

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/314924157>

Naruto Uzumaki y su camino del ninja: un relato de formación, transformación y sanación

Article · December 2014

CITATIONS

0

READS

18,471

1 author:



[Francisco Grez](#)

Subsecretaría de Derechos Humanos

2 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Manga studies [View project](#)



Universidad de Santiago de Chile (USACH)

Instituto de Estudios Avanzados (IDEA)

Diplomado en Literatura Infantil y Juvenil: Teoría, Creación y Edición

Naruto Uzumaki y su camino del ninja: un relato de formación, transformación y sanación

Juan Francisco Grez Aldana

Noviembre, 2014

Santiago-Chile

*"Tú y yo solo habremos sido recuerdos, nunca realidad.
Algo nos está soñando, entrégate a la ilusión, ¡vive!
Lo que vas a ser, ya lo eres. Lo que buscas, ya está en ti.
Alégrate de tus sufrimientos, gracias a ellos llegarás a mí".*

Alejandro Jodorowsky, La Danza de la Realidad.

1.- Introducción

Los estudios literarios hacen una tajante distinción entre literatura canónica y subliteratura. Variables como la capacidad de abordar de forma compleja los problemas humanos, versus la utilización de estereotipos y lugares comunes; de usar un lenguaje complejo y de ofrecer historias que no siguen pautas ni recetas genéricas frente a relatos que obedecen a fórmulas ya probadas; de lograr el distanciamiento del lector y no necesariamente la identificación, etc., explican, en parte, la diferencia y la jerarquización de una por sobre otra. Este ejercicio de categorización ha implicado que la subliteratura sea mirada como de segundo orden o, derechamente, como literatura de baja calidad y por ende indigna de ser tomada en cuenta por la academia.

Por otro lado, es un hecho inapelable que este tipo de narrativa es la más difundida y leída a nivel mundial, siendo el *manga* japonés, una de las formas de subliteratura con más alta cobertura intercontinental: no sólo es ampliamente leído en Japón, su país de origen, sino que también en Estados Unidos, Europa y América Latina¹. Un ejemplo claro de este fenómeno es el éxito de ventas y la masificación mundial del manga *Naruto* del autor (escritor e ilustrador) Masashi Kishimoto.

Ante este contexto de invisibilidad académica y a la vez masificación, cabe preguntarse si existen elementos dignos de interés literario dentro del manga, y más específicamente dentro de *Naruto*, que puedan estar siendo obviados por los estudiosos.

Así, la pregunta eje de la presente investigación tiene que ver con la existencia o no de elementos literarios, psicológicos y humanos que puedan hacer de *Naruto* una obra digna de ser estudiada por la academia.

En ese sentido la presente investigación tiene como objetivos centrales, primero, situar y reconocer a *Naruto* como un producto de la llamada subliteratura adolescente y juvenil, surgido desde la industria cultural y propagado mediante los medios masivos. Segundo, exhibir las principales ideas respecto del valor (o no) literario del comic o novela gráfica. Tercero, revisar las principales influencias literarias presentes en la obra de Kishimoto, tales como el monomito del héroe de Joseph Campbell y la novela de formación occidental. Y cuarto, vislumbrar los elementos y atributos propios de nuestro objeto de estudio que disciernen de las tradiciones literarias anteriormente mencionadas.

¹ A diferencia del comic americano que escasamente es leído en Japón (Gravett 2004, p. 56).

Para alcanzar dichos objetivos primero presentaremos haremos un breve recorrido por las definiciones y caracterizaciones de la literatura y subliteratura, para luego pasar a la discusión sobre el valor literario del noveno arte. Luego conceptualizaremos las principales fuentes de influencia de la obra de Kishimoto: el viaje del héroe y la novela de formación o aprendizaje. Finalmente a través de un trabajo de análisis de la fuente, apoyados por los postulados de la psicología humanista, del budismo zen y de la psicomagia de Alejandro Jodorowsky, intentaremos develar algunos los mensajes centrales de la obra, los cuales —según nuestro parecer— están orientados a la superación personal y a la sanación.

1.2.- Hipótesis de trabajo

Con el fin de responder nuestra pregunta de investigación plantearemos la siguiente hipótesis de trabajo: *Naruto*, la creación de Masashi Kishimoto, a pesar de ser producto de la industria cultural, que posee una cantidad significativa de coincidencias con el fenómeno que los expertos denominan subliteratura, y de que encuentra su fundamento en el viaje del héroe y en la *Bildungsroman*, presenta rasgos inherentes y mensajes propios que la dignifican y le dan un valor literario y psicopedagógico. Estos mensajes tienen que ver con la búsqueda del ser esencial, el autoconocimiento, la aceptación y gratitud y la armonía entre el individuo y la sociedad.

1.3.- Metodología

- Revisión bibliográfica en torno a la discusión de la literatura y subliteratura.
- Conceptualización del monomito del héroe y de la novela de formación.
- Análisis cualitativo de la fuente (*Naruto* en versión Manga) con el apoyo de la psicología humanista existencial y la psicomagia.
- Análisis de personajes clave: Naruto Uzumaki, Obito Uchiha, Gaara, Chouji Akamichi.

1.4.- Sobre *Naruto*

Naruto es un manga *Shounen*² escrito y dibujado por el mangaka Masashi Kishimoto. Su argumento principal trata del periplo del ninja huérfano Naruto, por convertirse en Hokage (cargo de mayor jerarquía dentro de su aldea ninja) y así ser reconocido por todos. La historia comienza narrando el ataque del zorro de las nueve colas (Kyubi) a la aldea ninja Konohagakure. Heroicamente, el cuarto Hokage logra

² Respondiendo a un criterio etario, el Shounen está dirigido a un público adolescente y juvenil.

terminar con la invasión y sellar a la bestia dentro del recién nacido Naruto. Como resultado, el personaje atraviesa toda su niñez como alguien marginado. Sin embargo, gracias a su temple y determinación, las personas que habían despreciado a Naruto comienzan a ver su esencia, reconociéndolo como alguien importante para la aldea y ayudándolo en su camino.

Su primera publicación (primer episodio oficial) data de 1999 y se realizó a través de la editorial de manga *Shueisha*, la más grande de Japón, y se plasmó en la revista semanal *Weekly Shounen Jump*. El último episodio de la serie (nº 700) fue publicado el 10 de noviembre del 2014. Estos episodios son compilados en volúmenes (también llamados novelas gráficas) que cuentan con 10 episodios cada uno, haciendo un total de 70. Desde su creación ha vendido aproximadamente más de 205 millones de copias de volúmenes en el mundo (1999 a septiembre 2014), alcanzando el tercer lugar dentro de los Mangas más vendidos en la historia (Animenewsnetwork, 2014). Su éxito rotundo permitió la creación de un *Anime* (animación japonesa) que es visto masivamente, la producción de videojuegos que venden más de 800.000 copias por título (acorde a Vgchartz) y una serie de otros productos derivados, como películas, artbooks, vestuario, entre otros.

2.- Discusión Bibliográfica

2.1.- Subliteratura e Industria Cultural

Para entender el auge e impacto universal del noveno arte japonés y más específicamente aquél orientado a un público adolescente y juvenil, es necesario explorar el contexto que rodea a la literatura adolescente y juvenil (en adelante LAJ) actual en términos de tendencias, influencia de la cultura de masas, la industria cultural y la recepción.

Según Correa y Orozco (Lorente, 2011) la literatura es un arte que evoca sentimientos propios del ser humano, con la intensidad dada por la palabra. Por el contrario, la subliteratura sería menor en dignidad, debido al intenso uso de clichés y lugares comunes, es decir, historias y personajes genéricos, orientados netamente a despertar el sentimentalismo vulgar del lector (p. 236). Continúa sosteniendo que está concebida para un público con un nivel de conciencia o espiritualidad muy baja y que gusta de lo melodramático. Sus personajes no serían ricos desde la óptica psicológica, prefiriendo el uso de estereotipos, resultando en personajes insípidos: la adolescente

incauta, el enemigo misterioso, el galán pérfido, el príncipe azul, la madre castradora, la abuela que entiende y no juzga y el infortunio general.

En contraposición a ello, en la literatura canónica los personajes rebasan dichos esquemas para lograr combinar las múltiples facetas que conforman al ser humano. Vale decir, busca siempre la originalidad y no la repetición de fórmulas, mantiene una visión crítica y no la mera distracción del alienado hombre actual (p. 236).

En dicho sentido, cabría preguntarse en cuál de las dos categorías cae la LAJ. Lorente argumenta que está más cerca de la subliteratura, que de la literatura canónica, por cuanto muchos de los elementos señalados arriba abundan en la primera (p. 237).

De acuerdo a algunos autores (Lorente, 2011, p. 238; Lluch, 2009); la LAJ tiene una indudable relación con el mercado y con la industria cultural, al ser, casi siempre, comprendida como un producto comercial altamente rentable. Si bien, esta condición a priori no es necesariamente negativa, el problema surge cuando se vuelve una producción en serie y pensada para un público específico, lo que perjudica directamente la libertad creativa de los autores, los que deben ceñirse a líneas editoriales limitadas y preocuparse por complacer al lector.

En cuanto al discurso existirían dos tendencias en la LAJ, en primer lugar, la repetición que permite la producción de significados unívocos. En segundo lugar, el establecimiento de un ritmo narrativo que busca la relajación del lector, pero también la sorpresa, con el objeto de crear suspenso y así mantener el interés.

Por otro lado, es importante señalar que mientras la literatura canónica para adultos apela al distanciamiento del lector y al pensamiento crítico, la subliteratura utiliza lugares comunes y personajes planos, que favorecen la identificación (Lluch, p. 3). Esto aumenta las probabilidades de obtener un éxito comercial, lo que a su vez, permite extender y explotar hasta la saciedad, el relato original mediante la distribución de productos derivados como filmes cinematográficos, juguetes, disfraces, dibujos animados, etc. El manga *Naruto* no está ajeno a esta mercadotecnia. A las ventas por concepto de publicación semanal (*Weekly Shounen Jump*) y volúmenes, se le debe sumar las ganancias por su versión en *anime* y los videojuegos para multiconsolas.

Lluch nos explica cómo funciona brevemente esta estrategia comercial. Primero, cuando un relato gusta y genera placer en la audiencia, los especialistas en estudios de mercado analizan las posibles fórmulas para estirar el sentimiento y así obtener más utilidades. La más clásica y recurrente consiste en la presentación de nuevos productos —como los mencionados en el párrafo anterior— que extienden el relato original (que eventualmente se agotará o se consumirá). Estos productos se pueden dividir en cuatro categorías: productos directamente relacionados (publicaciones de sagas que necesariamente implican continuaciones), libros relacionados (libros explicativos sobre asuntos relevantes de la historia original, los *Data Books*, por ejemplo), productos relacionados (videojuegos, vestimenta y cosplay, calendarios, posters, etc) y productos indirectamente relacionados (obras que copian la esencia de la original).

En definitiva, lo importante siempre es encontrar nuevas formas de ventas. La autora argumenta que la literatura para niños o adolescentes es la más afectada por este fenómeno (p. 6).

En cuanto al relato propiamente tal, Lluch sostiene que cinco serían las variables que diferencian a la subliteratura de la literatura: los diálogos, la descripción, el tipo de narrador, la estructura, los personajes y el apelo a la identificación (p. 8).

Diálogo

El diálogo es una de las herramientas más utilizadas por este tipo de literatura. Crean un ritmo ágil que mantiene la ilusión de estar siempre avanzando en la historia, pues los hechos, casi siempre, se van narrando en primera persona, en presente y desde el lugar de los hechos (p. 8).

En cuanto a las características del dialogo recurrentemente utilizado en la LAJ podemos notar la presencia de, uno, el privilegio por los tiempos verbales situados en el presente, incluso cuando se trata de un hecho del pasado. Dos, la utilización de frases interrogativas, exhortativas, exclamativas, etc., para crear una percepción de lo que sucede es real y que el personaje siente las mismas cosas que podría sentir el lector en una situación así. Tres, el uso de metalenguaje, vale decir, se permite que los personajes puedan corregir cuando se observa que el lector no ha entendido o requiere mayor información (p. 8-9).

Descripción

Por regla general la descripción del cronotopo, de los personajes, del pensamiento, etcétera, es reducida a su mínima expresión para darle lugar a la acción. Cuando la hay, son solo pequeñas secuencias convencionales, abstractas y muy condensadas (pocas palabras) en el inicio o al final (p. 8). Esto tiene relación con el afán de disminuir cualquier tedio en el lector, dando preferencia a la fluidez de la secuencia y la percepción de avance en la narración. Sin embargo, en el comic/manga la descripción está dada por las imágenes contenidas en las viñetas, existiendo algunos de muy buena calidad y enorme atención a los detalles.

