

Conjunción de géneros narrativos en *Naruto*

Conjunction of narrative genres in *Naruto*

Danghelly Giovanna Zúñiga-Reyes¹

Resumen: Esta investigación se centró en identificar la estructura narrativa del *anime Naruto*. El modelo de investigación cualitativa de la estructura narrativa se basó en el análisis de cuarenta y siete capítulos de los doscientos veinte que componen la primera temporada de la serie de *anime Naruto*. La hipótesis de esta investigación es que *Naruto* es la cristalización de la mezcla de diferentes tipos de narraciones, propone exitosamente una historia construida desde el ámbito local hacia lo global, en la cual se incluyen elementos de estructuras narrativas clásicas, modernas y postmodernas. Toma la narración de *Naruto* elementos de la picaresca, la epopeya, la gesta, los videojuegos y el *shōnen*.

Palabras clave: *Naruto*, *anime*, narración.

Abstract: This research focuses on identifying the narrative structure of *Naruto*. The qualitative research model of the narrative structure focusing on the analysis of forty-seven chapters of the two hundred twenty that make up the first season of the *anime* series *Naruto*. This investigation hypothesizes that *Naruto* is the crystallization of the mixture of different types of narrations, a history constructed from the local to the global is successfully proposed, in which elements of classic, modern and postmodern narrative structures are included. The narration of *Naruto*, the elements of the picaresque, the epic, the deed, the video games, and the *shōnen*.

Keywords: *Naruto*, *anime*, narrative genres.

INTRODUCCIÓN

El objetivo de esta investigación es identificar la estructura narrativa del *anime Naruto* que ha gozado de gran popularidad y ha saltado las fronteras gracias a la globalización. Para ello, se analizará su complejidad narrativa. La metodología utilizada en este trabajo se orienta a examinar su estructura narrativa. El modelo de investigación cualitativa de la estructura narrativa se basó en el análisis de cuarenta y siete capítulos de los doscientos veinte que

¹ Universidad del Rosario, Escuela de Ciencias Humanas, Bogotá, Colombia

componen la primera temporada de la serie de *anime* *Naruto*, y se orientó a identificar los componentes narrativos presentes en esta serie. Este trabajo se caracteriza por el análisis de dos elementos: el primero, la forma en la cual se presenta el argumento y el segundo la estructuración de los acontecimientos en el relato. De esta forma la narración toma forma en el marco textual.

Este *anime* es un buen ejemplo de un producto cultural exitoso en el mercado nacional e internacional debido a su hábil combinación de diversos elementos técnicos y narrativos. Primero fue una producción manga, luego *anime* con doscientos veinte episodios. Posteriormente tuvo una secuela en una segunda temporada, llamada *Naruto: Shippūden* con quinientos episodios. Y más adelante otra secuela llamada *Boruto: Naruto Next Generations*, con ochenta y siete capítulos. Hoy en día el universo de producción de *Naruto* es amplio, se han desarrollado hasta ahora once películas, catorce OVA's, novelas, videojuegos, juegos de tarjetas, mercadería, *artbooks* y *fanbooks*.

La hipótesis de esta investigación es que *Naruto* es la cristalización de la mezcla de diferentes tipos de narraciones, ya que propone exitosamente una historia construida desde el ámbito local hacia lo global, en la cual se incluyen elementos de estructuras narrativas clásicas, modernas y postmodernas. Estas particularidades hacen de *Naruto* un ejemplo de un modelo narrativo contemporáneo en el cual, tenemos varios impactos espectaculares en los que hay un ritmo alto de presentación de los acontecimientos. Los personajes son complejos y se desenvuelven en una construcción narrativa que vincula contenidos locales con globales, haciendo de esta mezcla una estructura narrativa que hábilmente aprovecha complejidades y ambigüedades.

ESTRUCTURA NARRATIVA DE NARUTO

En las producciones de *anime* la estrategia narrativa se basa en un relato que mezcla elementos tradicionales, modernos y postmodernos que, matizados por la tecnología, logran aproximarse a sensibilidades diversas. Así pues, viejos temas adquieren nueva vigencia y se actualizan a través de una estrategia comunicativa que, en un contexto globalizado, fácilmente rebasa las fronteras locales. Se establecen dos esquemas generales que se encuentran en la estructura narrativa del *anime*. Podemos decir que prevalece en primer lugar el esquema del adulto torpe; adultos que realizan mal y poco diestramente algunas actividades; a partir de la idea previa de que son actividades que una persona madura realizaría diestramente (lo que provoca

diversión en el lector), se establece una relación de complicidad entre el lector y el texto.² El segundo esquema es el del personaje débil y el fuerte, en donde el supuestamente débil es más fuerte que el que se suponía lo era.³

