

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



**El camino del dolor: el discurso sobre el ciclo bélico de violencia
representado en el anime *shōnen Naruto Shippūden* a partir del relato de
Nagato/Pain**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

AUTORA

ALESSANDRA TATIANA GAMARRA STAGNARO

ASESORA

CELIA ISABEL RUBINA VARGAS

Lima, setiembre, 2019

RESUMEN

En el año 2010, el popular anime *shōnen Naruto Shippūden* enfocó la historia de su arco argumental «Asalto de Pain» en el enfrentamiento de su protagonista, Naruto, contra el villano Nagato/Pain. La construcción de dicho relato a nivel narratológico y del lenguaje audiovisual animado me sorprendió pues no solo evidencia que el pasado del antagonista se desarrolló en un contexto bélico, sino también que más allá de los efectos visibles de la violencia de la guerra como las pérdidas materiales, existen efectos invisibles que incluyen al dolor, odio y deseo de venganza. Dichos efectos pueden perdurar en las personas y derivar en más violencia o en guerras posteriores creándose ciclos con base en los sentimientos de los individuos así como en los rasgos de la sociedad cuya violencia cultural y estructural denotan problemas profundos en la misma. En ese sentido, el principal objetivo de esta investigación es conocer el discurso que se plantea sobre los ciclos bélicos de violencia en *Naruto Shippūden* a partir del relato de la vida de Nagato/Pain. Para ello, recorro al análisis de contenido de cuatro secuencias del mencionado arco en cuanto a su narrativa y uso del lenguaje audiovisual del anime, dicho análisis es guiado por la teoría sobre los ciclos bélicos de violencia a partir de una triangulación. Esta metodología unida a un análisis de discurso de los resultados confirma la hipótesis de que para frenar dichos ciclos no basta con detener a los autores de la violencia visible o directa, sino que al ahondar en su ideologización en la violencia se reconoce la necesidad de enfrentar la violencia cultural y la violencia estructural partiendo de la decisión de creer en la posibilidad de una sociedad pacífica.

Palabras clave: ciclo bélico de violencia, *Naruto Shippūden*, anime *shōnen*, violencia cultural, violencia estructural, discurso, relato audiovisual, narratología audiovisual.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres que están a mi lado en cada una de mis batallas y en esta, fueron incondicionales.

A Takito, mi compañero canino durante las largas madrugadas de redacción, quien me decía con su mirada todo lo que necesitaba escuchar en los momentos más difíciles.

A toda mi familia y mis amigos que me dieron una palabra de aliento, incluso a la distancia, para seguir el camino ninja del tesista y terminar este trabajo.

A mi asesora que estuvo desde el nacimiento de mi investigación y supo sacar lo mejor de mí en cada etapa.

A todos mis profesores de la PUCP que incentivaron en mí la curiosidad por investigar lo que verdaderamente me apasionara.

Y sobre todo, a mi hermano, mi mejor amigo y *sensei*.

Gracias por sentarte conmigo a ver anime, por presentarme a Naruto y legarme la voluntad de fuego.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS

INTRODUCCIÓN.....i

CAPÍTULO I «Cuando llamamos a nuestra venganza *justicia*, solo engendramos más venganza»: el discurso del relato audiovisual sobre los ciclos bélicos de violencia.....1

1.1. ¿La paz es el final?: los ciclos bélicos de violencia.....2

1.1.1. La violencia es la respuesta: la violencia cultural.....5

1.1.2. «Estoy en el infierno»: la violencia estructural.....7

1.2. Cruzando el umbral del lenguaje: los ciclos bélicos de violencia en el discurso.....8

1.2.1. ¡Esto es la guerra!: los discursos japoneses sobre la guerra y la violencia.....11

