumo narrativo» al «consumo por base de datos»: el primero caracterizado por seguir una narrativa troncal del cual se desprenden pequeñas narrativas superficiales; el segundo, en cambio, tiene una estructura de doble capa, una capa primera, la base de datos, que contiene una serie de elementos codificados que se combinan en una segunda capa superficial en textos concretos. Allí, la relación del *otaku* no se da con el texto en sí, sino con la relación afectiva que el lector tiene con la base de datos (Azuma, 2007).

El juego de doble capa genera una repetición de patrones en el cual un modelo o arquetipo se replica de forma independiente de la narrativa. Esta situación implica un cambio de la supremacía de la narrativa a la de los personajes, pero no en términos de su desarrollo como tal, sino en el surgimiento de arquetipos y cualidades,(8) al punto que uno puede detectar si una producción será de su agrado observando solo algunos elementos promocionales. De esta caracterización, se entiende que el lector *otaku* consume con dos lógicas de deseo superpuestas que le impide aburrirse de dicha repetición: por un lado, el apego afectivo al

«simulacra», el arquetipo; por otro, una distancia crítica que le permite admirar como los elementos de la base de datos se recombinan en nuevas creaciones.

### **Manga Shōnen y los Escenarios No Japoneses**

Este trabajo analiza de forma conjunta dos series de *manga*: la primera es *Hokuto no Ken*, traducido al español como «El puño de la estrella del Norte», con guiones de Buronson y dibujos de Tetsuo Hara, serializada entre septiembre de 1983 a agosto de 1988 en un total de 245 capítulos. La segunda es *Jojo no Kimyō na Bōken*, «Las extrañas aventuras de Jojo», escrita e ilustrada por Hirohiko Araki, actualmente en publicación, es una serie dividida en partes independientes unidas por algunos componentes narrativos; interesa particularmente la primera, titulada *Phantom Blood*,<sup>(9)</sup> con 44 capítulos publicados originalmente entre diciembre de 1986 a octubre de 1987. Ambas historietas fueron serializadas en la revista *Shūkan Shōnen Jump* que, como describe su título, está orientada al público varonil adolescente (*shōnen*).

Otro elemento que caracteriza a estas obras es el escenario de la acción, localizado más o menos fuera del Japón histórico o tradicional:<sup>(10)</sup> *HnK* ocurre en tierras desérticas, territorios desolados por una bomba nuclear que podrían haber sido Japón y China; mientras que *Phantom Blood* sucede principalmente en Londres durante el Siglo XIX.

- *Hokuto no Ken*: Post-apocalipsis, *Mad Max* y artes marciales

Particularmente, *HnK* comienza con una analepsis: es el año 199X y el mundo está convertido en un páramo luego de que la Tercera Guerra Mundial arrasara con todo el mundo mediante explosiones atómicas. «Los mares se secaron y la tierra se resquebrajó... Toda forma de vida pareció haberse extinguido... ¡¡La humanidad no lo había hecho!!» (Buronson & Hara, 2021-2023, Tomo 1: 6-7). En este escenario postapocalíptico rige la ley del más fuerte: mientras que algunas pequeñas sociedades se organizan por sobrevivir en torno a pequeñas fuentes de agua, diversas agrupaciones de hombres violentos recorren el desierto saqueando y matando indiscriminadamente.

La historia está protagonizada por Kenshiro, un estudioso de las artes marciales y heredero de un arte asesino milenario conocido como *Hokuto Shinken*, un luchador silencioso que recorre

ese mundo devastado en busca de su amada, Yuria, una hermosa mujer que ha sido secuestrada por su antiguo amigo, Shin, quien lo ataca tras un arrebatado de celos. En su camino se encuentra con diversos personajes: enemigos grotescos, aliados inesperados y personas indefensas a los cuales ayuda desinteresadamente.

La historia, repleta de giros dramáticos como una supuesta muerte de Yuria, lleva a Kenshiro a recorrer el continente, liberar sociedades de las garras de grupos tiránicos y enfrentarse a sus hermanos en la disputa por convertirse en el heredero legítimo de su escuela marcial.

- *Jojo's Bizarre Adventure - Phantom Blood: Aztecas, vampiros y señores ingleses*

Por su parte, *JJBA*, toma lugar en Inglaterra, en los años 1880, siguiendo la vida de Jonathan Joestar, conocido como "Jojo" (por la contracción de las sílabas iniciales de su nombre y apellido), y la conflictiva relación con su hermano adoptivo, Dio Brando.

La historia inicia con un breve prólogo que nos muestra un ritual azteca, un sacrificio humano en el cual el verdugo porta una máscara de piedra, que tras ser mojada con sangre activa un mecanismo mágico capaz de otorgar la vida eterna: «nuestra historia se centra en esta máscara de piedra excavada en México y en las aventuras de dos chicos cuyos destinos toman un giro bastante extraño» (Araki, 2015, Tomo 1: 10).(11)

Tras la introducción, se nos presenta a Dario Brando en su lecho de muerte, un hombre alcohólico y abusivo. Desde su cama llama a su hijo, Dio, y le comenta que en el pasado había logrado engañar a un *lord* de Liverpool, George Joestar, a quién convenció de haberle salvado la vida y la de su hijo, y que, como forma de pagar su deuda, debía aceptar a Dio bajo su cuidado. Ahora huérfano, Dio se dirige a la mansión de la familia Joestar con el objetivo de apoderarse de su patrimonio. Allí es recibido por Jojo, único hijo de George, un joven bonachón e impulsivo, con el deseo de convertirse en un «verdadero caballero» (Araki, 2015, Tomo 1: 26)(12). Ya conviviendo con la familia Joestar, Dio, de desmedida ambición y actitud maquiavélica, torturará de diversas formas a Jojo, física y psíquicamente, ganando el favor de sus amigos y su padre.

Siete años después, Dio, siendo mayor de edad, intenta envenenar a su tutor y apoderarse finalmente de la herencia, pero es descubierto por Jojo y arrinconado a confesar sus crímenes.

Pero la máscara de piedra reaparece en escena y es usada por Dio como último recurso para escapar: con su activación (empleando la sangre de George Joestar) se convierte en un poderoso vampiro. Con sus nuevos poderes, Dio proyecta conquistar el mundo, y su hermano, luego de años de dura convivencia, decide detenerlo con la ayuda de una arte marcial misterioso capaz de manipular la energía del sol, la única debilidad de las criaturas de la oscuridad.

### **Masculinidad: *Performance*, Heroísmo y *Bushidō***

Los estudios de género han puesto en relieve la existencia de una matriz binómica heterosexual, denominada comúnmente como «heteronormatividad», la cual establece los dos géneros de hombre y mujer, junto a la asunción de la heterosexualidad como orientación sexual normal o predeterminada (marginando con ello a identidades y relaciones no heterosexuales) (Michael Warner, 1991). Esta estructura erige una jerarquía entre sus componentes, a partir de los cuales se desarrollan los ideales (presuntamente heterosexuales) de masculinidad y feminidad. En tanto ideales, que no aparecen de forma absoluta, son distribuidos, encarnados, combinados y resignificados de formas contradictorias y complejas.

A partir de esta premisa, Judith Butler (2007) argumenta que el género no es una cuestión innata o biológica, sino más bien performativa, construida a partir de una repetición de actos, comportamientos o expresiones que contribuyen a crear la ilusión de una identidad genérica estable y natural. Dicha performatividad está atada a las estructuras sociales, y privilegia ciertos modos mientras marginaliza otros. Esta característica exige distinguir performatividad de performance, en tanto este último implica un acto voluntario; la performatividad, por su lado, refiere al modo inconsciente en el que se adoptan las normas de género, impulsado no por la elección, sino por la participación social. La repetición es otro elemento de gran relevancia, ya que permite reforzar las ideas de masculinidad y feminidad, al mismo tiempo que abre a la posibilidad de rupturas o reimaginaciones (como el *drag* u otras expresiones de disconformidad con el género) que aparecen como formas de resistencia y denuncia a la artificialidad de la heteronorma.