Al realizar el análisis se encontró que en *Naruto* hay principalmente cinco géneros narrativos que a menudo se mezclan y se entrecruzan: tres clásicos (la picaresca, la gesta y la epopeya), uno moderno (el *shōnen*) y uno postmoderno (narrativa de los videojuegos). De esta manera, se desarrolla una historia con distintos niveles de intensidad, en los cuales las acciones de los personajes se desenvuelven de forma compleja. Este tipo de narrativa implica la mezcla de formas modernas y postmodernas con contenidos locales. Para llevar a cabo el análisis de la estructura narrativa nos centramos en la propuesta de Bordwell, Staiger y Thompson.⁴ En esta investigación se analizará la lógica narrativa, que consiste en la «definición de sucesos, relaciones causales y paralelismos entre los sucesos».⁵

NARRACIÓN EN TRES GÉNEROS CLÁSICOS

Naruto promueve una narración y un personaje que mezcla cualidades del relato y del héroe arquetípico de la picaresca, la epopeya y la gesta. El resultado de esta mezcla es una narración y un héroe arquetípico que, aunque se acerca al ya expuesto en las narraciones *shōnen*, le permiten sin embargo presentar una narración y unos héroes más complejos. La picaresca ha sido inscrita en el conjunto de novelas de formación por la estructura de narración biográfica de un personaje que relata su historia desde su nacimiento hasta el presente, mostrando sus angustias y alegrías. Propone un mundo inmóvil y repetitivo, en donde los valores son terminales e instrumentales; la historia recrea la vida de grupos o personas que han sido marginados de la sociedad, por condiciones sociales desfavorables, por ser conversos de la religión o por ser objeto de estigmatización social.⁶

La epopeya propone un mundo completamente terminado, en donde no hay lugar a la duda sobre la realidad moral, social y material. Se diferencia claramente entre dos bandos en contienda, generalmente catalogados como

2 FUENZALIDA, V., «Socialización Infantil y Televisión», en Pizarro, C. y Palma, E. (eds.), *Niñez y Democracia*, Bogotá, Ariel-Unicef, 1997, p. 212.

3 FUENZALIDA, V., «Socialización Infantil...», *op. cit.*, p. 213.

4 BORDWELL, D., STAIGER, J. Y THOMPSON, K., *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, Barcelona, Paidós, 1997, p. 7.

5 *Ibidem*, p. 13.

6 ALFARO, G., *La estructura de la novela picaresca*, Bogotá, Instituto Caro y Cuervo, 1977.

amigos y enemigos.⁷ El centro de la narración es una acción que le da sentido a la totalidad. La amenaza a la que se enfrenta el héroe es una amenaza contra el mundo conocido. Los personajes son figuras arquetípicas y su valor depende de su procedencia, de su *virtud*, de los esfuerzos que realicen por alcanzar su meta. La gesta recrea un mundo en que se recurre a un transitar histórico que es recordado y reconocido como el engendrador del tiempo y de la situación actual. La narración en la gesta se estructura mediante la lucha de dos órdenes, contienda en la cual el mundo social conocido se encuentra en peligro de desaparición. El esquema se basa en el relato de las hazañas de un gran héroe y de algunos guerreros que luchan con honor y justicia por un noble ideal, enfrentando la amenaza de su mundo.⁸

En todas las series que pertenecen al género *shōnen* la premisa general es: «El esfuerzo y el entrenamiento son el camino que se hace a sí mismo». Otros autores proponen que la narración en el *shōnen* se basa en la relación dinámica de «esfuerzo-amistad-triunfo».⁹ Se centran en el hecho de que se relata el ejercicio de superación. En el *shōnen* el protagonista es un joven con rasgos arquetípicos. Lo distintivo aquí es que la estructura narrativa es, en principio, la «estructura de videojuego»¹⁰ en la cual los personajes deben desarrollar sus habilidades en el recorrido. Este hecho se evidencia en la mejora de sus habilidades físicas para los combates o de sus habilidades psicológicas cuando toman decisiones basadas más en la razón que en la emoción. Los personajes sufren una transformación a lo largo de la historia, no son estáticos. A lo largo del recorrido, de la aventura, de la misión, las habilidades y los comportamientos cambian. El *shōnen* en general y *Naruto* en particular incluye elementos de la narrativa de los videojuegos, la «literatura de la transformación».¹¹ Sin embargo, no todos los videojuegos tienen la misma estructura narrativa, Gros hace la siguiente clasificación: juegos de acción (*arcade*); juegos de estrategia; juegos de aventura; juegos deportivos; juegos de simulación; juegos «clásicos» o de tablero y juegos de rol.¹² En el

7 SPANG, K., *Géneros literarios*, Madrid, Síntesis, 1994.

8 ALVAR, M., *Cantares de gesta medievales*, México, Porrúa, 1969.

9 ÁLVAREZ, J., ET AL., *Curso Avanzado de Manga*, Barcelona, Martínez Roca, 2001, p. 17.