Narrador

Es escasamente utilizado y se sitúa en tiempo pasado del protagonista, siendo este quién, generalmente, narra la historia. Conoce toda la historia y controla la información que revela, aumentando el suspenso en el lector. Los mecanismos más frecuentes son, uno, elige fragmentos específicos dentro del relato, para abrir nuevas expectativas. Dos, adelanta, en forma de pregunta, información fragmentada que conoce, con el objeto de sembrar duda. Y tres, habla exclusivamente acerca de la acción, más no de detalles ni reflexiones que puedan obstaculizar la agilidad de la historia (p. 8).

Estructura

El relato es simple y lineal, sigue un orden diacrónico y organizado mediante el modelo quinario (inicio, preconflicto, conflicto, resolución y final). Por otro lado propone el viaje iniciático del héroe (será retomado posteriormente) (p. 10). Además, los personajes son completamente secundarios a la acción y respecto del protagonista. Generalmente son estáticos, planos y son utilizados en servicio del héroe. Así, su devenir existe solo en función del proceso de maduración del protagonista (sacrificios de los aliados, muerte de un enemigo o de la figura del mentor) (p. 10).

Estilo

Según Nash (en Lluch, p. 11), la literatura de masas sigue convenciones que sugieren que los libros sean leídos como un mapa que señala una ruta prefabricada y algunos lugares comunes. De esta forma, el acto de leer se vuelve predecible, porque podemos hacerlo rápidamente y movernos con seguridad entre los lugares ya conocidos. En la práctica utilizan un lenguaje sencillo, repetitivo, directo y con un importante ingrediente de jerga adolescente.

Técnicas de identificación

Es fundamental que el relato enganche al lector. Por ello los expertos en mercadotecnia literaria han descubierto que una manera efectiva de lograrlo es la identificación de los lectores, con uno o más personajes de la historia. Se eligen personajes estereotipados y reconocibles, que evocan características de la audiencia respectiva: edades similares, formas de vida y costumbres, lenguaje, etc. Esta opción permite, también, la contención emocional del adolescente y/o joven que observa que otro —el protagonista— también ha pasado por las mismas penurias y gozos y, sobretodo, ha salido victorioso en el desenlace. La identificación dada por experiencias comunes y la esperanza por la victoria final, allanan el terreno para el objetivo final de los expertos en mercadotecnia, el enganche y la adicción (p. 11).

Finalmente, la autora sostiene que estas características evidencian que la LAJ opera de forma similar al de las series y telenovelas de TV. La razón es que este tipo de narrativa está pensada para públicos masivos y globales, lo que perjudica —en teoría— los relatos locales frente a los universales. Dicho fenómeno se ve aún más claro en las narraciones visuales como el comic y relatos audiovisuales como el cine y los videojuegos, todos parte del gran grupo llamado «paquete de consumo cultural» (p. 5).

En este contexto de desvalorización e industrialización de la LAJ, cabe preguntarse por el valor literario de un producto de masas como es la novela gráfica o comic, forma narrativa que enmarca a nuestro objeto de estudio.

2.2.- La novela gráfica/comic: aproximándonos a su valor literario

Generalmente, el comic y la novela gráfica han sido tradicionalmente vistos como una herramienta subliteraria que ayuda a complementar la labor educadora de los niños en materias de alfabetización visual.

Según Connors (Connors, 2010) en general los expertos tienden a pensar que las novelas gráficas facilitan la lectura, a aquellos estudiantes que le es difícil leer y escribir; fomentan la alfabetización visual; apoyan a quienes intentan aprender un idioma; motiva a quienes no les interesa leer; y provee un primer paso en los hábitos de lectura, para luego pasar a una literatura más tradicional (p. 65). Esto evidencia que el comic ha generado el prejuicio de ser un material de lectura menos complejo y sofisticado, que conviene usarlo solo con los estudiantes que les cuesta el aprendizaje.

Esta idea es verificada mediante varias encuestas realizadas por el autor a varios profesores de secundaria en Estados Unidos. A pesar de defender la idea de que los comics pueden ser muy útiles en función de la pedagogía, los educadores rara vez consideran su valor estético ni su mérito literario. Muy por el contrario, indican que no es más que una estación previa del camino literario hacia los cánones (p.67).

Por otro lado, cuando se les preguntó por los beneficios de la lectura de literatura tradicional, mencionaron la posibilidad de favorecer la reflexión personal, motivar cambios sociales, la promoción de la tolerancia y la estimulación de la reflexión. Según el autor, las *buenas novelas gráficas* son capaces de lograr estos mismos fines.

En esa línea, otros autores señalan que las buenas novelas gráficas proponen historias complejas, un rico desarrollo de personajes y belleza artística. Y todas ellas significan un desafío interesante para los lectores (Strong, 2012, p.59).

La gran paradoja es que, a pesar de que la mayoría de las personas defiende la idea de que el arte es una fuerza vanguardista y cultivadora, al mismo tiempo subestiman al comic, por considerar que depende demasiado de los elementos visuales, etiquetándolas como creaciones sencillas y de segunda categoría.

La verdad es que las imágenes y los dibujos no son inherentemente menos valiosos que la prosa literaria. En realidad, las imágenes generalmente portan metáforas e ideas profundas, que no buscan solamente entretener al lector sino que invitarlo al análisis crítico, a la interpretación y a la evaluación, siendo estas mismas habilidades las que la literatura clásica pretende ayudar a desarrollar.

En lo que respecta a la discusión sobre la existencia de valor literario en la novela gráfica, Jan Baetens señala que aún sigue en pañales, dado el escaso interés de la academia por reconocer la potencia de esta forma de literatura. Sin embargo, el autor señala cuáles son las grandes tendencias respecto de este asunto. La crítica negativa, es decir aquella que presta atención a las fallas de la novela gráfica o a aquellas carencias que le impiden tener el grado de literatura propiamente tal; y la crítica positiva la cuál versa sobre sus cualidades y posibilidades únicas (Baetens, 2008, p. 78). Finalmente, es la combinación de ambas perspectivas la puede ofrecer más respuestas a la discusión.

La pregunta central que plantea el autor es: si aceptamos que la novela gráfica es una manera visual de narrar una historia, ¿cuáles serían las características de esa narración que la hacen particularmente literaria? (P.79)

En las novelas gráficas literarias, las palabras y las imágenes chocan, creando una especie de autonomía de la imagen. En ese sentido, para los críticos negativos la narrativa visual solo podrá alcanzar un nivel literario si las imágenes del libro no pierden su independencia estructural. Aunque, en esencia, la novela gráfica sea un arte secuencial, las imágenes no deben funcionar como un mero enlace narrativo, sino que como elementos autónomos (p.80).

Por ende la narrativa visual de la novela gráfica debe evitar o mitigar la influencia de tres elementos que se asocian frecuentemente con lo propiamente literario: el guión, la palabra y la secuencia. Estos pueden significar un obstáculo en la exploración de las propiedades inherentes de las imágenes. Mientras más alejados estén estos elementos, y mayor sea la especificidad visual de las viñetas, más desafiante será la creación de la novela gráfica y, en consecuencia, más literario será el producto final.

Por otro lado, la crítica positiva señala que para que la novela gráfica alcance el nivel de literaria, la imagen debe hacer su propio aporte en la construcción del relato, no de manera independiente de la secuencia pero creando una tensión creativa con ella.

En otras palabras, el comic debe contar la historia no solo desde el punto de vista textual y verbal, sino que también debe resaltar la estructura interna de la imagen. En ese aspecto, las imágenes deben enriquecer lo relatado en palabras, mas no una duplicación. Además, estas deben crear conjuntamente la historia mediante la explotación de las posibilidades narrativas dadas por el montaje de la escena y la secuencia. Por ejemplo, las transiciones entre una viñeta y otra, debiesen tener un rol activo en la producción del argumento, en vez de señalar solo una progresión lineal que el lector ya conoce (p.81).

Por lo tanto, para que el comic se transforme en literatura visual debe, por un lado, evitar cometer ciertos errores específicos (crítica negativa) y alcanzar cierto nivel de calidad (crítica positiva) lo que es considerablemente complejo (p. 82).

Asumiendo que un comic puede perfectamente ser literario, si logra el equilibrio entre lo que sostiene la crítica negativa y positiva, cabe preguntarse si esta narrativa visual puede converger en algún momento con la novela canónica, y, además, si este encuentro puede ser fructífero para ambas partes. Baetens argumenta que el encuentro entre ambas no es excepcional (existen varias obras que combinan adecuadamente ambos formatos), y que el aporte del comic en la novela canónica puede ser visto en dos direcciones. Una general, sobre el cómo la novela gráfica desafía nuestra idea de literatura, y una más específica, sobre cómo ella nos obliga a readaptar nuestras herramientas teóricas y metodológicas que usamos para estudiar la literatura.

Como conclusión provisional, el autor indica que el comic es más que una práctica marginal que amenaza, desde afuera, la pureza de la literatura. Por el contrario, ofrece oportunidades sin iguales de reconfigurar nuestra visión sobre qué es la literatura, en una cultura en que los límites están y van a seguir cambiando constantemente. Gracias al comic, estamos invitados a redefinir nuestras visiones sobre la propia literatura, como también nuestras interpretaciones sobre los elementos

nucleares que componen una novela, tales como el narrador, el estilo narrativo, la tensión y las unidades narrativas (p. 88).

3.- Marco Conceptual

3.1.- La novela adolescente y juvenil de aventuras.

Dada la fuerte presencia de aspectos mágicos (poderes sobrenaturales, uso de técnicas elementales de fuego, viento, tierra y agua), de un sistema político, económico, social y valórico asociado al medioevo, y explicaciones mitológicas a lo largo de la historia, podríamos decir que *Naruto* es una historia de fantasía heroica. Sin embargo, no podemos soslayar que el elemento aventurero forma parte esencial del relato. En efecto, podríamos aseverar que la obra de Kishimoto está más cerca de los clásicos de aventura occidental del siglo XIX, que de la fantasía épica de J.R.R. Tolkien (a pesar de los múltiples elementos comunes), dada la importancia del personaje principal, su motivos personales para realizar las tareas que se le encomiendan, cambios geográficos, motivaciones individuales (amor, venganza, ambición, evasión, etc) y su periplo personal para descubrir su lugar en el mundo.

A continuación describiremos cuáles son las principales características y elementos funcionales del género de aventuras clásico, y cuáles de ellos nos pueden ayudar a aproximarnos a nuestro posterior análisis.

Tal como señalan Ricardo y Alarcón (Ricardo y Alarcón, 2003), los elementos que caracterizan al relato de aventuras son doce: la búsqueda, el espacio, la lucha (confrontación violenta), el suspenso, los bandos, el protagonista «héroe», el amor, la xenofobia, una historia, el epílogo, la máscara y la fuga. De los doce, cinco aparecen claramente en el presente relato:

La búsqueda: sea cual sea su motivación, la aventura es esencialmente una búsqueda de algo. Ese algo puede ser un artefacto, una persona en particular, la gloria, la victoria ante una amenaza, e incluso la propia identidad del protagonista (Ricardo y Alarcón, 2003, p. 15). Este punto será desarrollado más profundamente en la sección de *Bildungsroman*.

La lucha violenta: tiene relación con el enfrentamiento entre dos o más partes mediante el uso de la violencia, la cual —en el relato de aventuras— contiene fuerza, ataque, defensa, vivacidad, astucia, engaño, heridas y víctimas. La aplicación de la violencia se justifica con base en la empresa heroica, que el héroe debe ejecutar (p.16). A esto se suma lo fascinante que resulta el peligro de muerte, como posible resultado de la batalla violenta.

Los bandos: los relatos de aventuras distinguen, con especial firmeza, los bandos rivales que conforman la historia. Generalmente separan claramente a los personajes que anhelan la justicia, de los que buscan objetivos «moralmente inferiores» o, simplemente, contrarios a las ideologías de los primeros. Según los autores, es muy frecuente que esta delimitación entre «buenos» y «malos» resulte un tanto maniquea, dado que los personajes responden a estereotipos y a líneas de actuación con base en la legalidad por una parte y lo vicioso y ruin, por otra (p. 17).

Protagonista héroe: es quién encarna las fuerzas del bien, y es un modelo a seguir. A través de un viaje lleno de pruebas, peligros, obstáculos y sufrimientos, el héroe del género de aventuras clásico (que toma la herencia del héroe mitológico) logra auto-engrandecerse, expandir su conciencia y purificarse. Este punto lo profundizaremos en la sección del viaje del héroe.

La máscara: el uso de la máscara es recurrente. Cuando se utiliza, el villano aparenta ser aliado del bando de la justicia, o un sujeto inocente y torpe, con el objetivo de engañar, espiar y reunir información estratégica, para luego atacar de manera sorpresiva (p. 18). Esta idea es aplicada nítidamente en *Naruto*, a través de uno de los antagonistas: Tobi (Obito), el líder del grupo criminal Akatsuki.

3.2.- Conceptos centrales del “Viaje del Héroe” en el “Héroe de las Mil Caras” de J. Campbell

A continuación realizaremos un breve repaso por la teoría del viaje del héroe planteada por Joseph Campbell en su obra “El héroe de las mil caras” (Campbell, 1959).