Siguiendo estos lineamientos, este trabajo explora los modos en que la masculinidad es representada y reafirmada en el *manga* japonés, a partir del análisis de las narrativas y los

personajes de las dos obras ya mencionadas, y cómo esta performatividad se constituye en un heroísmo vinculado a la caballeridad y el *bushidō*.

Respecto a este vínculo, existen investigaciones que exploran la figura del héroe y la idea del heroísmo en este tipo de narrativas. Una definición tradicional considera que el héroe «en su forma más simple es alguien dispuesto a arriesgar su vida para ayudar a otros sin esperar una recompensa» (Tracy Fuentes, 2021: 2)(13). Las conductas heroicas son entonces resultado de una combinación de elementos psicológicos y situaciones que pueden adoptar diversas formas. Generalmente el héroe es definido como un agente moral que responde a la llamada del deber aún en contextos en los que el terror, el miedo o el afán de autoconservación impedirían el accionar. Al mismo tiempo, un héroe no es simplemente alguien que adopta un comportamiento de ayuda en el que sus acciones no suponen un coste, sino que lleva a cabo acciones valientes y sostenidas que fomentan el bienestar de otros sin esperar recompensa, independientemente del riesgo o las consecuencias negativas (Eranda Jayawickreme & Paul Di Stefano, 2012). En las historietas, tanto en el cómic estadounidense y en el *manga shōnen* japonés, existe una fascinación por personajes con esta caracterización, pero se ha observado que, en su parte asiática, el héroe expresa un deseo de ayudar a otros y luchar por un bien mayor sobre un beneficio personal. El psicólogo Philip Zimbardo (en Maia Szalavitz, 2011: s/p.) relaciona esta actitud a partir de la influencia de los rituales budistas y sintoístas,(14) y lo que llama una «cultura colectivista, en la que los demás están al menos a la par que uno mismo, si no son más importantes»(15).

Junto al altruismo, la valentía es otro rasgo comúnmente citado del héroe tradicional, independientemente de la cultura. Mientras que los héroes occidentales poseen influencias de los guerreros medievales y sus códigos de caballería, los japoneses encuentran inspiración en el código de honor samurái, conocido como *bushidō*. Este reglamento, influenciado tanto por el budismo y el confucianismo, pondera el «espíritu guerrero», el cual incluye «un énfasis en las habilidades militares y la valentía frente al enemigo» (Fuentes, 2021: 3)(16). Durante el Siglo XIX, los preceptos del *bushidō* sirvieron como bases para la formación ética de toda la sociedad y contribuyeron al ascenso del nacionalismo japonés.(17) Asimismo, un fuerte sentido de la justicia también es parte central de este dogma, y se relaciona con el poder de decidir cuándo y de acuerdo con qué razón aplicar la violencia:

«Muchos héroes del anime y el manga poseen un fuerte sentido de la justicia, influido por el *bushidō*, y se niegan a entablar peleas a menos que sea absolutamente necesario. No dudarán en intervenir en una situación si creen que alguien está siendo tratado injustamente para aplicar su propia versión de la justicia.» (Fuentes, 2021: 3-4)(18)

Hay, además, otros dos factores relevantes en las estrategias desplegadas por ambos casos para la construcción de una masculinidad heroica. Primero, la localización donde se desarrollan sus historias: *Phantom Blood* localiza su historia en la Inglaterra de la Época Victoriana, mientras que *Hokuto no Ken* lo hace en un desierto post apocalíptico. Segundo, las inspiraciones que toman de la cultura contemporánea anglosajona: en *JJBA*, los nombres de los personajes refieren a conjuntos musicales del género *rock*, Robert E. Speedwagon por el grupo REO Speedwagon, Anthonio Zeppeli por Led Zeppelin o el maestro Tonpetty por el músico Tom Petty, mientras que en *HnK* el parecido del protagonista con Sylvester Stallone o de otros personajes con los del film *Mad Max* (Dir. George Miller, 1979).

En esta línea, otras investigaciones encuentran una conexión entre el *manga shōnen* con la narrativa caballerescas (Francisco M. Carrillo Vílchez, 2020), primeramente, en la relación maniquea que los protagonistas tienen con sus antagonistas, como representación de una lucha entre el bien y el mal. Por ejemplo, el *mangaka* de *JJBA*, Hirohiko Araki, describe el vínculo de Jonathan y Dio como:

«El bien y el mal, el blanco y el negro: Jonathan y Dio funcionan como símbolos y se complementan mutuamente. [...] Quería crear un “primer Joestar” que pudiera funcionar como un símbolo de pureza y dignidad, más que como un personaje único y fresco.» (Araki, 2015, Tomo 1: 249)(19)

Esta simplificación, esconde una relación más compleja. La enemistad entre el protagonista y el antagonista es originado por un evento pasado, el adversario simboliza miedos que el héroe luego supera, es decir, hay una pasividad pasada y una reacción que implica un devenir en

hombre. En *HnK*, Shin secuestra a Yuria luego de derrotar a Kenshiro (ver Figura 1), mientras que en *JJBA*, Dio acosa durante toda su infancia a Jonathan (ver Figura 2).



Figura 1: De izquierda a derecha: Kenshiro, Shin y Yuria

Fuente: *Hokuto no Ken: Ultimate Edition*, 2013-2014 ©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



Figura 2: De izquierda a derecha: Jonathan Joestar y Dio Brando

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2013-2019 ©Shūeisha, Hirohiko Araki

El combate es otro de los elementos que permiten asociar este manga con la literatura de caballeros. En ambos se ilustran batallas individuales, similares a los duelos de la ficción caballeresca (pero a resolverse mediante golpes de puño), a los que se suma alguna

característica anormal o fantástica, como el desarrollo de técnicas especiales o el uso de artimañas que pone a alguno de los contendientes en desventaja (Carrillo Vílchez, 2020) (ver Figura 3 y 4).



Figura 3: Dio y Jonathan en el combate final

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2015

©Shūeisha, Hirohiko Araki



Figura 4: Kenshiro supera a Shin con facilidad

Fuente: *Hokuto no Ken*, 2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara

Por último, podemos incluir al honor y el orgullo como otros factores significativos en la disciplina de los personajes masculinos de alineación ética o moral buena, en contraposición de la violencia y la agresividad en aquellos de alineación caótica o amoral.