10 *Ibidem*, p. 21

11 ESNAOLA, G. Y LEVIS, D., «La Narrativa en los Videojuegos: Un Espacio Cultural de Aprendizaje Socioemocional», *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, vol. 9, 3, Salamanca, Universidad de Salamanca, noviembre 2008, pp. 48-68, <http://revistas.usal.es/index.php/eks/article/view/16789/17428> (fecha de consulta: 26-XII-2018).

12 GROS, B., «Juegos digitales para comprender los sistemas complejos», *Revista Comunicación y Pedagogía*, 216, Barcelona, Centro de Comunicación y Pedagogía, 2006, pp. 47-49, <http://www.xtec.cat/~abernat/articulos/gros-II.pdf> (fecha de consulta: 26-XII-2018).

videojuego se mantiene el esquema narrativo canónico, es decir «una estructura lineal que se inicia en un estado de equilibrio (*beginning*) interrumpida ante una situación de conflicto que lleva al lector-jugador a tener que optar por alguna salida posible para alcanzar el triunfo o asumir la derrota (con el consiguiente reinicio del proceso)». ¹³ Mientras en el *anime* el héroe es quien debe adquirir las destrezas para alcanzar su objetivo, en el videojuego es el jugador el que tiene que adquirir la destreza para superar los obstáculos y ubicarse en un lugar privilegiado en el listado de usuarios. ¹⁴ En el producto existe una mezcla entre el narrador y el jugador, lo que permite que este elija las secuencias narrativas. En *Naruto* a menudo se mezclan el narrador y los personajes y en algunos momentos son estos los que cuentan los acontecimientos de forma biográfica. De esta forma, la historia da un gran peso a las acciones de los héroes, mostrando las posibilidades que tienen de transformar la realidad, aunque, de vez en cuando, no tengan éxito. Esta forma de construir el desarrollo, mediante ganancias y pérdidas, es una estrategia narrativa que aporta la sensación al espectador de que la historia se está haciendo en el preciso instante en que se relata. ¹⁵ Las narrativas digitales en general, y la de los videojuegos en particular, desarrollan dos estrategias principalmente: el laberinto para resolver y el rizoma enmarañado. ¹⁶ Esnaola y Levis explican que se toma la figura de rizoma, desarrollada por Deleuze, para explicar «la estructura en la que un punto puede llegar a conectarse con cualquier otro sin reconocer un cierre». ¹⁷

ANÁLISIS DE LA LÓGICA Y LA ESTRUCTURA NARRATIVA

En la serie *Naruto* hay un ejercicio de referencia entre la narración en la versión *anime* y el manga. Esto no significa que haya una transformación total de la historia relatada en el *anime*, procedente del cómic. Algunos personajes solo aparecen en el *anime* y en ocasiones hay información más extensa sobre historias particulares en el manga. Es el caso de personajes como Hato, Gennō o Arashi que solo aparecen en el *anime*. Como los protagonistas tienen información del relato colectivo, en el *anime* han superado esta posible «falta de información» usando la técnica del *flashback*; así los espectadores pueden comprender la historia en general y los «sucesos de la narración en sus supuestas relaciones espaciales, temporales y

13 ESNAOLA, G. Y LEVIS, D., «La Narrativa en los Videojuegos...» *op. cit.*, p. 54.

14 *Ibidem*, p. 54.

15 *Ibidem*, p. 55.

16 MURRAY, 1997, citado por ESNAOLA, G. Y LEVIS, D., «La Narrativa en los Videojuegos...», *op. cit.* p. 56.

17 ESNAOLA, G. Y LEVIS, D., «La Narrativa en los Videojuegos...», *op. cit.*, p. 62.

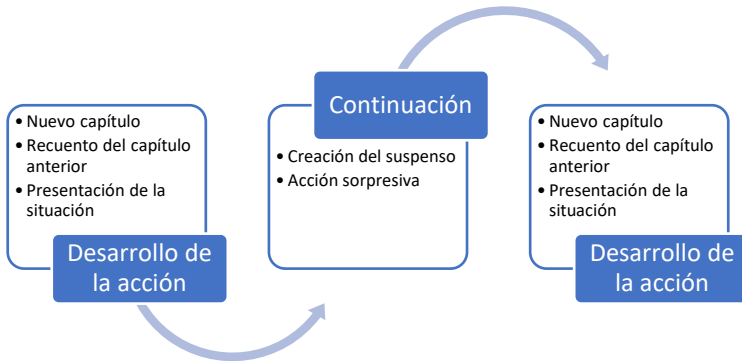
causales»¹⁸ no se pierden. El recurso del *flashback* se usa en *Naruto* para dar más información y llenar una laguna que, dependiendo del caso, es temporal o permanente, difusa o enfocada. El argumento realza un vacío enfocado que le demanda al espectador hipótesis exclusivas y homogéneas.¹⁹ En la narración encontramos un esquema canónico.²⁰ En cada capítulo hay una introducción en la cual se presentan los hechos ocurridos en el capítulo anterior, las principales acciones y los personajes que están en contienda. De esta manera se presenta el balance del conflicto, para que el espectador sepa quién está en desventaja y quién está ganando. Luego encontramos una narración típica que sigue los siguientes pasos: la acción se complica; se suceden acontecimientos diversos; se produce un desenlace y se llega al fin. Así, la narración típica de *Naruto* presenta los siguientes pasos: exposición que establece el tiempo, la puesta en escena y las relaciones de los personajes, identificación de los asuntos principales: las relaciones principales como el ascenso a ninjas, el objetivo de *Naruto*; el personaje principal quiere alcanzar su objetivo; obstáculos que debe enfrentar y resolución de los problemas, el personaje principal logra su objetivo.