Mediante un estudio comparativo y exhaustivo de los mitos y las leyendas pertenecientes a las más diversas culturas y civilizaciones que habitaron y habitan el planeta, Campbell concluyó que existen claros patrones que se repiten en ellos, sin

importar el lugar ni la fecha en que han sido concebidos. Uno de los patrones más claros es el viaje iniciático, de un hombre o mujer, que es elegido y llamado para emprender un viaje transformador, que no solo lo beneficiará a él, también a su comunidad.

Así, señala que el héroe es aquél que, en un periplo y una lucha titánica, ha sido capaz de vencer a los más diversos enemigos externos e internos y de superar las limitaciones de su contexto histórico. Todo ello para alcanzar una forma humana más general, es decir, su completo potencial (Campbell, p. 19).

Las estaciones del viaje suelen ser entre 15 a 17, dependiendo de si se cuentan los dos rechazos del elegido (rechazo al llamado de la aventura o el del retorno). Estos aparecen graficados en la siguiente imagen:

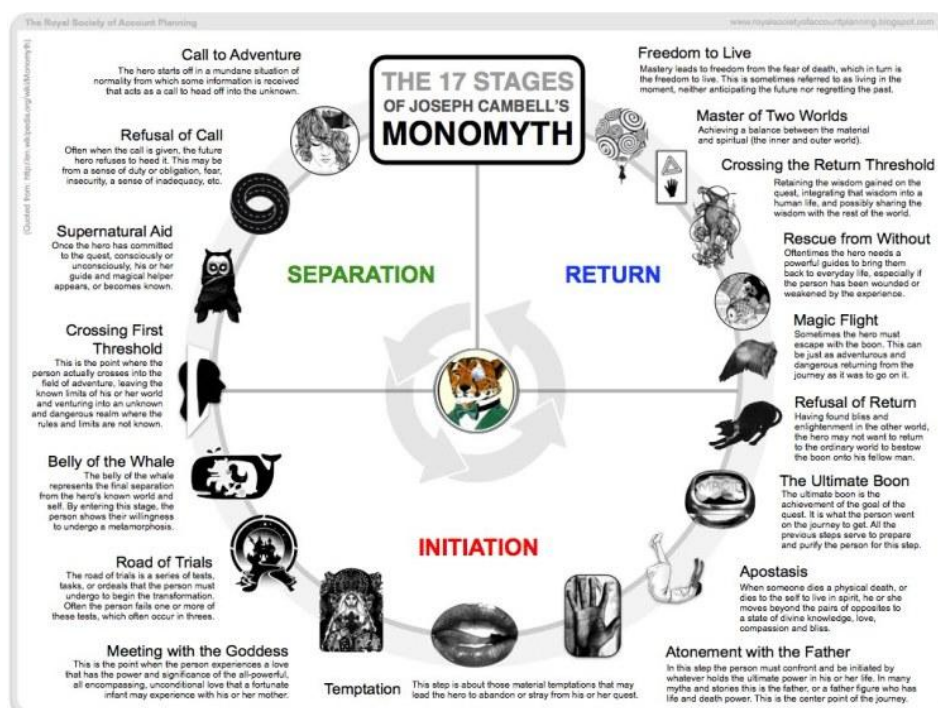


Imagen 1: Las etapas del viaje del héroe de J. Campbell.
Fuente: The Royal Society of Account Planning, 2012

A grandes rasgos, los pasos del viaje son los siguientes:

i.- Se comienza en un mundo y una situación ordinarios. Para comenzar el viaje, el héroe deberá emigrar de ese mundo ordinario (escenario de comodidad, donde es imposible que ocurra la transformación) a uno extraordinario (P. 37).

En la obra de Kishimoto, el mundo ordinario de Naruto es representado por la vida cotidiana en su villa natal Konohagakure (La aldea oculta entre las hojas). Luego de participar en tres guerras ninja y salvarse del ataque del Kyubi, la aldea se encuentra estable y en una paz aparente. En ese contexto, la situación inicial del héroe es la de un niño huérfano, incomprendido y temido por ser el portador humano del Kyubi (que luego se conocerán como Jinchuriki). Esa condición, provoca el rechazo general de los adultos de la aldea (que presenciaron el desastre y algunos de sus parientes y amigos fueron asesinados por la bestia) y, por ende, el de sus compañeros de la academia ninja (lugar donde se forman a los niños que serán futuros shinobi)

Por ello, nadie en la aldea reconocía el valor intrínseco de Naruto. Solo veían al temible Kyubi. Él, sin embargo, en su afán de ser visto como la persona que es, mas no como el monstruo que lleva en su interior, establece como objetivo ser el mejor Hokage. Lograrlo le significaría ser reconocido y alabado por todos (Kishimoto, 2000, ep. 1).

ii.a.- El héroe recibe la llamada de la aventura, la que generalmente es realizada por un ser, que tiene el papel de heraldo entre el mundo ordinario y el que será habitado futuramente por el héroe. El llamado puede materializarse de distintas maneras (epístolas, epifanías, incidentes fortuitos o no tan fortuitos, etcétera), lo importante es que debe captar la atención del héroe y gatillar su viaje (Campbell, p. 39).

El primer obstáculo en la carrera de Naruto por ser Hokage ocurre durante el examen final para egresar de la academia ninja. Al solo poder realizar burdamente la técnica exigida (producir un clon con su chakra), Naruto es reprobado, no sin antes ser observado por Mizuki, uno de los instructores de la academia. Él se acerca a escondidas a Naruto y le ofrece una vía alternativa para acceder a ser Genin: debía robar unos antiguos pergaminos de Hokages anteriores y entregárselos. Ahí comienza la primera aventura de Naruto (Kishimoto, 2000, ep. 1).

ii.b.- El héroe puede rechazar el llamado provisionalmente o definitivamente. Sin embargo, si ocurre lo último no hay historia (Campbell, p. 41).

iii.- Recepción de ayuda sobrenatural (mentor), para cruzar el umbral entre el mundo normal y el de aventuras. Es común que esa ayuda sea proporcionada por una figura magisterial, que tiene más experiencia de vida que el héroe. El maestro lo prepara para su enfrentamiento posterior, puede darle lecciones y despertarle poderes sobrenaturales (p.46).

En el primer episodio de *Naruto*, el protagonista roba el pergamino secreto y es interceptado por Mizuki, a quién desde un comienzo solo le interesaba el contenido del pergamino, transformándose en el primer antagonista de la serie. Naruto se niega a entregárselo y Mizuki, clamando duras palabras contra él, intenta quitárselo a la fuerza. En ese momento, arriba oportunamente su principal instructor, Iruka, para defender a Naruto. Durante el enfrentamiento entre los dos instructores, Mizuki cuestiona el actuar de Iruka, preguntándole para qué defiende al demonio que ha acabado con la vida de sus propios padres. Un Iruka herido le responde que no defiende al demonio, sino que a Naruto, un miembro digno de Konohagakure. Esto provoca una catarsis en Naruto, al ver que al fin alguien lo reconoce como lo que realmente es.

En definitiva, Iruka le otorga a Naruto la confianza y reconocimiento suficientes para iniciar su camino ninja (Kishimoto, 2000, ep. 1).

iv.- El cruce del primer umbral. Significa el paso del mundo cotidiano al desconocido, iniciándose la aventura propiamente tal. El umbral generalmente está protegido por enemigos que frenarán el paso del héroe. Es ahí donde necesitará la ayuda de su mentor (Campbell, p. 50).

El primer cruce de umbral en nuestra serie es el viaje al país de las olas y la batalla contra Zabuza y Haku (ninjas renegados de la aldea oculta entre la neblina). Naruto, junto a su equipo, deberán enfrentarse a sus primeros enemigos letales, donde, en más de una ocasión, su vida correrá peligro. Gracias al trabajo en equipo, a su nuevo maestro Kakashi y a la porción de poder que el Kyubi le entrega a Naruto, logran derrotarlos (Kishimoto, 2000, ep. 32-33).

v.- El camino de las pruebas, donde el héroe encuentra desafíos y pruebas que fortalecerán su carácter, si es que los supera. Allí, se encontrará con aliados importantes y comenzará a conocer las reglas que rigen el nuevo mundo (Campbell, p. 61).

Esta estación del viaje queda de manifiesta en varios arcos argumentales de la serie: los exámenes Chuunin; el entrenamiento para lograr realizar el Rasengan (principal técnica de Naruto); el viaje al país de los sapos; el confinamiento junto a Killer Bee (portador del Hachibi, o buey de ocho colas) para controlar el poder del Kyubi, etcétera. (Kishimoto, 2000-2003, eps. 50-180; 2008, ep. 440; 2010, eps. 430-540).

vi.- El encuentro con la diosa. Una vez superada la fase de pruebas y entendida la dinámica propia del mundo especial, el héroe debe lidiar con una figura femenina asociada con lo maternal. Es posible que esta figura arquetípica cobre dos tipos de forma: una piadosa, comprensiva, que busca contener emocionalmente al héroe exhausto por su largo periplo; o una perversa y castradora que obstaculiza su paso (Campbell, p. 71).

Existen dos encuentros con la diosa en *Naruto*. En el primero, nuestro personaje se encuentra con su madre (Kushina Uzumaki), que no conocía, durante su confinamiento y entrenamiento para dominar el poder del Kyubi. En ese momento catártico, Naruto se entera de que Kushina, antes de morir, le dejó parte de su chakra a Naruto para ayudarlo, en caso de que él quisiera dominar y adquirir los poderes del demonio.

Kushina le revela ser la anterior Jinchuriki del Kyubi, dada la afinidad especial del clan Uzumaki para contener a las bestias con cola en su interior. Por otro lado, le relata lo sucedido el día de su nacimiento, del ataque del zorro de las nueve colas y del porqué su padre lo selló en él. En ese sentido, esta revelación viene a resignificar la visión del personaje y del lector respecto del pasado (Kishimoto, 2010, eps. 498-504).

Por otro lado, durante el climax de la historia, Naruto y el deuteragonista Sasuke, deben luchar contra la madre de todos los shinobi, Kaguya Ōtsutsuki. Ella, de quien derivan todos los ninjas, fue antiguamente sellada por sus hijos, quienes a su vez, se dividieron su poder. En ese sentido, la mujer-diosa desea volver a adjudicarse

y retener el poder que sus primeros hijos le robaron, desatando su ira contra sus herederos actuales, Naruto y Sasuke (2014, eps. 679-690).

En ese sentido los dos encuentros contienen las dos connotaciones precisadas por J. Campbell: el primero se relaciona con el amor de madre, la comprensión, el sentimiento de pertenencia (conocer a su madre y saber que viene de un linaje célebre), la reconciliación con el pasado y la entrega de un poder definitivo.

El segundo encuentro es totalmente opuesto, es maligno, opresor, castrador y tiene como fin el arrebató del poder de se le ha concedido a Naruto.

vii.- Reconciliación con el padre, quien posee el elemento complementario para llenar el poder del héroe. El padre, que se muestra arrepentido por sus errores del pasado, está dispuesto a redimirse y a otorgarle una parte del poder que retiene (Campbell, p. 76).

El padre de Naruto (el cuarto Hokage) tiene dos apariciones importantes. Uno de los arcos argumentales más determinantes de *Naruto*, o, dicho de otro modo, una de las estaciones más significativas del camino del ninja de nuestro héroe es la llamada «Invasión de Pain». El líder aparente del bando antagonista «Akatsuki», *Pain*, inicia un ataque total sobre Konohagakure, provocando numerosas muertes, entre ellas la de Kakashi. Naruto, que estaba perfeccionando su nuevo poder de sabio, se encuentra con la aldea destruida y debe enfrentar al invasor, uno de los enemigos más poderosos de todo el mundo ninja. En pleno fragor de la batalla, su amiga —y futura esposa— Hinata, es herida de gravedad, lo que gatilla su cólera y descontrol, permitiéndole al Kyubi desplegar casi todo su poder. En el momento en que Naruto se dispone a quitar definitivamente el sello que confinaba al demonio, el cuarto Hokage aparece para detenerlo y sostener una breve conversación³. Allí se nos revela que él es su padre y se nos esboza parte de las razones que lo llevaron a sellar al Kyubi dentro de su propio hijo (Kishimoto, 2009, eps. 430-449).

Su segunda participación sería incluso más relevante que la primera. Esta ocurre durante el climax de la serie, en el arco denominado «La cuarta guerra ninja», donde el cuarto Hokage es revivido por un antiguo enemigo de Naruto, Orochimaru. En

³ Esto fue posible porque, al morir, su padre le alcanza a otorgar parte de su chakra. Así, él aparecería en caso de que Naruto intentara remover el sello.

esta oportunidad, luchará al lado de su hijo para frustrar los planes de los antagonistas Obito y Madara Uchiha. Las condiciones son las óptimas para una verdadera reconciliación: Naruto, quien ha escuchado de la boca de su madre el porqué su padre selló al Kyubi en su interior, entiende que esta fue la mejor decisión que pudo haber tomado. La madurez de Naruto llena de orgullo a su padre, aliviándolo por haber muerto y abandonado a su hijo (2013, ep. 643).

viii.- La última odisea. Es la prueba final a superar, donde la propia vida está en riesgo. Incluso, en muchos relatos, el héroe efectivamente muere y posteriormente revive gracias a alguna divinidad, de la que obtiene el poder necesario para lograr su misión (Campbell, p. 101).