La presencia de estos valores (o su ausencia) serán contrapuestos con el uso y los motivos por los cuales los personajes recurren a la violencia. Para ello será útil recurrir al clásico ensayo de Walter Benjamin, *Para una crítica de la violencia*, donde sostiene que:

«La tarea de una crítica de la violencia puede definirse como la exposición de su relación con el derecho y con la justicia. Porque una causa eficiente se convierte

en violencia, en el sentido exacto de la palabra, sólo cuando incide sobre relaciones morales. La esfera de tales relaciones es definida por los conceptos de derecho y justicia. Sobre todo en lo que respecta al primero de estos dos conceptos, es evidente que la relación fundamental y más elemental de todo ordenamiento jurídico es la de fin y medio; y que la violencia, para comenzar, sólo puede ser buscada en el reino de los medios y no en el de los fines. [...] Esto se plantea en la pregunta acerca de si la violencia, en cada caso específico, constituye un medio para fines justos o injustos. [...] Lo que este sistema nos daría, si se hallara más allá de toda duda, no es un criterio de la violencia misma como principio, sino un criterio respecto a los casos de su aplicación.» (Benjamin, 1995: 23-24)

Benjamin explora en él, el vínculo que existe entre fines y medios, a partir de dos corrientes jurídicas: el derecho natural y el derecho positivo. Describe que, para el derecho natural, la violencia es un producto natural, cuyo empleo no plantea problemas en tanto no se produzca un abuso sirviendo a fines injustos. En cambio, para el derecho positivo la violencia debe juzgarse sólo mediante la crítica de sus fines, y los derechos en transformación únicamente a través de la crítica de sus medios, es decir, «si la justicia es el criterio de los fines, la legalidad es el criterio de los medios» (Benjamin, 1995: 26). De esta forma se observa una tendencia del derecho natural a justificar y legitimar los medios con la justicia de los fines, y del derecho positivo a garantizar justicia a los fines por transición de la legitimidad de los medios. Independientemente del tipo, el derecho considera a la violencia individual, aquella que comienza en una persona aislada, como una perturbación del ordenamiento jurídico; sin embargo, existen espacios donde la violencia aún puede manifestarse, por ejemplo, en el derecho a huelga que tienen garantizado los obreros, siendo estos, junto al estado, el único sujeto jurídico que tiene derecho a su ejercicio (Benjamin, 1995).

Con estas consideraciones, la batería conceptual de este trabajo se compone de tres coordenadas epistemológicas: 1) una ligada al género como constructo y la instauración de la matriz heteronormativa; 2) otra al heroísmo, como valor de composición múltiple, presente en los códigos del *bushidō* y el caballeresco; y 3) un último asociado a la violencia y sus usos, en

relación a los valores de justicia, los fines y sus medios. A partir de ellas, este escrito propone dos objetivos: primero, analizar y describir los modos de representación, personológico, dialógico, visual y estético, de las masculinidades; y segundo, cómo estos personajes, en tanto encarnaciones de los buenos o malos valores, se vinculan y justifican el uso de la violencia.

### **El Héroe Idílico y el Villano Maquiavélico**

En *Hokuto no Ken (Hnk)* y *Jojo's Bizarre Adventure: Phantom Blood (JJBA)* se esgrimen una serie de arquetipos comunes de la narrativa del *manga shōnen*, que se nutren de una tradición shakesperiana ligada a la tragedia. Ambas obras se caracterizan por sus cuantiosas escenas de acción, por estar protagonizadas por un equipo de hombres jóvenes, de carácter valeroso, y con una misión honorable que los lleva a enfrentar desafíos mortales. El elemento shakesperiano se halla en los fuertes antagonismos, cuya historia se remonta a un pasado (las rivalidades se extienden durante generaciones, entre los herederos del *Hokuto* y el *Nanto* en *Hnk*, o el caso de los Joestar y Dio en *JJBA*)(20) que motiva un deseo inicial del protagonista por la búsqueda de poder y finaliza con su sacrificio (a veces mortal). Se trata de relaciones heredables, con la particularidad de que su motivación escapa al deseo de venganza; el héroe viaja con un fin superior, acabar con un poder tirano, y lo logra a través de la compasión, en un combate que reúne a ambas partes del conflicto en el exilio o la muerte. En los casos propuestos ocurre lo siguiente:

- En *Hnk*, cuando Kenshiro derrota a Shin, descubre que Yuria aún vive, pero con una enfermedad que ha reducido su tiempo de vida significativamente; luego de su reunión, los dos deciden vivir sus últimos días lejos de la violencia, solos en la montaña. En arcos narrativos posteriores, Kenshiro vuelve para detener el avance de su hermano mayor, Raoh,(21) y luego retornar al exilio. Volverá una segunda vez para rescatar y guiar a Ryu, el hijo perdido de Raoh, para convertirlo en el siguiente heredero del *Hokuto Shinken* y defensor del mundo.
- En *JJBA: Phantom Blood*, tras vencer a Dio, Jonathan navega hacia Estados Unidos para festejar su luna de miel, sin saber que su enemigo aún vive y se ha infiltrado en el navío para tomar su cuerpo. En esta situación, el héroe decide sacrificarse para asegurar que la cabeza de Dio quede naufragando en el fondo del mar (ver Figura 5).



*Figura 5: Jonathan, ya débil, sostiene la cabeza de Dio, 2015*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure ©Shūeisha, Hirohiko Araki*

En estas obras no existen los guerreros invencibles (tropo común en el cómic norteamericano), lo que desplaza la fantasía o el romance del combate hacia el honor, mostrando la muerte honorable como un privilegio, en coincidencia con la ética del bushidō (Schodt, 2012).

Respecto a la apariencia de los héroes, en ambas historias coinciden al combinar elementos de los actores de las películas de acción hollywoodenses de la época: el semblante de Sylvester Stallone o Mel Gibson, el físico de Arnold Schwarzenegger y la maestría para el combate de Bruce Lee.

«Cuando esta parte se estaba serializando originalmente, era la época de los “músculos” en la gran pantalla: tipos como Schwarzenegger y Stallone. Schwarzenegger, por ejemplo, no podía ser detenido por ningún disparo, ¿verdad? Quería que Jonathan tuviera un aspecto similar al suyo, un aspecto imparable.» (Araki, 2015, Tomo 1: 249)(22)

Kenshiro y Jonathan son hombres altos y musculosos, de facciones marcadas, de cabello morocho, ondulado y revuelto. Su vestimenta también responde a una tradición norteamericana: botas altas (semejantes a las de los *cowboys*), pantalones de *jean* con un cinto de cuero, remera de mangas cortas que dejan entrever unos brazos musculosos, y en algunos casos un chaleco con accesorios como hombreras, bolsillos o una mochila que los mostraba como aventureros. Sus antebrazos o manos están cubiertas por guantes, mitones, cintas o muñequeras, los cuales se desarman en la intensidad del combate. En su conjunto, la ropa tiende a colores y tonos fríos u opacos, como el azul o un marrón apagado (ver Figuras 6 y 7).



Figura 6: Kenshiro, protagonista de *HnK*

Fuente: *Hokuto no Ken*, 2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



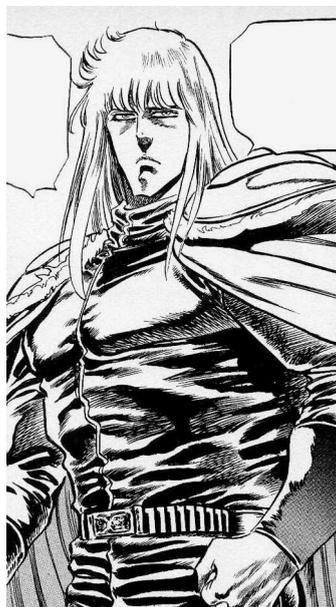
Figura 7: Jonathan Joestar, el héroe de *Phantom Blood*

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2012

©Shūeisha, Hirohiko Araki

Respecto a sus personalidades, inicialmente se encuentran diferencias, pero coinciden finalmente en aspectos fundamentales. Ambos son personajes con altas habilidades para el combate, poseedores de una gran fuerza y una buena condición física; confían en estas fortalezas, de modo que muestran seguridad al momento de entrar en combate; las complementan además con un fuerte sentido del honor y la justicia que los vuelca a luchar en favor de los desprotegidos. La diferencia radica en la expresividad de cada uno: Kenshiro siempre se muestra inexpresivo o estoico, sólo irrumpe su gesto ante la sorpresa y el enojo (situaciones limitadas a momentos de clímax en la historia); inicialmente es distante, pero no tarda en responder al deber. Jonathan, por su parte, tiene una actitud aniñada e impulsiva, pero siempre honorable y respetuosa; es dueño de una inocencia genuina que le permite formar aliados con facilidad. Si bien es posible sintetizar esta diferencia en el rango de emociones que cada uno expresa, incluso Kenshiro es capaz de derramar lágrimas como Jonathan: si bien este accionar, producto de atravesar situaciones de gran emotividad, puede caracterizarse como no-masculino, es explorado en profundidad en un apartado posterior.