La acción que se narra no es autoconclusiva, cada capítulo deja abierto el camino para el siguiente, vinculando la historia de los personajes principales y desarrollando las tramas secundarias y paralelas mediante saltos entre una y otra. Hay una historia de larga duración, en la cual se evidencia el camino que recorre *Naruto* para alcanzar su objetivo de convertirse en Hokage de la aldea; una historia de mediana duración en la cual se cuenta la misión a la que han sido enviados los protagonistas, que puede corresponder a diez o doce capítulos; y una de corta duración en la cual los personajes resuelven pequeñas tareas o desvelan un misterio en un solo capítulo. En la narración se utiliza la estrategia de la pausa para mantener la atención (el suspenso de la acción) y generar así una cadena cuyos siete eslabones (recuento del capítulo anterior; presentación de la situación; desarrollo de la acción; acción sorpresiva; creación del suspenso; continuación; para volver a recuento del capítulo anterior) deben funcionar. La narración adopta nuevos elementos, se incluyen nuevas acciones, para producir una secuencia encadenada, tal y como referimos en la siguiente tabla:

18 Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K., *El cine...*, op. cit, p. 13.

19 BORDWELL, D., *La narración en el cine de ficción*, España, Paidós, 1996, p. 55.

20 *Ibidem*, pp. 34-35.



Con este circuito, la audiencia es convocada a mantener el contacto con la historia. A diferencia de otros géneros, en el *anime* no siempre el héroe vence. Tomando elementos de la narración de los videojuegos, el héroe debe aprender a alcanzar una nueva habilidad para superar el obstáculo que se le presenta, si no lo logra la primera vez, lo hará la segunda. En la narración que se utiliza en *Naruto* se conjugan las técnicas cinematográficas para intensificar el ámbito de conocimiento del espectador.²¹ El argumento se organiza de forma lógica en el tiempo y en el espacio para la presentación al espectador, que tiene una percepción de controlar la historia pues desde el primer capítulo posee la información básica:

Narrador: Hace doce años un zorro de nueve colas apareció de repente, sus colas atacaban, aplastando montañas y causando maremotos que impactaban las costas. Los ninjas se alzaron en defensa de su aldea.

Ninja 1: Resistan el ataque y esperen al Cuarto Hokage.

Ninja 2: Se está acercando no dejen que llegue a la aldea.

Narrador: Un ninja enfrentó al zorro de las nueve colas en un combate mortal, él sacrificó su vida para capturar a la bestia y sellarla dentro de un cuerpo humano... este ninja fue conocido como el Cuarto Hokage (*Naruto*, cap. 1).

Ya se han presentado los antecedentes (en un pasado reciente «Hace doce años»), al igual que el generador del conflicto («un zorro de nueve colas»), se ha mostrado la acción colectiva para devolver la situación al orden acostumbrado («los ninjas se alzaron en defensa de su aldea»), y se ha

²¹ *Ibidem*, p. 71.

señalado claramente quién es el salvador y cuál es su acción («un ninja enfrentó al zorro de las nueve colas en un combate mortal, él sacrificó su vida para capturar a la bestia y sellarla dentro de un cuerpo humano... este ninja fue conocido como el Cuarto Hokage»). Esta táctica presenta el argumento de forma sucinta y clara. La historia es resultado de acontecimientos pasados, que implicaron el sacrificio de unos cuantos para que la colectividad sobreviviera. El espectador tiene el material básico para comprender la historia: gracias a esta información puede organizar los datos que van siendo entregados en la narración de forma coherente y constante.²²

El relato de la introducción nos ubica en el momento en el que estaba naciendo *Naruto*: un *Kyūbi*, un Zorro Demonio de Nueve Colas, atacaba la Aldea Oculta de la Hoja. Todos los ninjas de la aldea luchaban junto a Minato Namikaze, Cuarto Hokage. Para aniquilar el *Kyūbi*, Namikaze usó la técnica *Shiki Fūjin* para capturar y sellar al monstruo en el cuerpo de *Naruto* recién nacido y de esta forma salvó la aldea de la destrucción. Así, la historia se concentra en la vida de un niño huérfano de doce años, *Naruto*, recibiendo el maltrato de los aldeanos porque lo consideran el demonio *Kyūbi*, que está encerrado en él. *Naruto* desconoce la razón del maltrato y por esta razón decide convertirse en Hokage para ser respetado (*Naruto*, cap. 1).