La estación aparece claramente en el final del relato, durante la «Cuarta Guerra Ninja». Tanto Naruto como Sasuke pierden momentáneamente la vida a manos de Madara Uchiha, principal antagonista de la saga. Ambos entran en una especie de limbo donde conocen a Hagoromo Ōtsutsuki, más conocido como el «Sabio de los seis caminos», quien es uno de los hijos de Kaguya. El sabio, les revela que son la segunda transmigración de sus dos hijos Asura e Indra, a quienes el sabio, en su lecho de muerte, derivó su poder. Luego, advirtiéndoles de los planes de Madara Uchiha, de hacerse con sus mismos poderes a costa de la humanidad, les otorga a cada uno parte de su poder, al igual que a sus hijos.

Gracias a los nuevos dones, son capaces de enfrentarse a Madara como a la reina Kaguya (Kishimoto, 2014, ep. 679).

ix. El cruce del último umbral, que significa el camino de regreso (Campbell, p. 113).

Este cruce final está dado por la batalla final entre el equipo 7 (Naruto, Sasuke, Kakashi y Sakura) y la reina Kaguya. La lucha se lleva a cabo en varias dimensiones alternas al mundo habitado por los humanos y, en todos ellos, aparece el castillo de la reina en las alturas. Una vez derrotada, pueden volver al mundo original y despertar a sus compañeros afectados por la técnica ilusoria “El ojo de la luna” (Kishimoto, 2014, ep. 690).

x.a.- El retorno al mundo original, que puede ser realizado por el héroe o por alguien que habita el mundo ordinario con las aptitudes mágicas suficientes para abrir un portal interdimensional (Campbell, p. 126).

Naruto y el equipo 7 son incapaces de regresar por su cuenta. Gracias al trabajo combinado de los antiguos Gokages (gobernadores históricos de cada una de las aldeas del mundo shinobi), logran abrir un portal para traer de vuelta a los héroes (Kishimoto, 2014, ep. 691).

x.b.- El héroe puede decidir quedarse y ser parte del nuevo mundo para siempre y rechazar el retorno hacia el mundo ordinario. Esto no sucede en nuestro relato.

xi. La entrega del elixir a la sociedad y posesión de los dos mundos. Si el héroe decide regresar a su mundo original, comparte su elixir recientemente obtenido. Este puede significar una enseñanza, una magia o un dispositivo. Así, este objeto nuevo no sólo beneficia al héroe sino que a su entorno social completo (Campbell, p. 132).

En el caso de *Naruto*, no es que el elixir aparezca súbitamente durante el término de la historia. En realidad, el elixir no es otra cosa que su propia historia de sufrimiento y superación, en la que padeció del abandono y menosprecio en su infancia, de la pérdida de mentores que lo reconocieron y lo quisieron. Camino en el que logró tomar conciencia de que no era el único en sentir dolor, lo que lo capacitó para entender a quienes lo han padecido. Así, gracias a la superación de muchos obstáculos, a la ayuda de maestros, y por sobre todo, a su propio ser esencial, Naruto logra forjar el carácter necesario para hacerse cargo de su mundo y alcanzar la ansiada paz shinobi.

xii. Transformación completada. Independiente de la decisión de regresar, el periplo ha purificado al héroe, dando como resultado un ser diferente al que empezó el viaje (Campbell, p. 136).

A raíz de lo anterior, podemos esbozar la siguiente idea: Naruto, al inicio del viaje, es un niño aislado de su entorno social, fruto de la maldición de portar al demonio de las nueve colas. Sin embargo, lo que en un principio parece una maldición o una carga imposible de sobrellevar, se puede transformar gradualmente en una

bendición. Esto se manifiesta en su simbiosis amistosa con el Kyubi y su historia de superación y tenacidad como ejemplo para todo el mundo de los ninja.

3.3.- La herencia de la *Bildungsroman* occidental en la obra Naruto

La *Bildungsroman* o novela de formación occidental nace, teóricamente, a fines del siglo XVIII con la publicación de la novela *Los años de aprendizaje del Wilhelm Meister* de Johann Wolfgang von Goethe. Relata el proceso formativo del protagonista, que va de una etapa de inmadurez, carencia de personalidad e identidad y desarmonía con su entorno social, a un estado de adultez emocional, en el que tiene conciencia de sí, en el que ha encontrado un lugar en el mundo y en el que ha alcanzado la armonía respecto de su sociedad. Este camino está marcado por una gran cantidad de obstáculos y penurias, cuyo papel es el de fortalecer el carácter del protagonista.

La presencia de estas novelas es indudable en el trabajo de Kishimoto. Esto se expresa en la historia misma del personaje Naruto (y de varios personajes secundarios importantes). Comienza como un niño apartado e incapaz de encajar con su entorno social. Dada la naturaleza del sistema ninja, que obligaba a los niños a formarse como shinobis, y a su propia ambición, sale de su ostracismo al ingresar a la academia y, desde allí, continúa su formación hasta convertirse en un shinobi capaz de proteger a la aldea.

En dicho proceso, se encuentra con una multitud de experiencias que lo van moldando hasta el punto de integrarse completamente en la sociedad, encontrando su lugar en el mundo. A pesar de ello, al analizar la obra de manera profunda, es posible encontrarnos con más diferencias que elementos comunes.

Para develar hasta qué punto existe una relación entre la novela de formación y la obra de Kishimoto, será necesario primero establecer una definición de la primera y detallar cuáles son sus principales atributos.

Definición y principales características de la novela de formación

Según Friedrich Hegel, en la novela de formación el héroe busca la autoconciencia, mediante las experiencias vividas que construyen su yo. Especial importancia tiene el efecto de disociación entre los ideales personales del héroe y la realidad del mundo en que vive, brecha que debe ser aceptada últimamente por él. En

ese sentido, y tal como sostiene Hans Gadamer, el factor más constitutivo de la identidad es el sufrimiento y dolor (Vadillo, 2013, p. 9-10) causado por esta brecha.

La necesidad, entonces, del héroe inexperto de superar los obstáculos que la vida le impone, lo obligan a mutar y a readaptarse tanto a nivel emocional, espiritual y físico, construyendo, de a poco, la identidad propia y definitiva (p. 10).

De allí que Morgenstern sostenga que en este tipo de novelas, comúnmente se describa la formación del héroe desde sus inicios hasta el alcance de cierto grado de «perfección», a lo que agrega que dicho proceso tiene un fuerte correlato con la formación del lector mismo, que crece junto al protagonista (p. 13). Por otro lado, Wilhelm Dilthey argumenta que los conflictos de la vida son hitos necesarios del desarrollo personal, los que deben ser experimentados por el protagonista en su camino hacia la madurez y armonía, descubriendo en el camino, la esencia humana, llena de grandezas y miserias (p. 14-15).

En cuanto a sus características más formales, Marianne Hirsch propone siete atributos básicos de la novela de formación:

- i. Se focaliza en la formación integral de un individuo representativo;
- ii. Tiene un carácter biográfico y social;
- iii. La historia tiene relación con la búsqueda de un sentido de la vida y es gradual, lineal y diacrónica;
- iv. Se relatan exclusivamente los hechos que forman parte del aprendizaje del héroe, y termina cuando el protagonista se integra en la sociedad;
- v. Se puede escribir tanto en primera como en tercera persona;
- vi. Los personajes secundarios viven en función del protagonista y suelen tener papeles definidos: maestros, compañeros, amantes, enemigos, etcétera;
- vii. Tiene un propósito didáctico: trata de educar a los lectores (p. 15).

Por otro lado, aparecen recurrentemente temas ligados a la orfandad, a la sensibilidad especial que muestra el héroe, al choque entre el protagonista y la sociedad, la necesidad de explorar más allá de las enseñanzas formales y un desplazamiento geográfico. Especial mención merece el trato a la temática de la orfandad producto de un contexto bélico, donde el personaje es arrojado al mundo violento, sin lazos familiares y sin nadie que pueda protegerlo. En *Naruto* este tema es abordado en múltiples ocasiones por Kishimoto. Solo por ilustrar podemos ejemplificar con el caso de Nagato (o su alterego Pain Rikudou) quien, igual que sus amigos Konan

y Yahiko (oriundos de la villa escondida entre lluvia), pierden a sus padres durante la tercera guerra ninja (son asesinados por ninjas de Konohagakure). Hambrientos y en estado deplorable, los niños son encontrados por Jiraiya (ninja de Konohagakure, compañero de equipo de Orochimaru y futuro mentor de Naruto) quien los protege y les enseña lecciones básicas de Ninjutsu. A pesar de ello, Nagato, quien poseía el *Rinnegan*, poder ocular más fuerte del universo de la obra, crea, junto a sus amigos, la organización criminal Akatsuki (principal bando antagonista de la serie), convirtiéndose en uno de los enemigos más poderosos a enfrentar por Naruto. El ascenso de Nagato como villano no se produjo naturalmente. Fue la falta de amor, de lazos filiales y emocionales y la experiencia de los horrores de la guerra los factores que produjeron ese devenir. Camino radicalmente opuesto al de Naruto, un huérfano que nace en un período aparentemente pacífico y que recibe el amor de muchas personas a lo largo de su periplo, incluso el de sus padres ya fallecidos.

El choque entre los ideales personales y los de la sociedad, implica una separación social de protagonista, soledad que genera una profunda angustia. Esta difícil situación lo obliga a adaptarse a la sociedad, o a alcanzar una situación de equilibrio respecto de esta. Es en las novelas de formación canónica, donde la aceptación de los valores sociales ocurre con mayor frecuencia.

Josep Murgadres conceptualiza esta novela como aquella que presenta inicialmente a un joven inexperto que pasa por diferentes estadios evolutivos hasta alcanzar una plena maduración de su personalidad, la que debe estar en consonancia con las reglas de la sociedad (p. 16). El proceso de aprendizaje termina necesariamente con la aceptación y asimilación del personaje de las relaciones del mundo circundante y de su contexto social y cultural.

En otra línea, Lukács sostiene que la Bildungsroman no debe ser vista en un sentido épico, como el logro de una meta difícil de cumplir, sino que en un sentido filosófico: una búsqueda por la propia identidad, autoformación y el descubrimiento de la propia esencia. El conocerse a sí mismo es clave, pero sin dejar de ponderar la realidad exterior como una fuente de estímulos y dificultades que son obligatorias para la transformación interior. Dicho de otra forma, estos factores externos pueden ayudar al protagonista, pero solamente él puede recorrer el camino de la mutación (p.29).

Inferimos, por lo tanto, que el personaje central de la novela de formación no es estático, ni plano, sino que redondo. Más que sus atributos fijos, lo importante son sus reflexiones, contradicciones, sufrimiento, dudas y decisiones que debe tomar a lo largo de su viaje. Mijail Bajtin sostiene que el principio organizador de la novela de formación es el cambio y la transformación que resultan de los vaivenes de su viaje (devenir histórico) y de las decisiones que adopta para hacerles frente. Es una novela sobre el desarrollo del hombre, que se ve obligado a ser alguien nuevo, antes inexistente (p. 17).

El tiempo y la transformación biológicos también son relevantes para la Bildungsroman. Están correlacionados directamente con la inexperiencia-experiencia de vida. El relato inicia durante la infancia o adolescencia del protagonista (donde es ignorante e ingenuo), pasa por su juventud (momento decisorio) y termina como un adulto plenamente consciente de su existencia (p. 22).

Finalmente, y en consonancia con lo sostenido por Mircea Eliade, la novela de formación propone un cambio en la condición existencial del héroe, dotado de un ser diferente al que poseía antes de su iniciación. El héroe se ha convertido en otro, un ser que pasa de ser marginado e improductivo a uno adaptado, integrado y funcional (p. 33).

4.- ¿Es *Naruto* una Bildungsroman? El viaje de Naruto como experiencia terapéutica de autoconocimiento, aceptación y armonía con la sociedad

No cabe duda de que existen varios lugares comunes entre la tradición de la novela de formación y el manga *Naruto*. Claro está, que *Naruto* es un relato que narra la historia de un niño huérfano que persigue el sueño de ser Hokage, para así ser visto. Con ese objetivo, el protagonista debe realizar una larga travesía, que comienza con su paso por la academia ninja y su primer título shinobi (genin). A partir de allí, y gracias a la lucha y superación de los obstáculos que aparecen en su camino y al padecimiento fruto de las pérdidas trágicas de personas con las que ha creado lazos emocionales, su carácter se va forjando hasta convertirse en un adulto consciente. Su nombramiento como el octavo Hokage —en el último capítulo—, no solo implica el logro de su propósito original sino que también manifiesta su transformación desde un infante invisible a un hombre capaz de sostener una relación productiva con su entorno social.