1.3. Había una vez: el discurso del relato audiovisual.....13

1.3.1. Meganarrador o subnarrador, esa es la cuestión: los niveles narrativos en el relato.....15

1.3.2. ¿Lo sé todo?: la focalización en el relato audiovisual.....18

1.3.3. ¿Cómo llegamos a esto?: el tiempo en el relato.....20

1.4. Mostrar y significar: el lenguaje audiovisual en el relato.....25

1.4.1. Tan cerca, tan fuerte: el plano en el relato audiovisual.....27

| | |
|---|----|
| CAPÍTULO II El sentimiento del guerrero: narrativa y violencia en el anime <i>shōnen</i> de temática bélica..... | 31 |
| 2.1. ¡Los adolescentes a la guerra!: la historia de guerra en el anime <i>shōnen</i> | 34 |
| 2.1.1. La lucha de los héroes por la paz: el discurso de la guerra heroica en el manga <i>shōnen</i> bélico..... | 36 |
| 2.1.2. En la guerra, no hay héroes: el discurso crítico en el manga <i>shōnen</i> bélico..... | 40 |
| 2.2. Esta es mi historia: la narrativa del anime <i>shōnen</i> | 44 |
| 2.2.1. En el fondo, no somos tan diferentes: el héroe y su antagonista en el anime <i>shōnen</i> | 49 |
| 2.3. El espectáculo y la simpleza de la emoción: el lenguaje de la animación en el anime..... | 55 |
| 2.3.1. Lo visto y lo sentido: color, iluminación y espacio en el anime..... | 59 |
| 2.3.2. Lo frágil y lo invencible: violencia y cuerpo en el anime <i>shōnen</i> | 63 |
| 2.4. Enfrentando el mundo ninja: <i>Naruto Shippūden</i> y su historia..... | 66 |
| 2.4.1. «En el mundo <i>shinobi</i> , aquellos que rompen las reglas son basura [...]»: la vida de los ninjas en el mundo de <i>Naruto Shippūden</i> | 70 |
| 2.4.2. Las piezas, el tablero y el mismo juego de <i>shōgi</i> : las guerras y conflictos en el mundo ninja..... | 74 |

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO III «Para crear paz, ¿cómo enfrentarías este odio?»: metodología y análisis del discurso sobre el ciclo bélico de violencia desde la triangulación teórica..... | 78 |
| 3.1. Siguiendo el camino del dolor..... | 86 |
| 3.2. Secuencia 1: Naruto llega a la cueva..... | 89 |
| 3.2.1. «¡Mi maestro! ¡Mi <i>sensei!</i> »..... | 89 |
| 3.2.2. «El mundo de los ninjas está dominado por el odio»..... | 100 |
| 3.2.3. «No puedo perdonarte»..... | 107 |
| 3.2.4. «Me alegro de que seas mi estudiante»..... | 118 |
| 3.2.5. Análisis de discurso..... | 124 |
| 3.2.6. Cuadros resumen..... | 130 |
| 3.3. Secuencia 2: La muerte de los padres de Nagato..... | 134 |
| 3.3.1. «Te contaré la historia de nuestro dolor»..... | 134 |
| 3.3.2. «¿Quién está ahí?»..... | 143 |
| 3.3.3. «Perdón, chico»..... | 150 |
| 3.3.4. «Este dolor se convirtió en odio»..... | 163 |
| 3.3.5. Análisis de discurso..... | 167 |
| 3.3.6. Cuadros resumen..... | 173 |
| 3.4. Secuencia 3: La muerte de Yahiko..... | 177 |
| 3.4.1. «Date prisa. ¡¿O deseas que esta mujer muera?!»..... | 177 |
| 3.4.2. «Tú y Konan deben sobrevivir...no importa lo que cueste»..... | 183 |

| | |
|--|-----|
| 3.4.3. «Si la pelea no se detiene, entonces me convertiré en el dios de este mundo»..... | 188 |
| 3.4.4. «Fue igual al tiempo cuando mis padres murieron»..... | 194 |
| 3.4.5. Análisis de discurso..... | 202 |
| 3.4.6. Cuadros resumen..... | 211 |
| 3.5. Secuencia 4: La respuesta de Naruto..... | 214 |
| 3.5.1. «Hay algo más importante que el método. Es el poder para creer»..... | 214 |
| 3.5.2. «Si hay tal cosa como la paz, la encontraré. No me rendiré»..... | 220 |
| 3.5.3. «[...] También creo en ti»..... | 225 |
| 3.5.4. «Y el nombre del héroe de esta novela es [...]»..... | 229 |
| 3.5.5. Análisis de discurso..... | 235 |
| 3.5.6. Cuadros resumen..... | 240 |
| CONCLUSIONES..... | 244 |
| BIBLIOGRAFÍA..... | 249 |