De esta forma se establece la primera dosis de información a la que se tiene acceso: se puede ubicar a *Naruto* en el género *shōnen* como un héroe arquetípico, un joven huérfano, que tiene un objetivo claro, que sabe cuál es el medio, que lentamente construirá su historia y encontrará su papel en ella. Sabemos que la historia se enmarca en el género *shōnen* y que las convenciones del mismo incluyen una gran dosis de acción.²³ Los sucesos que presenta la narración son relevantes en el desarrollo de la historia (combates, descubrimiento de los verdaderos motivos de una acción).²⁴ Entre ellos se encuentran el apoyo de Iruka a *Naruto* (*Naruto*, cap. 1), el engaño de Mizuki a *Naruto* para que robara el «Pergamino Sagrado de la Aldea» (*Naruto*, cap. 1) y los trabajos en equipo de Sasuke y *Naruto* (*Naruto*, cap. 5 y 8).

Hay además un papel importante para las lagunas temporales, espaciales y causales, con las cuales se invita al espectador a participar activamente en la historia, para que forme así esquemas y construya hipótesis que luego comprobará o desechará.²⁵ Son dos las principales estrategias para

²² *Ibidem*, p. 54.

²³ *Ibidem*.

²⁴ *Ibidem*.

²⁵ *Ibidem*, p. 55.

llenar, temporal o permanentemente, esas lagunas: el uso del *flashback* y de las declaraciones de los personajes.

En *Naruto* hay una exposición preliminar concentrada (*Naruto*, cap. 1) y luego se da una exposición continua a lo largo de todos los capítulos. Los acontecimientos previos al inicio de la historia son dados a conocer gradualmente a la audiencia. Este recurso se encuentra «cuando se le da la información al espectador de los acontecimientos de la historia previos a la escena inicial, en un fragmento»,²⁶ esta estrategia narrativa es usada al descubrir el significado del pergamino en el examen chūnin, que se resumen en la siguiente explicación: «Si no posees el cielo, gana conocimiento y estate preparado; sino posees la tierra, corre por los campos y busca fuerza. Si posees los atributos del cielo y la tierra, las misiones peligrosas se convierten en seguras y hasta sencillas» (*Naruto*, cap. 37). La exposición distribuida «cuando se da información a lo largo del argumento entretrejada con la acción presente continuada»,²⁷ se produce durante la narración: ejemplos de esto lo constituyen el descubrimiento de los poderes y las habilidades de cada uno de los contrincantes en el concurso chūnin (*Naruto*, cap. 20-68).

En *Naruto* hay una exposición preliminar concentrada y luego se da una exposición continua a lo largo de todos los capítulos, en los que acontecimientos previos a la historia son conocidos por el espectador y gradualmente en el desarrollo. La conjugación de la exposición concentrada y preliminar, según Bordwell,²⁸ le da al espectador un efecto de primacía. Se le otorgan las bases más sólidas para la formación de hipótesis seguras y contundentes. Los casos en los que se usan en *Naruto*, en el inicio de la historia (*Naruto*, cap. 1); al ser escogido el quinto Hokage (*Naruto*, cap. 100) o cuando Sasuke decide alejarse de la aldea y seguir a Orochimaru (*Naruto*, cap. 109), son elementos centrales en la historia. La conjugación de la exposición de forma distribuida es usada regularmente en la narración del *anime*. Su objetivo es estimular la curiosidad sobre los acontecimientos previos y puede conducirnos a la suspensión de hipótesis fuertes o absolutas.²⁹

La forma de contar la historia es a través de las premisas que guían las acciones de los personajes; hay más de una premisa: además de la principal hay otras secundarias que dirigen las acciones de los personajes secundarios quienes, dependiendo de su objetivo, apoyarán o pondrán obstáculos al

26 *Ibidem*, p. 56.

27 *Ibidem*.

28 *Ibidem*.

29 *Ibidem*.

objetivo de Naruto. Estas premisas están en la narración en tres planos: principal, la premisa de Naruto (Premisa Naruto): joven excluido que quiere ser el más importante líder de su aldea para ser reconocido; plano secundario: la premisa que dirige las acciones del equipo de Naruto, Sasuke y Sakura (Premisa del Equipo). La premisa de Sasuke es desarrollar sus habilidades al máximo para vengar el asesinato de su familia; la premisa de Sakura es lograr el amor de Sasuke; plano terciario (Premisa de ayudantes): de los personajes que ayudan a Naruto a conseguir su objetivo. Por ejemplo, la premisa que dirige la acción del Tercer Hokage es cuidar la aldea y ayudar a que Naruto desarrolle sus habilidades y controle al demonio de 9 colas. Por último, la premisa intermedia (Premisa de los opositores): la que dirige la acción de todos aquellos que se convierten en un obstáculo para que Naruto o los miembros de su equipo cumplan sus objetivos.