La segunda característica compartida es la estructura del relato. El viaje por el autoconocimiento de Naruto sigue una forma narrativa gradual y lineal, utilizando masivamente la técnica del flashback para relatar situaciones del pasado que añaden información al presente. Si bien, el formato de comic impide el uso generalizado del narrador (la historia es contada a través de las imágenes), cuando aparece lo hace como primera o tercera persona: la historia de la relación entre Madara Uchiha y Hashirama Senju (primer Hokage) es contada por el mismo Hashirama, y las crónicas de Kakashi son relatadas por el tercer Hokage.

Por último, ambas tienen —entre sus propósitos— uno didáctico o comunicacional (entrega de un mensaje que debe ser descifrado). Según las propias palabras de Masashi Kishimoto, el mensaje que quiso plasmar en la obra es:

En la vida real, es difícil que las personas se entiendan mutuamente dadas las diferencias culturales o formativas. Cuando vas creciendo, empiezas a observar que algunas cosas en la vida no van bien. En ese sentido, creé *Naruto* para decirles a las generaciones jóvenes que a pesar de que la vida esté llena de dificultades, tú puedes salir adelante. Aparte de eso, preferiría dejar que la audiencia hallara por si misma qué puede rescatar de *Naruto* (Kido, 2012).

Las dimensiones de *Naruto*, que van más allá de los postulados centrales de la novela de formación, tienen que ver con el uso de los personajes secundarios y la relación entre el protagonista y la sociedad.

Respecto al primer punto, en *Naruto* existen varios personajes que poseen su propio camino de formación y crecimiento, el cual puede no necesariamente cruzarse con el de *Naruto*. Un ejemplo es la madurez de Chouji (ninja coetáneo de *Naruto*), quien, mediante la confrontación con su propio mentor durante la cuarta guerra ninja, pasa de ser un niño inseguro y con poca autoestima a ser uno de los más poderosos compañeros de *Naruto*. Este cambio es representado metafóricamente con la muerte de la oruga y la aparición alas de mariposa que le permiten emprender vuelo.



Ilustración 2: Un inseguro Chouji es marginado de los juegos ninja por su condición física (Kishimoto, 2004, ep. 190)⁴

⁴ El orden de las viñetas es de derecha a izquierda en el manga. Los globos de diálogos también deben ser leídos así.

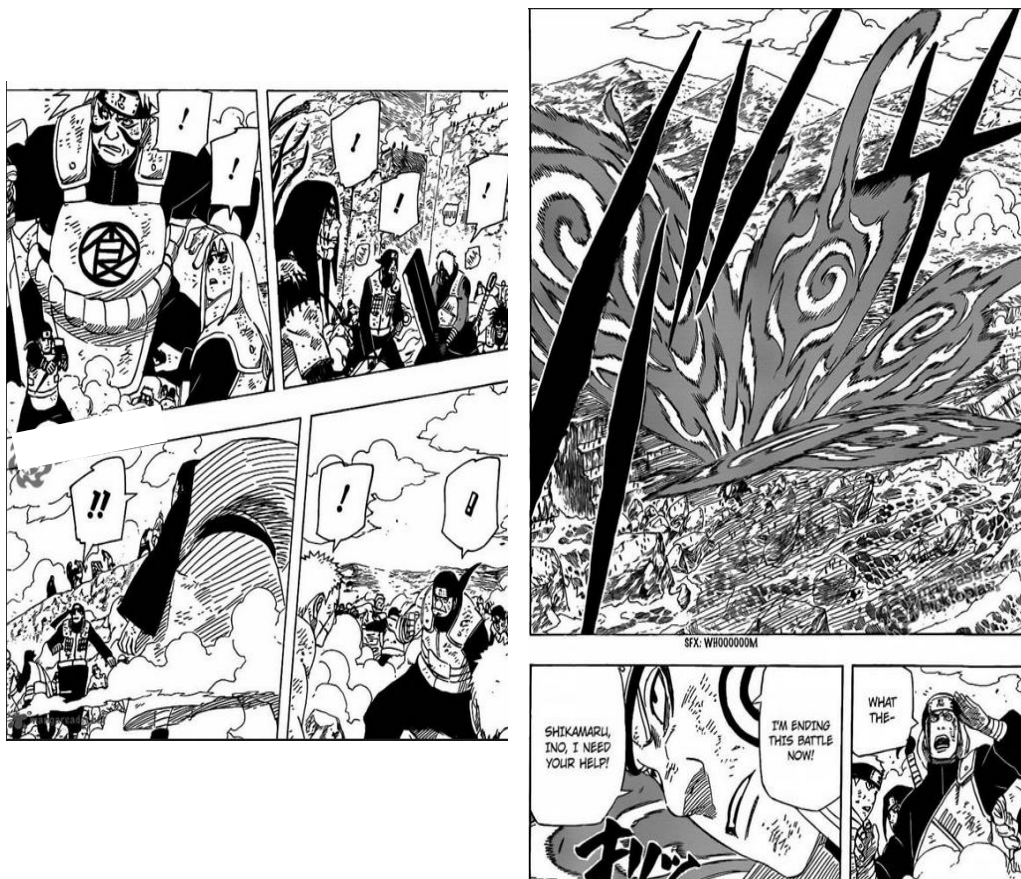


Ilustración 3: Padre, aliados y enemigos sorprendidos por el poder y determinación que ha despertado Chouji
(Kishimoto, 2011, ep. 534)

Otro caso interesante es el de Gaara, uno de los primeros villanos de la serie. Luego de luchar y perder contra Naruto encuentra un motivo por el cual existir, transformándose en una de las amistades más sólidas de toda la serie.

Gaara es oriundo de Sunagakure (aldea escondida entre la arena), localidad que desde tiempos remotos ha mantenido buenas relaciones con Konoha. Su infancia estuvo marcada por la ausencia de amor parental y fraternal de sus conciudadanos, quienes, al igual que a Naruto, lo despreciaban profundamente por ser el portador del Shukaku (ardilla de una cola). Su madre murió durante su parto, momento en el que su padre (Kazekage, gobernador de la aldea de la arena) sella a Shukaku dentro de Gaara convirtiéndolo en un objeto destinado para la guerra. Gaara crece, por un lado creyendo que su madre lo odió por haberle ocasionado la muerte, y por otro, teniendo

un padre lejano que nunca lo vio como a un hijo sino que como un indispensable recurso militar.

Esta condición de abandono y carencias afectivas (no tener algo donde aferrarse) permitió que los políticos manipulasen al niño a su antojo, para conseguir sus fines políticos. Una de las manifestaciones de ello es el ataque coordinado entre la aldea de la arena y la del sonido (liderada por Orochimaru) a Konoha, teniendo a Gaara como un elemento importante de su arsenal. Gracias a su enfrentamiento con Naruto, Gaara comienza a tomar conciencia del valor de su existencia y de la importancia de los lazos emocionales. Este cambio le permite trabajar y fortalecer su empatía hacia sus conciudadanos, quienes lo eligen como Kazakage.

No obstante, su sanación final ocurre en un escenario en el que Naruto solo está relacionado circunstancialmente. Durante la cuarta guerra, muchos ninjas fallecidos fueron revividos mediante la técnica denominada Edo Tensei no Jutsu (técnica de resurrección del mundo impuro), entre ellos el cuarto Kazekage, el padre de Gaara. En dicho encuentro, su padre le revela que su madre, al contrario de lo que —hasta ese momento— Gaara y los lectores sabían, siempre lo amó y protegió, incluso después de su muerte. Es así como en la obra de Kishimoto, la verdad tiene un valor emocional importante, pues está relacionada con el amor y la confianza —parental y fraternal— verdaderos, que superan al orgullo y la subestimación, que solo producen angustia, abandono y soledad⁵.

Estos dos casos demuestran que efectivamente existe un desarrollo de los personajes secundarios, que no existe solo en función del personaje principal, sino que mantiene una línea propia.

⁵ Otra prueba de esto es el caso de Sasuke, personaje que toma un camino de la oscuridad gracias a las mentiras que todos mantenían respecto de la aniquilación de su clan, a manos de su hermano Itachi.



Ilustración 4: La revelación del padre de Gaara



Ilustración 1: El cuarto Kazekage siente remordimiento por todo el daño realizado



Ilustración 6: El cuarto Kazekage siente remordimiento por todo el daño realizado



Ilustración 7: Gaara recibe la medicina (amor) del padre

La diferencia entre *Naruto* y la novela de formación no se agota con el trato de los personajes secundarios. Lo que realmente los distancia es el desenlace de la historia del protagonista.

Como vimos anteriormente, muchos teóricos de la Bildungsroman sostienen que, uno, al finalizar el periplo, el protagonista se ha transformado en un ser completo y mejor, que inicialmente no existía; y dos, termina voluntaria o involuntariamente por «encontrar un lugar en el mundo» integrándose a la sociedad y aceptando las leyes que rigen el sistema. En lo que respecta a *Naruto*, el relato discrepa en gran medida con estos postulados. En primer lugar, la importancia dada al *ser esencial* que, según Alejandro Jodorowsky, es todo lo que somos de forma ajena a la cultura imperante, las leyes y al contexto histórico y que viene con nosotros desde que somos concebidos. Es la individualidad sublime y creativa, independiente de nuestra herencia (Jodorowsky, 2012, p. 15). En segundo lugar, por la convergencia o armonía entre los ideales del protagonista y los de la sociedad, mas no la imposición de uno sobre otro. En el siguiente apartado aclararemos estas ideas.

4.1.- No solo Bildungsroman: la pregunta por la existencia y el proceso sanación de Naruto

Para clarificar estos dos puntos, tomaremos como ejemplo la historia del propio Naruto y su travesía para lograr su sueño de convertirse en Hokage. Analizaremos solo los hitos que expresen las reflexiones y cuestionamientos del protagonista, sus nudos emocionales, su filosofía y discurso moral y su crecimiento y los elementos que hagan alusión a su ser esencial.

- I. Naruto es reconocido por primera vez. Esto sucede cuando su primer instructor, Iruka, ve a Naruto como un miembro valioso de la aldea de la hoja, y no como el demonio de las nueve colas (ver sección 3.2). A partir de allí, Iruka acompañará — psicológicamente— a Naruto en su travesía posterior, defendiéndolo ante los demás habitantes de la aldea, apoyándolo en sus decisiones y conteniéndolo en sus tristezas. Son tres elementos relevantes de la obra que comienzan a salir a la luz en este pasaje. Uno, el rol del dolor, dado por la soledad y el padecimiento de una infancia sin amor. Dos, lo importante que es para un niño (y más aún para uno huérfano) el ser visto y reconocido por un adulto, lo que, en términos del propio

Kishimoto, justifica su existencia⁶. Y tres, el sentimiento de pertenencia a un lugar o a una comunidad determinada, donde poder comenzar a sentar raíces.



Ilustración 8: Naruto es reconocido por su instructor Iruka (Kishimoto, 2000, ep. 1)

- II. Su camino del ninja es revelado. Durante el segundo episodio, Naruto conoce al nieto del tercer Hokage, Konohamaru. Este, que desconoce que Naruto es portador del Kyubi, siente una admiración inmediata por él, debido a su carácter llamativo y rebelde. Durante una de sus conversaciones, Konohamaru le menciona su anhelo de convertirse en un Hokage importante, para que lo valoren como es y no solo como el nieto del actual gobernante. En ese momento, Naruto le advierte enfáticamente que, para lograrlo, deberá recorrer un largo y pedregoso camino y últimamente vencerlo. En dicho camino no hay atajos:

⁶ La pregunta por la existencia es tratada frecuentemente a lo largo de este manga, con especial énfasis en los casos de Naruto, Gaara, Sasuke, Obito, entre otros.



Ilustración 9: "No tomar atajos". El camino del ninja de Naruto (Kishimoto, 2000, ep. 2)

III. Los primeros enemigos Zabuza y Haku. El viaje del equipo 7 al país de las olas no solo significó un cambio geográfico y la experiencia de situaciones de vida o muerte, también develó algunos elementos importantes de la personalidad del protagonista.

Entre ellos destacaremos principalmente su especial sensibilidad y empatía para con los enemigos. Zabuza, un shinobi renegado de elite, proveniente de la aldea de la neblina, y Haku un niño que ha heredado un poder especial, trabajan para el mafioso Gato, quien se ha enriquecido a costa del pueblo, que se halla inmerso en la pobreza.

Haku, desde que quedó huérfano a una edad muy temprana, se arrimó a Zabuza, generando entre ellos un lazo que osciló entre la instrumentalización (Zabuza utilizó el poder especial del niño para aumentar su influencia y conseguir sus fines) y lo fraterno. Dicha compañía tuvo un componente existencial para Haku: «Vivo para ser un instrumento de Zabuza» (Kishimoto, 2001, ep. 29).