INTRODUCCIÓN

La víctima y el victimario, el héroe y el villano así como el bien y el mal se suelen ver como polaridades irreconciliables que despiertan juicios igualmente divergentes. Los primeros despiertan la compasión, admiración y defensa; mientras los otros, el castigo, la condena y la oposición. No obstante, a veces estos roles, arquetipos y valores en el marco de la violencia bélica se combinan de forma variada y contradictoria en el mismo individuo o grupo que pasa de uno a otro conforme actúa y la sociedad a su alrededor juzga dicho accionar. Esta situación da cuenta tanto de la complejidad humana como de la guerra, un contexto caracterizado por personas que se lastiman entre ellas a nivel físico, pero dejando tras de sí consecuencias que van más allá de heridas corporales que pueden curarse con el tiempo.

Las secuelas emocionales de la violencia en los conflictos armados siempre ha sido un tema que me ha hecho cuestionarme sobre la humanidad de aquellos que causan terribles traumas a otros con el daño físico que les provocan y cómo esas experiencias detonan en venganzas igualmente violentas. Dicho cuestionamiento se combinó con mi interés por la investigación cuando vi la serie anime *Naruto Shippūden*. Entre sus 500 episodios que componen mi universo de discurso, existen dos arcos argumentales que he incluido en mi corpus pues cuentan de forma muy particular la historia de un hombre, Nagato/Pain, quien una vez fue un niño inocente que procuraba profundamente a sus amigos en el marco de un conflicto armado, pero terminó convirtiéndose en una víctima de guerra y en un genocida. A lo largo de cuatro secuencias que constituyen mis unidades de análisis, se desarrolla la historia del victimario y de cierta forma plantea una respuesta a preguntas que siempre me había hecho, pero ¿por qué elegir un producto de la animación japonesa como objeto de estudio de una tesis de licenciatura?

Es cierto que algunos sectores de la academia y el público en general pueden considerar que un producto audiovisual de consumo masivo dirigido a una audiencia de varones adolescentes o *shōnen* como *Naruto Shippūden* es principalmente una fuente de entretenimiento y su valor se restringe a ello. Sin embargo, además de la gran cantidad de estudios que se enmarcan en el *Anime Studies*, esta serie trata el tema del ciclo de violencia que, según el *Cycles of Violence Work Group* (2005) se define como la comisión persistente de actos violentos en un sentido circular o progresivamente mayor involucrando a los mismos grupos de individuos (p. 586) y que puede partir del estado bélico o desembocar en el mismo. Además, esta serie anime no se centra solamente en estos ciclos como fenómenos, sino en sus causas que, de acuerdo con Johan Galtung (2004), no solo abarcan a los efectos visibles o físicos y los invisibles o emocionales, sino que también incluyen a las raíces de las guerras y su violencia en la cultura y la estructura social. En otras palabras, esta serie se enfoca en realidades socialmente relevantes más allá de que se retraten en un relato animado de ficción de gran popularidad, el cual puede ser un punto de partida de debate y reflexión sobre dicha realidad en el público joven al que va dirigido.

Precisamente, las reflexiones de este producto seriado de animación japonesa sobre los ciclos bélicos de violencia plantean una manera de construirlos o entenderlos, lo que Norman Fairclough (2008) define como discurso (p. 174) e identificar este último es el principal objetivo de la presente investigación. A partir de un primer acercamiento al objeto de estudio, mi hipótesis es que ese discurso plantea que para frenar los ciclos bélicos de violencia, no basta con detener a los autores de la violencia directa física, en cambio, se debe evitar dejarse guiar por el odio y no se debe renunciar a encontrar una solución ante la violencia estructural y la violencia cultural, dos problemas sociales que sustentan dichos ciclos. De este modo, la historia del antagonista, Nagato/Pain, que se cruza con la del protagonista de *Naruto Shippūden*, Naruto, ahonda en las complicadas emociones y pensamientos humanos, pero revela una

problemática colectiva y lo hace sacando provecho de su narratología y del lenguaje audiovisual del anime.