Los antagonistas, por su parte, son similares entre sí. Su apariencia, también musculosa, tiene una inclinación más femenina, arreglada: cabellera rubia, ojos rasgados o felinos y facciones delicadas, las cuales se complementan con una actitud más aristocrática y altiva, y con vestimentas cargadas de accesorios y volados (ver Figuras 8 y 9).



*Figura 8: El envidioso Shin*

*Fuente: Hokuto no Ken, 2021-2023*

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



*Figura 9: El ambicioso Dio*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure, 2012*

©Shūeisha, Hirohiko Araki

Actitudinalmente, demuestran una tendencia natural a la maldad, que se expresa en el maltrato y abuso a los otros, en pos de satisfacer su desmedida ambición: la dominación de la humanidad, el mundo o una parte de él. Su capacidad para el engaño y su fuerza les permiten tener secuaces, seguidores alineados no por el compromiso a ideas claras, sino por miedo o conveniencia. Esta caracterización señorial y cruel se ilustra con la recepción del héroe, desde un trono, acompañado de su servidumbre, ubicado en la cima de una fortaleza. Al tener que ingresar a territorio enemigo, el antagonista hace gala de sus tretas y trampas, las cuales despliega en diversos momentos.

Ambas duplas, héroe y villano, se presentan como una dicotomía:(23) la lucha entre el bien y el mal, el altruismo y el egoísmo, el sentimiento y el intelecto, pero siempre con la masculinidad y la fuerza como elementos regentes. Asimismo, los bandos que se constituyen sobre estos dos polos se manifiestan bajo apariencias disímiles, pues, cada ética tiene su estética.(24)

La fuerza y, por consiguiente, la valía de un personaje, se expresan mediante la belleza: el poder se refleja en la apariencia, y la maldad en la elegancia. Mientras que Kenshiro, Jonathan, Shin y Dio poseen rasgos esbeltos y una apariencia prolija (ver Figura 10), los secuaces poseen alguna deformidad o una apariencia grotesca: ceño marcado, peinados tipo mohicano, cicatrices, falta de dientes, deformidades, etcétera. Estas marcas revelan debilidad, pero también falta de honor y maldad (ver Figuras 11 y 12).



*Figura 10: Dio y Jonathan, son dibujados con gran detalle, rasgos faciales cuidados y cuerpos esbeltos, 2015*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure ©Shūeisha, Hirohiko Araki*



*Figura 11: Soldados de Zeed*

*Fuente: Hokuto no Ken, 2021-2023*

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



*Figura 12: Dario Brando*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure, 2012*

©Shūeisha, Hirohiko Araki

Las apariencias tienen una conexión con la pertenencia a una clase socioeconómica determinada. Mientras que en *JJBA* el orden industrial establece una clase rica y otra pobre (acumulada en barrios marginales, donde habitan delincuentes e inmigrantes), en *HnK* la distinción de clases no está marcada por el dinero o la propiedad, sino bajo un régimen de dominantes y dominados: si bien existen comercios como bares y posadas, la plata no parece regular las relaciones entre personas, mientras que otros elementos diferenciales como vehículos o mansiones no existen, y la vestimenta parece tener un carácter meramente personalógico. Incluso en escenas previas al estallido de la Guerra (que se nos muestran como analepsis) se observa esta ausencia: se nos muestra a Kenshiro viviendo en un monasterio entrenando artes marciales junto a otros huérfanos, de modo que es difícil distinguir el alcance de este estilo de vida asceta. Solo Shin (y en menor medida Raoh) aparece con una actitud aristocrática y un inusual cuidado con sus ropas, que se manifiestan luego en la elección de un trono junto a su servidumbre como escenario para el combate final contra su rival.

Por su parte, Dio también aparece como una excepción: pese a provenir de un barrio pobre de Londres, se expresa con una elegancia y un intelecto que no es propio de su clase. Esta

caracterización se expresa en una habilidad para el engaño (compartida con Shin) que le permite incorporarse fácilmente a la vida de la burguesía, y que, combinado con su ambición, se transforma en una preferencia hacia los castillos lujosos, ropajes elegantes y los tronos.

### **Relaciones Afectivas: Padres Severos y Madres Protectoras**

Padres e intereses románticos serán un elemento de disputa entre el héroe y su rival: las búsquedas de aprobación paterna o del amor de una mujer son los disparadores de conflictos pasados que deben resolverse como una forma de superación personal, aparte de la pelea que deben disputar ambos hombres.

La figura paterna de las dos obras son presentadas como hombres correctos y sabios, elegantes, pero sobre todo severos, al punto de ser sobreexigentes con el protagonista. Si bien expresan una intención formadora detrás de dicha actitud, es en el lecho de muerte que reconocen esto como una injusticia hacia sus hijos, quienes, a pesar de ello, no se desvían del camino honorable deseado por el padre. Este momento también coincide con la identificación del antagonista como amenaza a la familia, y por lo tanto su expulsión de la misma.

En *Hokuto no Ken*, Ryūken es el maestro de la escuela del *Hokuto Shinken* (ver Figura 13), y tiene bajo su tutela a cuatro huérfanos: Raoh, Toki, Jagi y Kenshiro. El mayor, Raoh, y el menor, Kenshiro, demostraron tener grandes cualidades para convertirse en el sucesor de su arte marcial, pero la tradición sostiene que solo uno puede conseguirlo: si bien Raoh es un combatiente mucho más fuerte y brutal (ver Figura 14), Kenshiro demuestra una gran compasión y bondad que lo convierte en el heredero. Raoh, al conocer la decisión de su padre toma represalias, destruye el templo y escapa para iniciar su conquista del mundo.



Figura 13: Ryūken, el padre adoptivo de Kenshiro

Fuente: *Hokuto no Ken*, 2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



Figura 14: Raoh, el hermano mayor

Fuente: *Hokuto no Ken*, 2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara

En *Phantom Blood*, George Joestar nunca logra ver las malvadas intenciones de su hijo adoptivo, Dio, hasta que su hijo de sangre, Jonathan, le expone una serie de pruebas irrefutables: Dio le estaba proporcionando un veneno que lo estaba debilitando. Ante esta revelación, George reexamina el pasado y se da cuenta de cómo Dio ha obstruido en la relación con su hijo, dificultades que Jonathan fue capaz de ignorar gracias a su bondad.

Dio, por su parte, posee otra figura paterna en su conformación psicológica: Dario Brando, un sujeto egoísta, de apariencia aviejada y desprolija, cabeza robusta y postura encorvada (ver Figura 15), opuesto a George Joestar, cuyo aspecto es varonil y jovial, de mentón cuadrado y bigote arreglado (ver Figura 16). Incluso su personalidad es contrapuesta, mientras que George es honorable y generoso, Dario reciente de otros, es un hombre violento, incapaz de administrar el dinero, lo malgasta en alcohol, y carece de habilidad para los negocios, situación que lo condena a vivir en la pobreza.



Figura 15: El viejo Dario Brando

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2012

©Shūeisha, Hirohiko Araki



Figura 16: Un vital George Joestar

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2012

©Shūeisha, Hirohiko Araki

En esta última obra, la herencia tiene un rol preponderante. Los descendientes no solo legan sus valores y contravalores, sino que se vuelven deseo: Jonathan menciona que su sueño es convertirse en un verdadero caballero, honrado y disciplinado al igual que su padre, mientras que Dio se resigna a aceptar la «in-herencia» de Dario (Tomo 1: 7)(25). Es posible leer aquí un comentario del autor sobre la fuerza de la sangre en la conformación de la personalidad, como algo que se transmite genéticamente.