El equipo 7 es contratado por un trabajador del país de las olas, que necesita protegerse mientras construye clandestinamente un puente, que le permitirá a su

pueblo comerciar con otras zonas. Es en ese contexto que ocurre el enfrentamiento entre ambos bandos.

Durante el desarrollo de la lucha, Haku deja malherido a Sasuke, provocando la ira de Naruto. Este pierde el control y deja salir algo del poder del Kyubi, aumentando su fuerza física y velocidad. Haku, que se da cuenta de que no es rival para la bestia, se rinde y espera a que Naruto lo ejecute. Sin embargo, justo en el momento en que se precipitaba para asestar el golpe final, Naruto vuelve a tomar conciencia. En ese momento, logra una empatía con la problemática existencial de Haku:

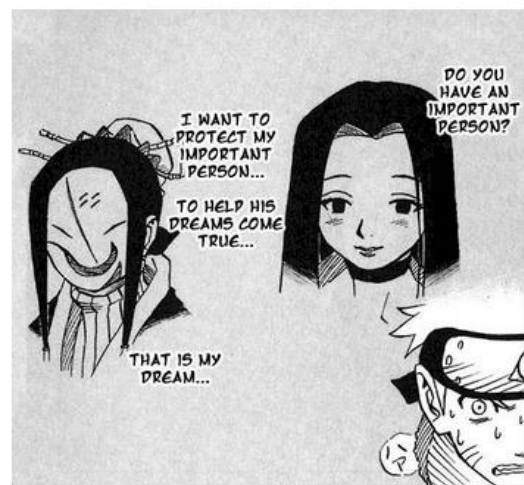


Ilustración 10: Naruto entiende el problema existencial de Haku (Kishimoto, 2000, ep. 29)

Tras la derrota de ambos, el lazo afectivo escondido entre Haku y Zabuza sale a relucir, provocando una importante catarsis en Naruto, llegando a cuestionarse incluso, si es raro sentir agrado por quien fue tu enemigo mortal. Esto es un claro signo de superación del clásico pensamiento maniqueo de, aliados-agrado y enemigos-odio.



Ilustración 11: Naruto siente agrado por sus enemigos Zabuza y Haku (Kishimoto, 2011, ep. 524)

Esta capacidad de empatía y de entendimiento sobre el dolor de otros será un rasgo fundamental en el relato de Kishimoto, el cual se desarrollará con más profundidad en los próximos capítulos.

- IV. Destino vs libre albedrío y trabajo: Naruto contra Neji. Durante el arco argumental de «Los Exámenes Chuunin», Naruto, junto a Sakura y Sasuke, deben ser capaces de superar varias pruebas para ascender de grado en el escalafón shinobi. Al superar las dos primeras fases, el protagonista debe participar en la última prueba, que consiste en un torneo de eliminación directa.

El primer encuentro corresponde al enfrentamiento de Naruto contra Neji Hyuga, uno de los niños shinobi más talentosos de todo el examen y de la serie. Él proviene de una familia de ninjas que destacan (el clan Hyuga) por sus enormes condiciones físicas y mentales, pues nacen portando el *Byakugan* (poder ocular que les permite visualizar largas distancias y los puntos de chakra). Posee un carácter muy formal y agudo en comparación a sus pares y una mentalidad hermética.

Sostiene que los ninjas fuertes están destinados a dominar y utilizar a los débiles, condición que está dada desde el nacimiento y es imposible de cambiar⁷.

A simple vista el resultado del encuentro parece predecible: Neji, un avezado shinobi, con enormes capacidades de combate, contra Naruto, un niño travieso y torpe que, hasta ese momento, pocos pergaminos había mostrado.

Un interesante choque de mentalidades ocurre durante la pelea. Neji exhorta a Naruto a ver la realidad y a dar por muerto su sueño de llegar a ser Hokage. Le advierte que solo unos pocos ninjas pueden llegar a tener dicho título, y, además, que ellos no han sido elegidos por su perseverancia y trabajo, sino que por dones que provienen de la cuna. Con ese parámetro, las personas deberían vivir dentro de su propio flujo inmutable.

Por otro lado, Naruto, que ha visualizado su propio camino del ninja —definido como el vivir y conseguir metas sin tomar atajos ni rendirse—, interpela constantemente el discurso de Neji, defendiendo la idea de que el devenir no está escrito sino que se construye.

Gracias al uso de una porción del poder del Kyubi y a su propia astucia, Naruto vence a Neji inapelablemente. La derrota, es una invitación a cuestionar sus ideas herméticas sobre el destino. Finalmente, Neji reconoce el valor del trabajo arduo para conseguir los sueños. Tanto es así, que cuatro años más tarde Neji sacrifica su vida para proteger a su amigo Naruto, convencido de que es la esperanza para salvar al mundo shinobi.

- V. El reencuentro de los legendarios Sannin. Ante el sacrificio y muerte de Hiruzen Sarutobi (tercer Hokage) ante su propio discípulo Orochimaru, un nuevo Hokage es requerido. Jiraiya, que es uno de los tres antiguos alumnos del tercer Hokage (también denominados los legendarios Sannin por sus proezas en la anterior guerra ninja), parte junto a su nuevo discípulo Naruto en búsqueda de la persona más idónea para el cargo: la princesa Tsunade (también una alumna del fallecido

⁷ Esta mentalidad se explica por el conflicto entre la familia principal y secundaria del clan Hyuga. Su padre, Hizashi Hyuga solo por haber nacido después que su gemelo Hiashi, es asignado a la familia secundaria (que vive para proteger a la principal). Ante un incidente, Hizashi es sacrificado por el clan para mantener la paz con una aldea extranjera, provocando en Neji un odio hacia la familia principal y una impotencia por la injusticia cometida.

Hokage). Lo que no previeron es que el mismo Orochimaru también estaba detrás de Tsunade, con el objetivo de que esta, con sus poderes médicos excepcionales, le curase sus brazos (quedaron inutilizables por Hiruzen). El enfrentamiento entre los tres legendarios sannin fue inexorable. Más allá de la disputa propiamente tal, lo que nos interesa es cómo Naruto actúa en ese contexto, y cómo el lazo entre maestro y discípulo supera la orientación *top-down*: ambos aprenden mutuamente.



Ilustración 12: Jiraiya admira el talento de Naruto de nunca rendirse (Kishimoto, 2003, ep.166)

En la pugna ideológica con Orochimaru, Jiraiya sostiene que un verdadero ninja no es aquél que domina la mayor cantidad de técnicas, sino el que tiene el espíritu de resistir y no darse por vencido. Este pensamiento fue originado a partir de su experiencia con Naruto y de su incremental admiración por él.

La voluntad de nunca rendirse es admirada también por la propia princesa Tsunade quien en un principio se mantuvo reticente a la idea de tomar el puesto de Hokage e incrédula ante la perorata de Naruto. Sin embargo, avergonzada, al ver que un niño considerablemente más débil que ella podía hacerle frente al enemigo, cambia de actitud y decide hacerse cargo de sus responsabilidades.

- VI. El niño de la profecía: La muerte de Jiraiya y la batalla contra Pain. Por una torpeza, en medio de su entrenamiento con el profesor Hiruzen Sarutobi, Jiraiya viaja interdimensionalmente al país de los sapos. En su estadía, aprende *senjutsu* (técnica para reunir energía de la naturaleza) y el sapo más anciano le revela una predicción: será mentor del «niño de la profecía», aquél que traerá la paz o la destrucción del mundo shinobi.

A su regreso, es enviado —junto con Tsunade y Orochimaru— a la aldea de la lluvia para luchar por Konoha en el contexto de la tercera guerra ninja. Allí, los sannin se encuentran con tres niños huérfanos, Yahiko, Nagato y Konan. Al ver su desolación, Jiraiya decide enseñarles ninjutsu básico, dándose cuenta de que Nagato —el más talentoso de los tres— poseía el Rinnegan, la técnica ocular más poderosa de toda la serie. Este descubrimiento lo convenció de que Nagato podía ser el niño de la profecía. La gran ironía es que —por múltiples razones— Nagato se convierte en el líder de Akatsuki, pandilla que desea apoderarse de todas las bestias con cola, para dominar el mundo⁸.

Años más tarde, Jiraiya —un experto en espionaje e infiltración— descubre que el líder de Akatsuki reside en la aldea oculta entre la lluvia, por lo que decide ir a investigar directamente. A pesar de las habilidades del sannin, Pain logra fácilmente detectarlo e interceptarlo, momento en el que Jiraiya se da cuenta de la ironía del destino: su alumno se había convertido en la mente detrás de los crímenes de Akatsuki. Tras un enfrentamiento intenso, Pain logra vencer a su antiguo maestro, no sin que este último lograra descubrir quién era realmente Pain: Nagato. Justo antes de morir, le deja este secreto de forma codificada al niño de la profecía: Naruto.

Luego, tras el fracaso de los miembros de Akatsuki, Hidan y Kakuzu, por apoderarse del Kyubi, Nagato inicia una invasión a escala total a Konoha para completar su objetivo. En el intertanto, Naruto se entera de la muerte de su maestro y se sumerge en una depresión sin paragon en la serie: la pérdida de la persona que más lo admiró, provocó que su temple y constitución se desmoronaran. Su camino del ninja, de no rendirse jamás estaba tambaleando.

⁸ El verdadero objetivo, utilizar un gran genjutsu (ilusión) para mantener a la humanidad en un sueño eterno, no es revelado sino hasta el episodio 467, momento en que se declara la cuarta guerra ninja.

Afortunadamente, la tristeza será superada gracias a su amigo y compañero Shikamaru, que le hace entender, mediante un ejemplo concreto, de que ellos ya son lo suficientemente grandes como para dejar de ser alumnos y protegidos de alguien, y comenzar a ser maestros y a proteger a los niños que representan el futuro de la aldea. Si bien, esta pérdida tiene una función pedagógica y formativa del carácter del protagonista, no explica por sí sola la maduración de Naruto. En este caso, el apoyo de sus amigos más cercanos —personas que por haber experimentado un dolor similar, pueden entender mejor a Naruto— fue significativo en la transformación de su mentalidad: de alumno a maestro, de carga a hacerse cargo.

Más tarde, Pain (Nagato) efectivamente invade Konoha en búsqueda del Kyubi, destruyendo todo a su paso y asesinando a varios shinobis destacados, entre ellos a su maestro Kakashi. Naruto, quien entrenaba en el mundo de los sapos para adquirir el poder del senjutsu, es regresado a la aldea para pelear con Pain. Concluida la feroz pugna —quizás, la mejor lograda de toda la serie— Naruto encuentra el paradero de quién estaba detrás de Pain.

Decidido a tomar venganza por la muerte de su mentor, Jiraiya, de su sensei Kakashi y de todas las personas asesinadas en la invasión, Naruto se apronta a matar a Nagato. Sin embargo, este le ruega de que antes de tomar una decisión escuche su ideología y la historia que la antecede y explica. Una vez terminado, Nagato le pregunta a Naruto cuál es su decisión final, y este, que entiende su dolor, decide perdonarlo a pesar de haber perdido a las pocas personas que lo reconocieron. Todo para detener el interminable “ciclo del odio”⁹. Un sorprendido y agradecido Nagato vuelve a hallar su esperanza en Naruto, lo que lo lleva a realizar una técnica para revivir a todos los muertos recientes, a cambio de su propia vida. Finalmente Naruto es ovacionado como un héroe por todos los habitantes de la aldea, gracias a la proeza de salvarlos de una aniquilación segura.

El acto de perdón de Naruto contiene varias capas interesantes de analizar. La primera es que el perdonar al enemigo no solo implica misericordia para con él, sino que, en último término, la aceptación de la realidad (toma de conciencia de que los seres queridos asesinados no volverán y que la venganza solo provocará un

⁹ Concepto ficcional utilizado por Kishimoto que alude a que en la realidad siempre que hay vencedores, hay vencidos que querrán la venganza, generándose un odio eterno.

bienestar pasajero), la que se entiende como la conciencia no crítica de las experiencias y la habilidad de dejar que estas lleguen y se vayan sin adherencia y resistencia (Williams y Lynn, 2010). Investigaciones señalan que algunos de los efectos de esta actitud son: a) un mayor rango de experiencias disponibles; b) un mayor potencial para acciones productivas; y c) favorece actitudes como la compasión y reduce el echar culpas a otros (David et al, 2013, p. 28).

Por otro lado, requiere de una alta capacidad de empatía con los demás, virtud que ya habíamos visualizado durante su encuentro con Haku y Zabuza, aspecto que nos hace pensar que es parte del ser esencial de Naruto y que se va desarrollando y amplificando, a medida que aparecen encrucijadas significativas que lo ponen en jaque.