La narración no se limita a lo que sabe un solo personaje. Todos ellos aportan una parte del conocimiento por medio de comentarios y pensamientos que conoce el espectador quien, aunque no puede acceder a la totalidad de la vida mental de los personajes, sí puede entender lo que cada uno le presenta por medio del uso de una reflexión o de la caracterización de un yo interior activo. Sakura tiene un yo interior que plantea los comentarios que ella no realiza en público (*Naruto*, cap. 3); de esta forma el espectador de *Naruto* accede a información pertinente para la construcción de la historia. Solo hay dos momentos en los cuales los personajes le hablan al espectador como un observador de sus acciones: en el capítulo veintiséis («¡Reportaje especial! ¡En vivo desde el bosque de la muerte! ¡Este es el periódico de la clase de Konoha!»³⁰) y en el capítulo doscientos dos («¡Sudor y lágrimas entre los ninjas, las cinco mejores batallas!»). Solo allí los personajes tienen la autoconciencia de estar hablándole a una audiencia de espectadores.

Las lagunas en la historia, llevan al espectador a estar alerta para descubrir información vital e importante que sea presentada en la narración. La información omitida o entregada en pequeños trozos, como el nombre de los padres de Naruto o la razón por la que Sasuke decide seguir a Orochimaru (*Naruto*, cap. 127, 128, 129, 130, 131), generan un vacío enfocado, que obliga al espectador a construir hipótesis exclusivas y homogéneas.³¹

³⁰ *Ibidem*, p. 59.

³¹ *Ibidem*, p. 55.

Para Bordwell³² son dos los principios que gobiernan la composición del argumento: la *redundancia* y el *retraso*. En *Naruto* la redundancia es uno de los recursos más usados. Se cumple su papel: reforzar las «asunciones, inferencias e hipótesis sobre la información de la historia». ³³ La redundancia en la relación entre el argumento y la historia se da cuando se presenta un más de un suceso a la vez: se menciona regularmente, por ejemplo, que el zorro de las nueve colas está dentro de Naruto (*Naruto*, cap. 1, 16, 62), se alude a la masacre que acabó con el Clan Uchiha (*Naruto*, cap. 84, 127-131) o a la lealtad que une a los amigos (*Naruto*, cap. 76). Todo ello permite al espectador tener un punto de vista coherente frente al argumento.

El *retraso* es una estrategia que se utiliza principalmente para cumplir dos objetivos: el primero, el de Naruto de convertirse en Hokage y el segundo, el regreso del Sasuke. Si se alcanzara rápidamente el primero se acabaría la serie y lo que nos interesa presenciar es el proceso de Naruto en el control de sus habilidades para llegar a ese puesto. El segundo retraso es la historia secundaria más importante. Sasuke ha abandonado la aldea para seguir el destino de su venganza, aunque sus amigos hayan querido detenerle. Se crea de esta forma un permanente estado de curiosidad y suspenso. Usando el mismo esquema se omite la información acerca de los padres de Naruto, sugiriendo así la idea de que no eran esenciales, que eran dos habitantes más de la aldea. Se genera gran sorpresa cuando se descubre que Naruto es hijo del Cuarto Hokage.

La mezcla de distintas formas de narración permite también que se combinen diferentes tipos de narradores. La forma autobiográfica de contar la historia de la picaresca es aplicada en ocasiones en *Naruto*: no se omiten los detalles de las acciones relatadas. Cuando esto ocurre el punto de vista es unidireccional y picaresco. Sin embargo, hay una mezcla narrativa, porque se accede al lenguaje unívoco de la epopeya, el narrador se encuentra alejado de la acción. No hay descripción de la vida cotidiana sino de las acciones épicas, de las hazañas de los héroes enfrentando la amenaza de su mundo. La amplitud de conocimiento de la narración no se confina a lo que sabe un solo personaje. ³⁴ Se juega así con la profundidad del conocimiento accesible. Al usar la narración de tipo biográfico o de una narración introspectiva se presenta la totalidad de la vida mental de un personaje, consciente o

³² *Ibidem*.

³³ *Ibidem*, p. 57.

³⁴ *Ibidem*.

inconscientemente. Esto se evidencia cuando habla el interior de Sakura (*Naruto*, cap. 3) o cuando reflexiona *Naruto* (*Naruto*, cap. 57).