El otro elemento que acentúa la animosidad entre héroe y villano es una mujer, el interés amoroso del protagonista. Shin parece odiar a Kenshiro exclusivamente por celos respecto al amor de Yuria (ver Figura 17), mientras que Dio interpreta que para dañar a Jonathan debe arrebatar el cariño de su nueva amiga Erina Pendleton (ver Figura 18).

Yuria y Erina son mujeres de aspecto delicado, rasgos serenos y figura esbelta. Actitudinalmente son pacíficas y con una fuerte actitud maternal: cuando el protagonista cae o cuando un niño se ve entreverado en el medio del combate, ellas corren a brindar cuidado. El escenario sugiere que se mantienen vírgenes, castas: nunca consienten un beso al villano, este solo puede ser arrebatado, pues se reservan al héroe para cuando acabe el conflicto.



*Figura 17: La maternal Yuria*

*Fuente: Hokuto no Ken, 2021-2023*

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



*Figura 18: La honrada Erina Pendleton*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure, 2012*

©Shūeisha, Hirohiko Araki

Su rol es pasivo, y al igual que el resto de las mujeres recaen en estereotipos débiles como el de «damisela en apuros»: aparecen para ser secuestradas, para motorizar la historia y ser rescatadas por el protagonista. Sin embargo, ellas dos destacan sobre el resto de los personajes mujeres, pues deben ser merecedoras del amor del héroe: cada una posee un momento de rebelión, de reacción ante las provocaciones del antagonista, demostrando coraje y constitución, es decir, formas femeninas de heroísmo. Erina, por ejemplo, demuestra orgullo y decisión luego de que Dio tome su primer beso (ver Figura 19); la joven, entristecida, decide lavar inmediatamente su boca con agua de un charco (ver Figura 20). Yuria, por su parte, cede a los deseos de Shin contra su voluntad para salvar a su amado, pero luego se resiste a cada uno de los pedidos de Shin, hasta que decide suicidarse arrojándose desde lo alto de una torre.(26)



*Figura 19: Dio besa a Erina*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure, 2015*

©Shūeisha, Hirohiko Araki



*Figura 20: Erina se limpia con el agua del charco*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure, 2015*

©Shūeisha, Hirohiko Araki

Por su rol materno, tienen prohibida la muerte: Yuria sobrevive a la caída, y si bien fenece luego por su enfermedad, ocurre tras su encuentro con Kenshiro, viviendo tranquilamente en las montañas. Erina, por su parte, quiere sacrificarse con su esposo, Jonathan (quien, como se ha mencionado, muere junto a Dio en el barco), pero este la presiona para salvar y escapar junto a una pequeña beba huérfana: «¿Quieres que me lleve a esta niña y escape? ¡Tal heroísmo me parece cruel! ¡Mi último deseo es morir junto a ti!» (Araki, 2015, Tomo 3: 324)(27). Estas historias no permiten que la mujer sacrifique su vida, sino que hagan entrega de ella como sostén maternal a otros.(28)

Existen otras mujeres valerosas en estas historias, pero no disputan el amor del protagonista (y si lo hacen, no es recíproco). Estas pueden ser mujeres más jóvenes o incluso niñas que acompañan en algún momento a nuestros héroes, y por su debilidad, solo funcionan como testigos de las hazañas de los hombres.

En *HnK*, es preponderante el rol de Lin, una niña enmudecida por el trauma de ver a sus padres morir. La pequeña conoce a Kenshiro en una celda; luego de que el héroe le devuelva la voz, esta queda embelesada con él, y desde entonces, lo acompaña durante gran parte de la

aventura junto a Bat, otro niño travieso y bonachón. Inicialmente, es valiente y preocupada por sus amigos, personalidad que, por su condición física, la mete en numerosos aprietos.(29)

En *Phantom Blood*, quien cumple el rol de testigo es otro hombre, Robert E. Speedwagon. Tampoco hay otras mujeres significativas o con características heroicas (además de Erina), salvo por una joven anónima: la hermana de Poco.(30) La muchacha, en un movimiento pendular, es introducida como damisela en apuros para luego demostrar su valentía, resistiéndose al control vampírico de Dio. Ella, a través de sus palabras y acciones, enseña e inspira a Poco a comportarse como un «hombre» que se defiende y lucha por sí mismo» (Araki, 2015, Tomo 3: 118)(31).

Este tipo de mujeres funcionan como dispositivos narrativos usados para marcar el despertar del espíritu guerrero de los hombres: el lector desconoce el poder de Kenshiro hasta el rescate de Lin (ver Figura 21), y gracias a la hermana de Poco es que descubren los límites del poder de Dio (ver Figura 22).



Figura 21: La pequeña Lin

Fuente: *Hokuto no Ken*, 2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



Figura 22: La anónima «hermana de Poco»

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2012

©Shūeisha, Hirohiko Araki

En estos roles masculinos o filo-masculinos, se hallan dos particularidades: 1) la mujer actúa con seguridad, nunca presenta dudas respecto a sus deseos y decisiones; y 2) el padre tiene un momento de retracción (que realza su carácter sabio), cuando comprende que ha sido engañado. Por su parte, las mujeres parecen incapaces de expresar sentimientos negativos o maliciosos (continuando la lógica maniquea de este tipo de historias), y siempre corresponden en valores a los héroes, pues muchas veces son ellas quienes los despiertan o los transmiten: es su carácter maternal que las obliga a entregar o educar. Los padres, en cambio, son responsables del carácter disciplinado del protagonista, y quienes provocan su encuentro con el antagonista: la conversión en hombre heroico se confirma cuando el padre elige al protagonista como hijo legítimo, luego de un largo periodo de duda.

### **Lagrimas de Hombre**

La manifestación de sentimientos, como las lágrimas y el llanto, son consideradas culturalmente como acciones femeninas, y aún así, estos héroes masculinos lloran como una forma de honorabilidad ante sus rivales. Los hombres masculinos de estas historias nunca expresan dolor físico, salvo por algún gesto producto de un golpe, y pocas veces gesticulan sus emociones: sus sonrisas las reservan a los indefensos, y las lágrimas a otros hombres honorables, que han resultado significativos en la conformación de su masculinidad.

Kenshiro, por ejemplo, llora ante la pérdida: derrama algunas lágrimas ante Yuria, quien no lo recuerda,(32) o tras vencer a Raoh, su hermano mayor, por quien siente un profundo respeto y amor. La muerte de otros aliados, como Toki o Rei,(33) también despiertan un gesto melancólico en su rostro (ver Figura 23).

Lo mismo ocurre con Jonathan Joestar, cuyas lágrimas caen durante la muerte de su padre, George Joestar, o la de su amigo y mentor, Will A. Zeppeli. También llora por la caída de aquellos rivales que han demostrado ser dueños de un espíritu honorable, como Brueford (ver Figura 24). Jonathan se diferencia de Kenshiro por sus llantos desvergonzados, por una mayor sensibilidad y expresividad: el *manga* cuenta con numerosas viñetas con el primer plano del rostro en llanto (ver Figura 25).