VII. La cuarta gran guerra ninja. Madara Uchiha (o Tobi), el ancestro más poderoso del clan Uchiha y uno de los fundadores de Konoha, sigue vivo y es quien mueve secretamente los hilos de Akatsuki. En medio de la cumbre de los cinco kages¹⁰, Madara hace su aparición y le declara la guerra al mundo shinobi, con el fin de apoderarse de las dos bestias con cola restantes (ocho y nueve colas). Meses después —justo antes de comenzar los preparativos para la cuarta guerra— Kabuto Yakushi, un servidor del «fallecido» Orochimaru, entra en contacto con Madara y le ofrece una alianza, exhibiéndole —como prueba de su aporte bélico— la técnica mejorada de resurrección del mundo impuro (Edo Tensei), reviviendo a grandes ninjas fallecidos, entre ellos los Akatsuki, los Jinchuuriki, e incluso poderosos ninjas de Konoha.

El arco argumental de la guerra es extenso (va desde el episodio 515 al 690), por lo que es necesario destacar solo los momentos más relevantes para nuestro personaje. A nuestro parecer estos son tres: el reencuentro con Nagato e Itachi Uchiha, el nacimiento de una amistad entre Naruto y Kurama (Kyubi) y la pugna bélica e ideológica entre Naruto y Obito Uchiha.

- a) Los requisitos para ser Hokage. Dos importantes revividos por el Edo Tensei de Kabuto fueron los Akatsuki, Itachi Uchiha y Nagato. Ellos se enfrentan involuntariamente (son controlados remotamente por Kabuto) a Naruto y a Killer Bee en el contexto de la guerra ninja. Gracias a una hábil estratagema, Itachi logra

¹⁰ Encuentro para decidir qué medidas tomar respecto de los delitos perpetrados por Sasuke Uchiha (secuestro de Killer Bee, portador de la bestia de ocho colas y hermano del Raikage, gobernador de la aldea oculta entre las nubes).

zafarse del control del Edo Tensei (de igual forma su cuerpo siguió siendo el de un revivido por la técnica) y se alinea con Naruto para vencer a un peligroso Nagato. Al final de la contienda, Itachi parte, por su cuenta, a detener el Edo Tensei de Kabuto y le encomienda a Naruto la tarea de derrotar a Madara en el campo de batalla. Antes de partir, Itachi le otorga un consejo a Naruto que cambia totalmente su perspectiva (y del lector) acerca su sueño de convertirse en Hokage:



Ilustración 13: "No es que los demás te reconozcan por el hecho de ser nombrado Hokage. Podrás ser Hokage solo si logras el reconocimiento del resto (Kishimoto, 2011, ep. 552).

En su afán por querer solucionar todos los problemas por sí mismo, Naruto tiene la intención de terminar con el Edo Tensei y con Madara, de manera solitaria. Esta actitud es increpada por Itachi (quién intentó cargar solo con el peso de haber asesinado a todo su clan, perjudicando a su hermano en el camino) quien le advierte que si sigue haciendo crecer su ego terminará como Madara. Además, añade que siempre es necesario contar con la ayuda de amigos y aliados para lograr tareas difíciles. En suma, el mensaje de Itachi tiene que ver con el reconocimiento y ayuda del resto para lograr los sueños, y ese reconocimiento nacerá exclusivamente gracias al trabajo duro y sostenido.

- b) Una importante amistad nace. Kurama (verdadero nombre del Kyubi) fue testigo directo de todo el viaje de Naruto. Desde que era un niño marginado y triste hasta su transformación en un joven-adulto héroe y salvador de la aldea de la hoja. A pesar de observar con admiración este proceso, se mantiene reacio frente a la figura de Naruto y a la raza humana en general, dado que ha sido siempre visto y utilizado como un mero instrumento bélico o como un peligro que debe ser confinado. Madara Uchiha lo utilizó para pelear contra Hashirama Senju, luego fue sellado al interior de Mito Uzumaki, esposa de Hashirama, vuelto a sellar en Kushina Uzumaki (madre de Naruto), controlado por Tobi para destruir Konoha durante el nacimiento de Naruto y, finalmente, sellado nuevamente en el neonato.

Sin embargo, Naruto —gracias a su historia de soledad y posterior superación, fruto de sus propias virtudes y de la ayuda de sus amigos— comienza a ver con otros ojos al Kyubi: como un ser digno de ser reconocido no como un instrumento de guerra sino que como un valioso miembro de la aldea de la hoja. Kurama, alegre por este acto sincero, decide ayudar a Naruto otorgándole todo su poder para hacerle frente a Tobi (se ha descartado que sea Madara Uchiha, pues este efectivamente estaba muerto y fue revivido por el Edo Tensei de Kabuto).

Por un lado, el orgullo y desconfianza de Kurama, por haber sido instrumentalizado y, por otra, la animadversión de Naruto hacia el zorro, por el asesinato de sus padres y por haber sido la fuente de su aislamiento en la infancia, ceden para darle paso al entendimiento mutuo y la simbiosis total, logrando el poder necesario para asegurar la paz definitiva en el mundo ninja. La fuente de agonía de Naruto se transformó en la salvación del mundo shinobi.



Ilustración 14: Tal como lo hizo Iruka en el primer episodio, Naruto reconoce al Kyubi como un miembro de la aldea de la hoja y lo llama por su verdadero nombre, Kurama (Kishimoto, 2012, ep. 570).

- c) La batalla contra Obito Uchiha. El enmascarado Tobi pierde su máscara durante su combate contra Naruto, Killer Bee, Kakashi y Gai, revelándose su identidad: Obito Uchiha. Obito fue un antiguo compañero de Kakashi, en un equipo conformado además por la kunoichi (ninja de género femenino) médico Rin y su líder Minato (el padre de Naruto). A la temprana edad de 13 años, un sobresaliente Kakashi ya obtenía su título de Jounin (rango superior a Chuunin), mientras que Obito, un tanto torpe e inseguro, apenas lograba el de Chuunin, formándose una constante rivalidad entre ellos. Esta rivalidad se vio amplificada por el amor no correspondido de Obito hacia Rin, quien, por el contrario, amaba y admiraba a Kakashi.

Durante la tercera guerra ninja, los tres niños fueron enviados al campo de batalla para realizar una misión de infiltración y destruir un puente enemigo, utilizado para transportar suministros. Si bien, en un principio Minato pudo acompañarlos y protegerlos, debió partir a otros frentes donde era requerido, dejando a cargo como capitán a Kakashi. Con la ausencia de Minato, los problemas no tardarían en

aparecer. Unos ninjas de la aldea de la roca interceptaron a los niños y lograron secuestrar a Rin. En este momento, ocurre —quizás— uno de los momentos más inolvidables de toda la serie, la discusión entre Kakashi y Obito sobre qué hacer respecto a Rin. Mientras Kakashi defendió la idea de apegarse a la misión, suponiendo que los secuestradores mantendrían sana y salva a su rehén, dada su utilidad médica, Obito le recriminó, arguyendo en que esas suposiciones eran falsas pues, probablemente, el enemigo le extraería información relevante y luego la mataría. Kakashi, apegado a las reglas, defiende la idea de que un ninja no debe tener sentimientos que le impidan desarrollar sus misiones correctamente, por eso decide que deben despreocuparse de Rin y seguir con la misión. Obito no acepta esta resolución y decide partir por si solo al rescate de su amada Rin, no sin antes dejarle un mensaje claro a Kakashi:



Ilustración 15: Obito decide seguir sus propios ideales, su propio camino del ninja (Kishimoto, 2005, ep. 241).

Lo que este pasaje quiere representar es el descubrimiento del camino del ninja de Obito, completamente diferente al que la aldea y sus instructores le han enseñado, lo que nos habla nuevamente de la importancia del ser esencial y de recorrer el camino propio.

Lamentablemente —y pesar del arrepentimiento de Kakashi y de que Rin logra ser rescatada—, una gran roca destroza la mitad del cuerpo de Obito. Inmovilizado y agonizante, decide regalarle su recién despertado ojo sharingan a Kakashi para: «...convertirme en tu ojo y ver el futuro por ti» (Kishimoto, 2005, ep. 5).

Un atónito Kakashi, no podía creer que Obito seguía vivo. Tampoco podía asimilar que quien estuvo detrás de la liberación del Kyubi durante el nacimiento de Naruto; se enfrentó a muerte con su propio sensei, Minato; asesinó a incontables shinobis y manipuló a Nagato para crear Akatsuki, no fue Uchiha Madara, sino que su bondadoso e inspirador compañero, que murió heroicamente durante la tercera guerra ninja.

Obito les relata que fue salvado y reconstruido por el mismo Madara Uchiha, quien gracias a las células robadas de Hashirama Senju todavía seguía vivo (aunque lánguido por los años) y había logrado despertar el Rinnegan (que luego se lo entrega a Nagato al momento de nacer). Sin embargo, lo que lo llevó a tomar el camino de la oscuridad y a montar el plan Tsuki no Me (ojo de la luna) fue la trágica muerte de la única persona que lo veía y lo reconocía, su amada Rin. Más allá de las circunstancias de su muerte, Obito no acepta la realidad y se deja seducir por la ideología de Madara, buscando acabar con el mundo ninja, que solo provocaba guerras interminables. Esto se realizaría mediante la ejecución de una técnica ilusoria atemporal y de alcance universal, que mantendría a la humanidad en un sueño, donde todos sus anhelos se vuelven «reales».

Para lograr el plan, Obito reúne —de manera indirecta— a las últimas bestias con cola, con el objeto de despertar al *Juubi* (diez colas), la bestia más poderosa de todas. No contento con esto, es capaz de dominar sus poderes, convirtiéndose en su Jinchuuriki y por ende, en el nuevo sabio de los seis caminos. Fue tal el poder adquirido, que incluso los esfuerzos conjuntos de Naruto, de los Hokages revividos y de toda la alianza shinobi no surtieron efecto, lo que provocó una desazón generalizada en las filas.

En ese preciso momento, gracias a la técnica mental de su compañera Ino Yamanaka, que permite expandir telepáticamente los pensamientos entre varios emisores y receptores, todos los ninjas comienzan a visualizar el interior de Naruto y su pasado tormentoso, sufrimiento que le permitió desarrollarse y convertirse en el héroe, no solo de Konoha sino que de todo el mundo shinobi.

Al ver que su filosofía de nunca rendirse y no tomar atajos fue el elemento transversal que lo ayudó en su transformación, los demás ninjas logran la catarsis necesaria para retomar los ánimos y ayudar a Naruto. Incluso el revivido Hashirama Senju destaca este punto:



Ilustración 16: Hashirama señala que es justamente el pasado doloroso y su sanación lo que une a los ninjas (Kishimoto, 2014, eps. 646-649)

Este pasaje demuestra dos cosas claves, que diferencian a *Naruto* del Bildungsroman canónico: uno, la transformación del personaje principal o héroe no ocurre en pos de los intereses o mentalidades de la sociedad, al contrario, la sociedad es la que toma conciencia de que debe cambiar y adaptarse para lograr la paz definitiva; y dos, que la transformación y sanación de Naruto tiene que ver con la aceptación y con la gratitud respecto de todas aquellas experiencias y sufrimientos que forjaron su carácter y pulieron su ser esencial. Así, lo que en un comienzo es visto como una maldición o como una fuente de agonía puede convertirse en el medio para la salvación y sanación. Otra evidencia de esto es la relación entre Naruto y Kurama (que puede ser visto como incluso como la relación entre el consciente y el inconsciente) donde, en un principio provocó la marginación social del niño, pero finalmente se transforma en la llave para obtener la anhelada paz.

Lo anterior es resumido claramente por Erich Fromm en su libro *Psicoanálisis y Budismo Zen*:

El bienestar significa nacer plenamente, convertirse en lo que se es potencialmente; significa tener la plena capacidad de la alegría y la tristeza o, para expresarlo de otra manera, despertar del sueño a medias en que vive el hombre medio y estar permanentemente despierto. Si es todo eso, significa también ser creador; es decir, reaccionar y responder a sí mismo, a los otros —a todo lo que existe— reaccionar y responder como el hombre real, total, que soy a la realidad de todos y de todo tal como es. En este acto de verdadera respuesta está el área de capacidad creadora, de ver al mundo tal como es y experimentarlo como mi mundo, el mundo creado y transformado por mi comprensión creadora¹¹, de modo que el mundo deje de ser un mundo extraño «allí» y se convierta en mi mundo¹² (Fromm, 1998, p. 59).

Obito derrotado, sostiene una charla telepática con Naruto (dada la conexión entre el Kyubi y el Juubi) y comienza a darse cuenta de cuánto se había alejado de su ser esencial antiguo (y de cómo Naruto le recuerda a este ser), a sentir arrepentimiento por los crímenes realizados y a visualizar los reales sueños que quería lograr: construir una amistad con Kakashi, ser acompañado por la gente de la aldea y convertirse en Hokage.

A continuación, y a manera de resumen, se presenta una tabla comparativa entre los personajes Naruto Uzumaki y Obito Uchiha. Esta tabla tiene la intención de clarificar aún más los rasgos propios del presente relato, el mensaje contenido en

¹¹ Relación productiva con el mundo, en el cual puedo aportar creativamente, como Naruto.

¹² Ser parte de Konohagakure o del mundo shinobi.

la obra de Kishimoto y las discrepancias centrales respecto de la novela de formación.