La comunicabilidad aquí juega un gran papel, se conjuga con la narración más omnisciente y se pueden dar giros irónicos o patéticos en la representación de los personajes. Como el espectador tiene más información, hay cambios en la amplitud y profundidad del conocimiento y las indicaciones más o menos abiertas de suprimibilidad.³⁵ Cuando se usa la narración del espectador omnisciente, se identifican los estímulos que tiene el personaje, que se traducen en su experiencia óptica o auditiva.³⁶

Al inicio de la historia, las amenazas son particulares, sin embargo, a medida que la narración se hace más compleja se identifica una amenaza total contra el mundo conocido de *Naruto*, promovida por Orochimaru. Esta destrucción propondría un escenario de relato de epopeya. De la gesta se toma el hecho de que es la lucha de dos órdenes la que da como resultado la amenaza al mundo social conocido de *Naruto*. Las acciones en las cuales el héroe ha tenido que hacer lo incorrecto para lograr cumplir con lo correcto, típico de la picaresca, son esclarecidas para no dejar duda de su buena acción, típico de la gesta.

Naruto puede ser considerado, en algunos momentos, como el antihéroe de la picaresca. Es un marginado que es estigmatizado y que busca resarcirse por el desarrollo de sus habilidades al máximo, porque solo tiene su ingenio para sobrevivir, como en la picaresca. *Naruto* reconoce sus picardías como tales, juega con la ingenuidad y la inocencia. Encontramos también características de los héroes de la epopeya. Los personajes son figuras arquetípicas, con características que corresponden al papel que están interpretando en la narración. *Naruto* no está al servicio de alguien, como lo estaba el pícaro, sin embargo se encuentra a lo largo de la narración en un proceso de aprendizaje en el cual depende de su maestro. Las figuras arquetípicas pueden ser representadas como ejemplos en Kakashi, el maestro, Sasuke, el colega, pero también contrincante de *Naruto*; Sakura, la jovencita de la cual está enamorado *Naruto*, la chica del grupo. Son sus esfuerzos por lograr la misión lo que los hace más importantes, como en la epopeya. Del héroe de la gesta encontramos el planteamiento de valores que dirigen su acción, como el honor, la justicia, la humildad, la valentía y la fuerza.

³⁵ *Ibidem*, p. 60.

³⁶ *Ibidem*, p. 59.

Por la narración de combates y de enfrentamientos como centro de la historia, se hace una clara diferencia entre los enemigos y los amigos. Aquí juega un papel importante el destino, pues, aunque no es un personaje más de la historia, sí es posible encontrar situaciones o acciones de los personajes en las cuales la única justificación posible es que estaban cumpliendo su destino, como en la epopeya. Se presenta aquí una expresión de la causalidad narrativa. Muy pocas veces la causalidad en la narración de *Naruto* es impersonal, en donde la naturaleza sea la que defina la relación causa-efecto. Por el contrario, podemos decir que la causalidad es personal y social, en una conjugación entre ellas dos (*Naruto*, cap. 128, 131, 132).

La causalidad es personal porque está centrada en los personajes, ya sea a partir de una condición real o una condición psicológica que se presenta como causa de un efecto específico. En la narración se exponen las motivaciones psicológicas, la forma en la cual se superan los obstáculos que se les presentan a los personajes y cómo lentamente logran sus objetivos.³⁷ Es una narración que se va alimentando de cada uno de los capítulos pasados.

La causalidad es social porque los individuos actúan de acuerdo con una causalidad centrada en las acciones de las instituciones, grupos y sus acciones.³⁸ Esto quiere decir que, si bien los personajes se comportan con un margen de libre albedrío, sus acciones están dirigidas en última instancia por la pertenencia a un grupo o por la representación de un papel específico.

CONCLUSIONES

Las clasificaciones, siempre artificiales, nos permiten comprender los objetos de estudio. La clasificación que podemos proponer acerca de las cinco etapas que ha recorrido el *anime* en Japón: primera etapa 1907-1936, relatos tradicionales en las pantallas del cine animado; segunda etapa 1937-1945, nacionalismo cultural; tercera etapa 1946 -1959, vuelco al mercado estadounidense; cuarta etapa 1960-1980, consolidación hegemónica y quinta etapa 1981-hoy, transformación en la hegemonía, si bien coincide con un tránsito temporal, es resultado del esfuerzo por identificar afinidades culturales entre la historia de Japón y la producción de *anime*. *Naruto* es, sin duda, la cristalización del aprendizaje hecho por las casas productoras: como hemos destacado, tiene tres temporadas, OVA's, novelas, videojuegos, juegos de tarjetas, mercadería, *artbooks* y *fanbooks*. Asimismo, en su narración

37 Bordwell, D., Staiger, J. y Thompson, K. *El cine...*, op. cit, p. 14.

38 *Ibidem*.

vinculan tres géneros clásicos, uno moderno y otro postmoderno. El héroe, además de serlo, lleva una maldición consigo. Las relaciones que desarrolla son en principio premodernas, basadas en la lealtad y en la creencia de que el mundo es como es y que el lugar que se ocupa en él es el adecuado. Sin embargo, se espera que los héroes cumplan con el desempeño natural de ese mundo.