Figura 23: Las lágrimas de Kenshiro

Fuente: *Hokuto no Ken*,  
2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo  
Hara



Figura 24: Jonathan Joestar llora

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*,  
2012

©Shūeisha, Hirohiko Araki



Figura 25: El llanto de Jojo

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*,  
2015

©Shūeisha, Hirohiko Araki

### Violencia: Dominio, Libertad y los Otros

En estas series, la violencia se expresa principalmente como física, mediante golpes, cortes y mutilaciones. Si bien se manifiesta en formas individuales, no comienzan en una persona aislada, pues el mismo contexto es violento: desde los páramos desiertos de *Hokuto no Ken*, hasta los barrios pobres de Londres en *Phantom Blood*, estas historias ocurren en escenarios duros, agresivos y crueles, en los cuales rige el caos o “la ley del más fuerte”.

Si bien los antagonistas se han encargado de arruinar las vidas de los héroes durante sus juventudes, se nos narra con gran detalle el camino de los protagonistas para eliminar a sus rivales en un momento que ya están establecidos como orden. En esa instancia, por ejemplo, Shin y Dio se han impuesto en un territorio mediante la fuerza, construyeron un feudo que

gobiernan mediante un régimen marcial, y tienen como ambición su expansión; mientras Kenshiro y Jonathan buscan dar fin con dicho orden, liberar esa zona y su gente, para la construcción de un estado pacífico, indeterminado y autorregulado. El lector no puede acceder a ese futuro, es decir, no puede ver los resultados de la acción liberadora del héroe, ya que el combate final implica el fin del protagonista y la historia narrada.(34)

En este sentido, la violencia ejercida por el antagonista se constituye como un medio para alcanzar un fin, el dominio de otros, y es problemática en tanto su abuso sirve a fines egoístas. La violencia del protagonista es, entonces, exclusivamente reactiva: su personalidad heroica impide que use su fuerza si no es frente a una provocación o la necesidad (cuando está en riesgo la vida de otros). En los términos de Benjamin, estas historias juzgan la violencia, inicialmente, a partir de la perspectiva del derecho natural (un producto natural que justifica y legitima sus medios a partir de sus fines), pero solo en presencia de un estado de excepción: cuando el enemigo ya ha avanzado. Sin la presencia de estos sujetos violentos (los villanos), los héroes no hacen uso de su fuerza, pues, (como el derecho positivo) entienden que la justicia de los fines es adquirida por la legitimidad de los medios. En otras palabras, la violencia sirve como medio válido solamente cuando un objeto nuevo perturba el orden, y justifica su uso por los valores que el héroe encarna: honor, familia, valentía, paz.

El uso de la violencia parte de una lógica utilitarista, y en consecuencia humanista y especista. Para profundizar en este aspecto, es conveniente remitir a la caracterización que Giorgio Agamben realiza del humano como «abierto» (2016): para el filósofo, lo humano, en tanto abierto, se construye como una figura ambigua que le permite mover los límites difusos con lo animal. Dicha indeterminación es la que le permite dominar y ordenar aquello que es Otro.

Los Otros pueden componerse por mujeres, niños, deformes o animales, es decir, aquello que no responde al modelo de hombre fuerte y masculino, y por lo tanto, se configura como débil, válido de ser dominado. La posición del héroe y el antagonista se construye, en parte, por el vínculo que tiene con las otredades: de protección (y destrucción de los deformes, en tanto siempre presentan una inclinación al mal) o dominación.

El villano siempre muestra crueldad, desdén hacia los Otros. Shin objetiviza a las mujeres como elementos lujosos que puede exhibir, y como a Dio, utiliza a los deformes como sus lacayos: son ejemplos Heart (en *HnK*) o Wang Chan (en *JJBA*), personajes humanos pero de

aspecto grotesco, y con la misma proclividad a la brutalidad (ver Figuras 26 y 27). El héroe, en cambio, es bondadoso, apela a la libre voluntad de mujeres y niños, mientras ve intolerable el salvajismo.



Figura 26: El gigante Heart

Fuente: *Hokuto no Ken*, 2021-2023

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



Figura 27: El flexible Wang Chan

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure*, 2012

©Shūeisha, Hirohiko Araki

Los animales, por su parte, presentan una particularidad: su valía está atravesada por la humanización. Esta clase de seres no tienen mucha presencia en ambas series, pero cuando lo hacen, ocupan posiciones cuasi-humanas.

En *Hokuto no Ken*, aparece Kokuoh un corcel negro de enorme tamaño, introducido como la montura de Raoh (ver Figura 28). De personalidad salvaje y guerrera, solo permite ser montado por personas de fuerza superior, como Raoh, quien lo adopta como un aliado: su trabajo es acabar con aquellos enemigos indignos para enfrentar a su jinete. Kokuoh también acepta a otros luchadores, como Juza o Kenshiro, a quienes muestra un profundo respeto, cualidades claramente humanas.

En *Phantom Blood*, está Danny, el perro de la familia Joestar, un gran danés blanco con manchas negras, fiel amigo de Jonathan. En un momento, la obra narra la complicada relación

entre el animal y el joven: inicialmente plagada de desconfianza, el vínculo cambia luego de que Danny se arroja heroicamente al río para salvar a Jonathan (ver Figura 29), momento desde el cual mantienen una profunda amistad, una relación de iguales. Asimismo, este animal muestra buenos modales y gran inteligencia, una intuición que devienen en fuertes sospechas hacia Dio, quien acaba con su vida incinerándolo (ver Figura 30).



*Figura 28: Raoh montado a Kokuoh*

*Fuente: Hokuto no Ken, 2021-2023*

©Shūeisha, Buronson & Tetsuo Hara



*Figura 29: Danny rescata a Jonathan*

*Fuente: Jojo's Bizarre Adventure, 2012*

©Shūeisha, Hirohiko Araki



Figura 30: Danny sale del incinerador, 2012

Fuente: *Jojo's Bizarre Adventure* ©Shūeisha, Hirohiko Araki

Dio expone una saña inusual contra Danny, pues reconoce rápidamente el fuerte cariño que siente Jonathan por el animal. Aún así, su desprecio especista es claro, una vez obtiene los poderes de la máscara y se convierte en vampiro, decide que ha superado al ser humano, adquiriendo el derecho de servirse de ellos sin restricciones: «¡He superado a la humanidad y he demostrado que los humanos no tienen ninguna posibilidad contra mí, Dio! ¡Soy invulnerable, inmortal! Gobernaré este mundo» (Araki, 2015, Tomo 2: 87)(35).

En general, el valor animal reside en su capacidad de evocar características humanas: por ejemplo, George Joestar enseña respeto por el perro, quien entiende el «valor de la vida» (Araki, 2015, Tomo 1: 91)(36), en cambio, si el animal carece de aspectos humanos, su valor disminuye. Zeppeli mantiene un diálogo con Jonathan que explica esta arbitrariedad:

«¡Jojo! ¡Esta es la segunda lección! Pulgas... Los bichitos diminutos, ¡ya los conoces! ¡Vienen y nos pican, aunque seamos humanos gigantes e inteligentes! ¿Podrías realmente llamar a las pulgas valientes por enfrentarse a un enemigo gigante? No, no podrías decir que lo que hacen las pulgas es valiente... Entonces Jojo... ¿Qué es el “coraje”? “Coraje” es conocer el miedo y hacer tuyo ese miedo.

[...] ¡Estos zombis, por muy fuertes que sean, no saben nada de coraje! Son como pulgas.» (Araki, 2015, Tomo 2: 215-218)(37)

Este monólogo no solo señala a los insectos como criaturas inferiores, sino que los equipara a los zombis, criaturas deformes cuya existencia es válida exterminar. Incluso los justicieros tienen el privilegio de decidir quien posee derecho a la existencia en esta tierra.

### **Conclusiones: Fuerza Física y Constitución Mental**

Como describe Schodt (2012), el típico héroe japonés hereda varias características de sus antepasados samuráis: suele ser estoico y poco expresivo, puede ser parte o no de un grupo, pero siempre se muestra seguro en un mundo poco solidario, y aún así, posee cualidades para cambiarlo.