Tabla 1: Diferencias entre el devenir de Naruto y de Obito.

		Naruto Uzumaki	Obito Uchiha
Niñez-Adolescencia	Situación de los padres	Asesinados por el Kyubi.	Fallecidos en circunstancias desconocidas.
	Personalidad	Torpe, con fuerte determinación y seguro de sí mismo.	Torpe, con fuerte determinación pero algo inseguro.
	Relación con la sociedad	Marginado por su personalidad irritante y por ser el portador del Kyubi.	Marginado y subestimado por ser inadaptado, torpe
	Ideales y motivaciones	Ser reconocido, convertirse en Hokage, caminar por su propia senda del ninja.	Ser reconocido, convertirse en Hokage y seguir sus propias reglas.
Juventud - Adultez	Mentor	Jiraiya	Madara Uchiha
	Transformación	No se transforma completamente, más bien desarrolla su ser esencial a través de las duras experiencias.	No aceptando la muerte de Rin a manos de su propio amigo Kakashi, comienza a negar la realidad y a detestar al mundo entero. Pierde totalmente su camino y borra a su ser esencial.
	Pérdidas	Padres, Jiraiya, Neji Hyuga.	Rin, la única persona que lo apreció tal como es.
	Relación con la sociedad	Armónica. Su trabajo y temple logran cautivar al resto, quienes quieren seguirlo y ayudarlo a lograr sus metas.	Auto exilio, aislamiento, utilización y manipulación de personas.
	Ideales	Aceptación de la realidad, trabajo colectivo con los miembros de la aldea. Gratitud frente a las experiencias dolorosas	Negar la existencia y la realidad a través de un hechizo ilusorio que termine con la percepción del tiempo y mantenga a la

		formativas.	humanidad en un estado de sueño eterno.
	Respuesta a la pregunta por la existencia¹³	Idea de nacer plenamente. Reconoce la realidad y el potencial de su ser esencial y lo desarrolla mediante las experiencias. Esa conciencia le permite agradecer el haber contado con dichas experiencias y sufrimientos.	Unidad en la regresión (Fromm, 1998, p. 56): Negación de la existencia a través de la búsqueda de un estadio anterior al nacimiento. Pasión por destruirlo todo y todos. Neurosis narcisista infantil que no acepta la realidad tal como es, sino como quiere que sea.

Fuente: Elaboración propia con base en episodios 599 a 654 del manga *Naruto* de Masashi Kishimoto.

En esta comparación salen a la luz varios temas respecto a nuestro objeto de estudio. En primer lugar, la importancia que se da al ser esencial en el relato de Kishimoto, el cual, a diferencia de lo planteado en las novelas de formación, donde la persona que inicia el viaje es completamente distinta a la que lo termina, forma parte del protagonista desde su nacimiento y no cambia luego de su periplo y armonización con la sociedad. Naruto no necesita deshacerse de su ser esencial para ser reconocido por la sociedad, más bien es su trabajo constante y su espíritu de no darse por vencido lo que —gradualmente— los va convenciendo, uniendo y sanando.

Por el contrario, Obito, seducido por el proyecto de Madara, intenta deshacerse de su ser esencial, ocultando su identidad o utilizando la de otros y buscando ejecutar un proyecto atemporal, donde ya no exista la identidad individual. Finalmente, viéndose y proyectándose en Naruto logra visualizar a su ser esencial.

En otro ámbito, está la importancia de la aceptación de la realidad —con sus luces y sombras— como paso previo obligatorio para la sanación. Solo aceptando la realidad y agradeciendo cada una de las experiencias vividas. Naruto es capaz de

¹³ "Cuál es la pregunta que plantea la vida? La pregunta es: ¿cómo podemos superar el sufrimiento, el aprisionamiento, la vergüenza que crea la experiencia de separación; cómo podemos encontrar la unión dentro de nosotros mismos, con nuestro semejante, con la naturaleza? El hombre tiene que responder a esta pregunta de alguna manera; y aun en la locura se da una respuesta, rechazando la realidad fuera de nosotros mismos, viviendo completamente dentro de la concha de nosotros y superando así el miedo a la separación" (Fromm, 1998, p. 56)

sanarse (lo que antes lo abatía, ya no lo hace) y de ayudar a sanar a los demás. Probablemente, tal como señala el personaje Kakashi, la brecha entre lo que deseamos de la realidad y lo que objetivamente es, puede ser superada no renunciando a esta ni destruyendo todo, sino que trabajando duro y con la ayuda de los demás (Kishimoto, 2014, ep. 655).

Finalmente, la relación entre el protagonista y la sociedad no se basa en la subyugación de uno por sobre el otro, sino que en una armonización entre los ideales e intereses de ambas partes. Tanto Naruto, como su entorno van construyendo cooperativamente un nuevo mundo, basado en el mutuo entendimiento.

5.- A modo de conclusión

En la presente investigación exploratoria, pretendimos desentrañar las principales influencias literarias y extraliterarias presentes en el manga *Naruto* de Masashi Kishimoto, así como también develar sus atributos inherentes, relacionados principalmente al proceso iniciático del héroe y su paso de infante a adulto.

Teniendo en cuenta de que *Naruto* es un manga para jóvenes, vendido industrialmente en prácticamente toda la faz de la tierra (como también sus productos derivados), fue necesario revisar algunas posturas referentes a la LAJ actual, a la discusión en torno a literatura y subliteratura y a la influencia que tiene en ella los medios masivos y la industria cultural. En dicha revisión se verificó que gran parte de los elementos que definen a la subliteratura y la diferencia de la literatura canónica están presentes en *Naruto*.

Asimismo, incorporamos también el debate en torno a la calidad y valor literario de la novela gráfica o comic, en el cual varios autores están de acuerdo con señalar que —al igual que como sucede en la literatura de prosa— existen novelas gráficas de alta y baja calidad, lo que sería explicado por cuán fluida sea la sinergia entre el arte (imágenes) y la letra (guión).

En la línea de lo literario propiamente tal, vimos que —a nivel narrativo— el manga de Kishimoto encuentra su herencia en las historias de ficción de aventuras, en el monomito del héroe, sistematizado por el mitólogo Joseph Campbell en su obra *El héroe de las mil caras*, y en la tradición de la Bildungsroman o novela de formación occidental, la que describe el paso del protagonista desde la niñez a la adultez.

Pese a aquello, el análisis de la fuente desde una óptica experimental, ligada a la psicomagia de Jodorowsky, a la psicología humanista y al budismo zen arrojó resultados que la ponen en una posición divergente de las tradiciones mencionadas en el párrafo anterior. Estas desviaciones, que se alzan como rasgos propios de la obra de Kishimoto, guardan relación fundamentalmente con tres puntos. Uno, la importancia del viaje no sólo como un proceso evolutivo o como un intento de calzar en una sociedad determinada, sino como una búsqueda y desarrollo del ser esencial o de nuestro potencial entero, con el cual nacemos y que —por más que deseemos diluirlo, como Obito— nunca desaparece. Dos, la armonización entre los ideales del protagonista y los de la sociedad, más no la adaptación como sumisión de uno hacia el otro. Y tres, la relevancia de la aceptación de la realidad y de la gratitud frente al

sufrimiento, como pasos previos para la sanación espiritual, lo que se evidenció en los casos de Naruto y su relación con Kurama; Chouji quien sufre del desprecio de sus amigos por su gordura, pero que finalmente es capaz de utilizar su sobrepeso para transformarlo en chakra y desplegar sus alas; y Gaara, que encuentra a su primer amigo gracias a ser el portador de la bestia con cola y su enfrentamiento con Naruto.

De este modo, concluimos que, a pesar de la existencia de prácticas subliterarias como la mercantilización e industrialización de la obra, la producción y venta de bienes derivados del manga original (serie animada, videojuegos, vestimenta, filmes) con el objeto de extender el goce del lector y maximizar las utilidades, el uso de personajes con problemáticas existenciales que favorecen la identificación con el lector, Kishimoto logra realizar un manga que busca curar, pues apela al autoconocimiento y a la autoestima, a valorar las cosas que tenemos en el presente, al mutuo entendimiento y a la unión con el mundo, a la resiliencia y a la sanación como la superación del narcisismo infantil. Su orientación sanadora dignifica a la obra a pesar de su contexto industrial y comercial. Tal como señala Jodorowsky en su libro *Psicomagia*:

«Dice que el arte cura. ¿De qué manera?»

El arte cura porque tenemos que curarnos de no ser nosotros mismos y no estar en el presente. Hay una frase hasídica que dice: «Si no eres tú, ¿quién? Si no es aquí, ¿dónde? Si no es ahora, ¿cuándo?». Si eres capaz de solucionar el cuándo, el aquí y el quién (el tú), estás siendo tú mismo, y ya has logrado curarte.

¿Realizar arte es conocerse a sí mismo?

Sí, pero conocerse a sí mismo es conocer a la humanidad y al universo. Es pasar de lo singular a lo plural.

¿Podría explicarlo?

Piensa que la necesidad de curación se produce por la falta de conciencia. La enfermedad consiste en que hemos cortado las uniones con el mundo. La enfermedad es falta de belleza, y la belleza es la unión. La enfermedad es falta de conciencia, y la conciencia es unión con uno mismo y con el universo» (Jodorowsky, 2004, p. 118).

Los resultados de la presente investigación pueden ayudar a favorecer un proceso de toma de conciencia sobre la discusión entre literatura y subliteratura. Es altamente probable que exista una cantidad enorme de libros, comics, novelas gráficas o filmes que, por habérseles enjuiciado o etiquetado como subliterarias, no sean consideradas dignas de estudio para el mundo académico. Sin embargo, vemos que con solo un análisis experimental (teniendo en cuenta que un análisis de las imágenes y su relación con el relato enriquecería aún más los hallazgos) y con un enfoque multidisciplinario —que puede abarcar desde lo literario hasta lo psicomágico— se pueden obtener

conclusiones difíciles de ser vislumbradas a simple vista. En ese sentido, los próximos pasos tienen que ver con trazar líneas de investigación ligadas a la presencia de corrientes filosóficas y psicológicas en el noveno arte japonés, a la semiótica visual y literaria, a la profundización del análisis de cómo los códigos presentados en el manga son interpretados por los lectores, entre otros.

6.- Bibliografía

6.1.- Fuentes primarias:

📖 Kishimoto, Masashi (2000-2014). *Naruto*. Tokio: Shueisha.

6.2.- Fuentes secundarias (libros y artículos académicos):

📖 Baetens, Jan (2008). *Graphic Novels: Literature without Text?* English Language Notes. Vol. 46 Issue 2

📖 Campbell, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del Mito*. México: Fondo de Cultura Económica.

📖 Connors, Sean (2010). "The Best of Both Worlds": Rethinking the Literary Merit of Graphic Novels. The Alan Review, Summer.

📖 David, Daniel; Jay Lynn, Steven y Lama Surya Das (2013). *Self-Acceptance in Buddhism and Psychotherapy*. En *The Strength of Self-Acceptance: Theory, Practice and Research*.

📖 Fromm, Erich (1998). *Budismo Zen y Psicoanálisis*. México: Fondo de Cultura Económica.

📖 Gravett, Paul. (2004). *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. London: Laurence King Publishing.

📖 Jodorowsky, Alejandro (2004). *Psicomagia*. España: Siruela Ediciones.

📖 Jodorowsky, Alejandro (2012). *Metagenealogía*. España: Random House Mondadori.

📖 Lluch, Gemma (2009). *Mecanismos de adicción en la literatura juvenil comercial*. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

📖 Lorente, Pablo (2011). *Consideraciones sobre la literatura infantil y juvenil. Literatura y subliteratura*. España: Didáctica. Lengua y Literatura.

📖 Reyes, Jaime (2003). *Teoría y didáctica de los géneros aventura y policial*. Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

- 📖 Strong, Kathryn (2012). *In Defense of Graphic Novels*. *English Journal* 102.2
- 📖 Vadillo, Carlos (2013). *El Bildungsroman en las narradoras españolas de posguerra: 1940-1960*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- 📖 Williams, J. C., y Lynn, S. J. (2010). *Acceptance: An historical and conceptual review*. *Imagination, Cognition and Personality*, 30 (1), 5–56.

6.3.- Artículos de prensa y sitios de interés:

- 📖 Animenewsnetwork (2014). *Naruto Manga Has 200 Million in Print Worldwide*. Disponible en: <http://www.animenewsnetwork.com/daily-briefs/2014-11-08/naruto-manga-has-200-million-in-print-worldwide/.80771>. Recuperado el 20-11-2014.
- 📖 Kido, Masaki (2012). Masashi Kishimoto Interview. Weekly Shounen Jump. Disponible en: <http://shonenjump.viz.com/node/59>. Recuperado el 13-10-2014.
- 📖 VGChartz (2014). *Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 3 Sales*. Disponible en: <http://www.vgchartz.com/game/71320/naruto-shippuden-ultimate-ninja-storm-3/>. Recuperado el 2-11-2014.