Como se ha dicho anteriormente, *Naruto* pertenece al género *shōnen*, usa las estrategias de narración del mismo e introduce las características de los otros cuatro, de la picaresca, la representación de un mundo inmóvil y repetitivo, en donde los valores son terminales e instrumentales; de la epopeya, ya que la historia se desarrolla en un mundo terminado, en el que la realidad no se cuestiona ni se trata de modificar; de la gesta, con la relación entre el espacio y el tiempo pasados, reconocidos y compartidos por los personajes y de los videojuegos, por la forma de transformación del personaje a través de la superación de la historia.

En *Naruto* no hay una salvación del mundo en términos totales, hay una búsqueda de la recuperación del equilibrio de las fuerzas, del reconocimiento de la individualidad en la libertad (en la noción liberal) en un territorio determinado. Por lo tanto, las fuerzas del bien y del mal se matizan, no son totales. La misión en sí misma no es la que determina la maldad, es el objetivo y el interés que la promueve. En la narración de *Naruto* se conjugan las técnicas cinematográficas, los principios sistemáticos de la presentación del argumento para intensificar el ámbito de conocimiento del espectador.³⁹ La táctica del argumento para presentar la información histórica que el espectador necesita para comprender el tema y los personajes, consiste en presentar en el primer capítulo, en los primeros cinco minutos, la acción ocurrida 12 años antes del momento en que comienza la historia. Esa acción transformará la vida de Naruto y de la aldea. Luego va a ser un *flashback* recurrente cuando se precise tener más información y presentar la relación de la situación actual con un acontecimiento ocurrido en el pasado, que es el inicio real de la historia.

39 BORDWELL, D., *La narración...*, op. cit., p. 71.

Capítulos de la serie de <i>anime Naruto</i> (basada en el manga homónimo) escogidos para realizar el análisis		
Número	Número capítulo	Título
1	1	¡Entra! ¡Naruto Uzumaki!
2	3	¿Enemigos formidables?! Sasuke y Sakura
3	5	¿Descalificación? La decisión de Kakashi
4	8	El juramento del dolor
5	16	El sello roto
6	25	¡Todo o nada! La décima pregunta
7	26	¡Reportaje especial! ¡En vivo desde el bosque de la muerte! ¡Este es el periódico de la clase de Kanoha!
8	31	¡Cejas Pobladas platónico! ¡¡Te protegeré hasta la muerte!!
9	37	¡Segundo examen completo! ¡Todos estamos aquí, los Nueve Novatos!
10	45	¡Hinata avergonzada! Los espectadores se enfadan, las manos en el interior de <i>Naruto</i>
11	47	¡Ante los ojos de una persona admirada!
12	54	Enseñada directamente por el Ermitaño Pervertido, ¡¡Es la Técnica de Invocación!!
13	56	¿Vida o Muerte?! ¡Dominar el Movimiento es Arriesgar la Vida!
14	57	¡Voló! ¡Saltó! ¡Buceó! ¡Llega el Jefe Sapo!
15	62	¡El poder Oculto del Perdedor!
16	68	¡La destrucción de Konoha Comienza!
17	75	Excediendo el límite... ¡La decisión de Sasuke!
18	76	Asesino Bajo la Luz de la Luna
19	78	¡Este es el libro de las crónicas ninja de <i>Naruto</i> !
20	80	Hasta siempre, Tercero...
21	84	El Chidori Gruñe. ¡Sasuke Ruge!
22	86	El Entrenamiento Comienza. ¡Prometo que me haré más fuerte!

23	88	La Marca de Konoha y el Protector
24	91	¡La herencia del primer Hokage! ¡Un collar que atrae a la muerte!
25	95	¡La Quinta Hokage! ¡Una vida sacrificada por la lucha!
26	100	¡El vínculo entre el maestro impetuoso y su estudiante!
27	109	Una invitación del sonido
28	123	¡La bestia más guapa de la hoja!
29	127	¡Golpe de venganza! ¡La Danza del Helecho!
30	128	Un llanto sobre oídos sordos
31	129	Hermanos: distancia entre los Uchiha
32	130	Padre e hijo. La cresta resquebrajada
33	131	Los secretos del Mangekyo Shringan
34	132	Por un amigo
35	133	¡El rugido de las lágrimas! Tú eres mi mejor amigo
36	134	El fin de la lluvia de lágrimas
37	144	¡Un nuevo equipo! ¡¿Dos personas y un perro?!
38	158	¡Todos conmigo! El plan de supervivencia de sudor y lágrimas
39	164	La ayuda que llegó tarde
40	169	Memoria, la página perdida
41	171	¡Intromisión! ¡La trampa preparada!
42	172	Desesperación. ¡El corazón espinado!
43	173	¡Batalla en el mar! ¡El poder se desata!
44	174	¡No puedo creerlo! La forma de ser de un ninja famoso: ¡Kinton no jutsu!
45	177	¡¿Oh?! ¡Por favor, señor cartero!
46	219	La última arma resucitada
47	220	La partida