En estas narrativas el hombre se impone mediante la fuerza: en el combate se determina la superioridad física e intelectual de los sujetos y la de las estructuras morales, éticas y estéticas que cada luchador encarna. En estos *mangas*, cada pelea intercala escenas de acción con locuciones verbales entre los personajes, en los que se revelan sus motivaciones, deseos e impugnaciones. La acción, además de los golpes, incluye viñetas en las que se revelan estratagemas ocurrentes que suelen implicar una lectura del espacio, añadiendo una veta estratégica. El héroe recurre a su intelecto sólo cuando la fortaleza u honorabilidad del enemigo es alta, de lo contrario solo se sirve de sus puños para vencer.(38)

Los antagonistas como Shin y Dio, con o sin la ventaja física, hacen uso de trampas y artimañas como forma de intimidación (aprovechan para ello el haber elegido el campo de batalla), pero también como recurso narrativo que asocia el intelecto con el absolutismo de la razón sobre el sentimiento: los villanos no sienten compasión. Por su parte, Raoh escapa a esta caracterización: es astuto, pero confía exclusivamente en su audacia y su poder, es violento y ambicioso, pero mantiene un fuerte sentido del honor (es hermano de Kenshiro, y un luchador del *Hokuto Shinken*, incapaz de romper con su legado).

En ambas obras, los personajes se cruzan con otros hombres de orígenes e ideas diversas. Cada encuentro es la apertura a un nuevo aprendizaje para el héroe que tiene su contraparte

en la fortaleza física: el aprendizaje de una técnica, la conquista de un nuevo aliado o la comprensión de un ideal ajeno. Pero incluso en la pérdida, el protagonista se vuelve más fuerte: ante la caída de un guerrero honorable, el héroe se imbuye de su valía.

En estos mundos, la violencia irrumpe de manera negativa, sirve a fines egoístas y, en consecuencia, su origen debe ser erradicado. Si bien se manifiesta como obra individual, existe un contexto violento del cual surge, y donde el héroe también dejará una huella: logrará convertir a hombres malvados y servirá de inspiración a otros jóvenes o inseguros. Tanto en *Hokuto no Ken* como en *Phantom Blood*, la violencia erradica la violencia, pero también prepara a los guardianes de la paz, pues queda claro que el mal puede regresar o esconderse en otros lados.

Dio: «¡Como si un mono pudiera alcanzar a un humano! ¡No eres más que un mono para mí, Jojo!»

Jonathan: «No... Mientras tengamos convicción... ¡No hay nada imposible para los humanos! ¡Creceremos! ¡Cómo te demostraré!» (Araki, 2015, Tomo 3: 254)(39)

## Notas

(1) Por ejemplo, el término «japanimation» (más asociado al *anime*), el cual surge en la década de 1970, durante un periodo de exportación de estas producciones. A diferencia de este concepto que determina una nacionalidad, surgen otros como *mukokuseki*, traducible como «sin estado o nación», usados para definir productos que evitan emplear rasgos japoneses (Ruh, 2014). Este último, permite pensar al *manga* y el *anime* fuera de su «japoneidad» o de sus propios conceptos de Japón.

(2) «They are an open window onto the Japanese id, a view—not necessarily of reality itself—but of a culture’s aspirations, dreams, nightmares, fantasies, and fetishes.» (Esta, al igual que el resto de las traducciones, son de autoría propia)

(3) Las siglas *JJBA* se corresponden a la traducción anglosajona del título, *Jojo’s Bizarre Adventure*.

(4) Por su asociación con el Tercer Reich y la Alemania Nazi durante la Segunda Guerra Mundial.

(5) Koichi Iwabuchi (2002) menciona que había una estrategia diferenciada para Asia respecto a Estados Unidos y Europa (por su pasado imperialista), que tenía transversalmente un discurso chauvinista. En concordancia, fueron los jóvenes (quienes no habían experimentado esta versión de Japón) los que más rápido aceptaron la nueva imagen de Japón. El autor define como momento clave de esta transición la compra de estudios de filmación en Hollywood por parte de compañías niponas como Sony y Matsushita, o el estreno del film animado *Akira* (Dir. Katsuhiro Otomo, 1988).

(6) Término japonés con carga peyorativa con el que se designa a una persona con una gran afición o pasión por un tema u objeto específico. Fuera de Japón, es utilizado para señalar aquellos fanáticos del *manga*, el *anime* y la cultura japonesa.

(7) En este sentido, Hiroki Azuma lamenta una derrota, origen de un trauma que borra cualquier identidad tradicional.

(8) Ejemplo de esto son los arquetipos de personajes tipo *tsundere* o *moe*. *Tsundere* es un término que describe a personajes que inicialmente son hostiles o fríos con el protagonista, pero que en determinados momentos se vuelven momentáneamente cálidos y amigables; son comunes en los mangas y animes de romance. *Moe*, por su parte, describe a personajes de apariencia tierna o delicada, describiendo más una estética que una personalidad.

(9) «Sangre fantasma», el título se mantiene en inglés en su Japón natal.

(10) Si bien no son las únicas series, incluso dentro de la misma revista como demuestra el caso de *Saint Seiya* (1986–1990, Masami Kurumada) ubicada en Grecia, era común que las historias ocurrieran en Japón o en tierras anónimas que evocan oriente (como sucede con *Captain Tsubasa*, 1981-1988, de Yōichi Takahashi, o *Dragon Ball*, 1984-1995, de Akira Toriyama).

(11) «Our story centers around this stone mask excavated in Mexico and the adventures of two boys whose fates take a rather bizarre turn!»

(12) «I want to be a true gentleman!»

(13) «The traditional definition of the hero in its simplest form is someone willing to risk their lives to help another without expecting anything in return.»

(14) El sintoísmo es una religión originada en Japón, traducida como «el camino divino», «que adora las fuerzas de la naturaleza, una creencia animista y chamánica que se basa en el respeto de las divinidades llamadas *kami*. Literalmente, *kami* significa «lo que está por encima

de los hombres» o «superior a la condición humana», pero este término se traduce a menudo como «dios» o «espíritu». Más allá de los mitos, el sintoísmo busca las relaciones armoniosas entre los seres humanos, la naturaleza y los *kami*» (Japan Experience, 2017: s/p.). Junto con el budismo, es una de las dos principales religiones del país.

(15) «What's unique about Japan is really a combination of a deep belief in Buddhism and Shinto religious rituals and what we call a collectivist culture where others are at least on par with the self, if not more important.»

(16) «[...] One core trait that prevailed over the years is the “warrior spirit,” which includes “an emphasis on military skills and fearlessness in the face of an enemy”.»

(17) El honor es otro valor importante para este código. En este sentido, es destacable la tradición conocida como *seppuku* o *harakiri*, un ritual de suicidio por desentrañamiento desempeñado por los samuráis como una forma de recuperar el honor perdido.

(18) «Many heroes in anime and manga possess a strong sense of justice as influenced by bushidō, and refuse to engage infights unless absolutely necessary. They will not hesitate to intervene in a situation if they believe someone is being treated unfairly and enact their own version of justice.»

(19) «Good and evil, white and black – Jonathan and Dio function as symbols and are foils for one another. [...] I wanted to create a “first Joestar” that could function as a symbol of purity and dignity rather than a unique, fresh character.»

(20) Esta idea se observa con mayor claridad en partes posteriores. En la Parte 3, *Stardust Crusaders* (1989-1992), el protagonista es el tataranieto de Jonathan Joestar, quien debe enfrentarse a un Dio resucitado. A partir de aquí, las partes siguientes, narran problemáticas originadas por la existencia de Dio y de sus poderes fantásticos.

(21) Raoh es otro de los grandes rivales de Kenshiro en arcos posteriores del *manga*.

(22) «In addition, when this part was originally being serialized, it was the era of “muscles” on the silver screen – guys like Schwarzenegger and Stallone- Schwarzenegger, for example, could never be stopped by any amount of gunfire, right? I wanted Jonathan to have a similar look to him – a look of unstoppableness.»

(23) En *Hokuto no Ken*, esta relación binómica es más clara en tanto el *Hokuto Shinken* (Puño divino de la Osa Mayor), el arte marcial dominado por Kenshiro, tiene un vínculo

milenario con el *Nanto Shinken* (Puño Sagrado de la Osa Mayor del Sur), empleado por Shin. Sus nombres intensifican esta relación al referir a dos constelaciones complementarias.

(24) Esta idea es trabajada comúnmente a partir de las reflexiones de autores como Friedrich Nietzsche, Jean-Paul Sartre o Walter Benjamin.

(25) «I'll accept your "inheritance"!»

(26) Ella sobrevive y es rescatada por los Guardianes del Nanto, otro arte marcial del cual ella es heredera. Es llamativo lo que sucede con el personaje, pues: 1) pese a estar instruida en el combate, nunca se la ve luchar, y 2) cuando se descubre que ella es el misterioso Último Guardián del Nanto (su identidad se oculta detrás de un casco), este avatar pierde su halo de amenaza para retomar un rol pasivo, como objeto que otros deben proteger.

(27) «You want me to take this baby girl and escape? Such heroism feels cruel to me! My last wish is to die together with you!»

(28) Es llamativo que ninguno de los personajes principales tenga madre. Si bien las madres de Jonathan y Dio son mencionadas, ninguna es ilustrada. En estas narrativas, podría establecerse una relación entre la falta de una bondad maternal con el vuelco del mundo a un estado de violencia.

(29) En arcos narrativos posteriores aparece siendo adulta, como líder de una facción guerrillera junto con Bat. También se descubre que posee una hermana gemela, Lui, y juntas son herederas al trono de la Capital Central, como Emperadoras Celestiales.

(30) La falta de un nombre connota un papel secundario, le resta personalidad y acción.

(31) «Why do you never stand up for yourself and fight back?»

(32) Esto ocurre durante su reencuentro con Shin. Tras este combate descubre que esa inexpresiva mujer era una muñeca, y que la verdadera Yuria aún vive lejos de allí.

(33) Rei, al igual que Robert E. Speedwagon en *Phantom Blood*, responden a otro arquetipo: antihéroes que, a veces de manera errónea, rivalizan con el protagonista, y tras la derrota o el esclarecimiento de la situación, se convierten en grandes aliados.

(34) Es cierto que tras los combates con Shin y Dio ambas historias continúan, pero lo hacen bajo nuevos arcos narrativos y sin profundizar en lo sucedido posteriormente con los habitantes y los territorios liberados.

(35) «I have surpassed mankind and proven that humans don't stand a chance against me, Dio! I am invulnerable, immortal! I will rule this world.»

(36) «He understands the value of life! What an incredible dog!»

(37) «Jojo! This is battle lesson number two! Fleas... The tiny little bugs, you know the ones! They come and bite us, even though we're giant, intelligent humans! Could you truly call fleas courageous for facing a giant enemy? No, you couldn't say what the fleas do is courageous... Then, Jojo- What is "courage"?! "Courage" is knowing fear and making that fear your own! "Fear" is allowing your breathing to go awry! You must never let your breathing go awry! [...] These zombies, no matter how strong they are, know nothing of courage! They're just like fleas!!»

(38) En sus combates iniciales, Kenshiro vence o intimida fácilmente a sus enemigos, los cuales consisten principalmente en grupos de bárbaros cobardes y desleales. Es en arcos posteriores cuando Kenshiro muestra ser más perspicaz, cualidad necesaria para vencer a otros enemigos. Como a Souther, un fuerte guerrero que posee una condición congénita inusual, una dextrocardia, la inversión (la posición espejada) de sus órganos, que lo vuelve invulnerable a las técnicas tradicionales del *Hokuto Shinken*.

(39) Dio: «As if a monkey could catch up to a human! You are nothing but... A monkey to me, Jojo!!»

Jonathan: «No... As long as we have conviction... There is nothing impossible for humans! We will grow! As I will show you!»

### Referencias bibliográficas

- Agamben, G. (2016 [2002]). *Lo abierto. El hombre y el animal*. Adriana Hidalgo editora.
- Alt, M. (2020). The revolution will be televised. En *Pure Invention. How Japan's pop culture conquered the world* (pp. 44-72). Brown Book Group.
- Araki, H. (2015). *Jojo's Bizarre Adventure. Part 1: Phantom Blood* (Vols. 1-3). Viz Media.
- Araki, H. (2017). *Manga in theory and practice*. Viz Media.
- Azuma, H. (2007). The animalization of otaku culture. *Project Muse*, 2, 175-187.
- Benjamin, W. (1995 [1921]). *Para una crítica de la violencia*. Editorial Leviatán.
- Buronson, & Hara. (2021-2023). *El Puño de la Estrella del Norte* (Vols. 1-18). Planeta.
- Butler, J. (2007 [1990]). *El género en disputa. El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.

- Carrillo Vilchez, F. M. (2020). *JoJo's Bizarre Adventure: Las influencias de la narrativa caballeresca en el cómic* [Tesis de grado]. Universidad de Yaén.
- Cohm, N. (2010). Japanese visual language: The structure of manga. En *Manga. An anthology of global and cultural perspectives* (Toni Johnson-Woods, pp. 187-203). The Continuum International Publishing Group.
- Fuentes, T. (2022). *The Joestar Spirit: How the protagonists of JoJo's Bizarre Adventure embody key traits of the hero* [Tesis de grado, Washington State University]. <https://s3.wp.wsu.edu/uploads/sites/998/2022/05/The-Joestar-Spirit-by-Tracy-Fuentes-.pdf>
- García Núñez, R., & García Huerta, D. (2012). El manga y su divulgación en México. *Paakat. Revista de tecnología y sociedad*, 2(2), s/pp.
- Iwabuchi, K. (2002). "Soft" nationalism and narcissism: Japanese popular culture goes global. *Asian Studies Review*, 26(4), 447-469.
- Iwabuchi, K. (2015). Pop-culture diplomacy in Japan: Soft power, nation branding and the question of "international cultural exchange". *International Journal of Cultural Policy*, 21(4), 419-432.
- Japan Experience. (2017, marzo 28). El Sintoísmo 神道 [Blog]. *Japan Experience*. <https://www.japan-experience.com/es/preparar-viaje/saber-mas/entender-a-japon/el-sintoismo>
- Jayawickreme, E., & Di Stefano, P. (2012). How Can We Study Heroism? Integrating Persons, Situations and Communities. *Political Psychology*, 33, 165-178.
- Ruh, B. (2014). Conceptualizing Anime and the Database Fantasyscape. *Mechademia*, 9, 164-175.
- Schodt, F. L. (2008). Foreword. Japan's new visual culture. En *Japanese visual culture: Explorations in the world of Manga and Anime* (Mark Wheeler MacWilliams, pp. 7-9). M. E. Sharpe.
- Schodt, F. L. (2012 [1983]). *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Kodansha USA.
- Szalavitz, M. (2011, marzo 17). *Learning from the Japanese example—What makes a hero?* [Web de revista]. <https://healthland.time.com/2011/03/17/learning-from-the-japanese-example%E2%80%94what-makes-heroes/>



Warner, M. (1991). Introduction: Fear of a Queer Planet. *Social Text*, 29, 3-17.