Indagar sobre cómo mi objeto de estudio propone un discurso sobre el ciclo bélico de violencia a partir de estos dos mecanismos constituye tanto los objetivos específicos de esta tesis como las directrices para la elaboración de la metodología de investigación con enfoque audiovisual que considera ambos niveles. El trabajo de André Gaudreault y François Jost (1995) sobre narrativa cinematográfica basada en el estudio de Gérard Genette (1989) sobre la narratología literaria permite cumplir con las variables del nivel narrativo que será el principal y que es guiado por autores como Angela Drummond-Mathews (2010), Robin Brenner (2007) y Manuel Hernández-Pérez (2017) centrados en las series anime *shōnen*. Asimismo, la teoría de autores como Desiderio Blanco (2003), Antonio Horno (2013), Wenhui Cheng (2009) y Ōtsuka Eiji (citado en Lamarre, 2010) aportan al nivel audiovisual del anime y a comprender cómo este apoya al relato en su construcción discursiva.

En su conjunto, la descripción y vinculación de ambos niveles facilita comprender la función de ambos dentro del relato audiovisual, pero para llegar a la significación que se hace del ciclo bélico de violencia en *Naruto Shippūden* recurro a la triangulación de los hallazgos del análisis de contenido con la teoría que trata esos ciclos en tanto fenómenos sociales y, posteriormente, ahondo en el significado profundo a través del análisis de discurso. Para ambos propósitos, es importante conocer en detalle el tema de la investigación y, por esa razón, el presente trabajo está estructurado básicamente en marco teórico y análisis partiendo del mundo real, en el que la violencia y sus efectos son sufridos por personas de carne y hueso, hasta llegar al mundo ficcional del objeto de estudio, específicamente a la cueva donde se reúnen protagonista y antagonista, los cuales sufren la misma violencia.

En primer lugar, se inicia con el *Planteamiento del Problema de Investigación*, en el que el lector puede tener una aproximación general sobre la lógica del ciclo bélico de violencia, el anime, la noción de discurso, la relación de Japón con la guerra y el objeto de estudio. Seguidamente, en el *Estado de la Cuestión*, se recogen los estudios previos que se relacionan con el tema de investigación, pero sobre todo se enfatiza en los trabajos sobre anime y guerra así como en las investigaciones que se han hecho sobre la precuela de *Naruto Shippūden*, titulada *Naruto*.

En cuanto al *CAPÍTULO I*, comienza desarrollando la teoría vinculante al ciclo bélico de violencia para luego centrarse en el concepto de discurso y dar una perspectiva general sobre los discursos en relación con la guerra que se reconocen en Japón, pues a pesar de que la sociedad nipona no será parte de esta tesis, es un contexto discursivo que el lector debe conocer. Posteriormente, la atención se concentra en el discurso en el relato audiovisual que incluye a las variables narratológicas que se analizarán: narrador, focalización y tiempo. Es importante mencionar que a pesar de que no forman parte del nivel narrativo, ciertas nociones del lenguaje audiovisual como plano, secuencia y ángulo se incluyen en este capítulo por su perspectiva teórica más vinculada a Occidente y al código cinematográfico, sin enfocarse en la animación.

En el caso del *CAPÍTULO II*, se centra, en conjunto, en el anime *shōnen*, pero inicia con una explicación sobre el concepto de anime, sus demografías y rasgos principales. A continuación, se explica en profundidad las características principales de la animación japonesa dirigida a varones adolescentes en cuanto a su premisa, géneros y tonos con especial hincapié en los discursos sobre la guerra que han sido presentados en el manga o cómic japonés *shōnen*. Después, se detallan los principales elementos de la narrativa del anime *shōnen* y de los dos personajes que dirigen la trama de forma determinante: héroe y antagonista. Luego, se

presentan varios aspectos sobre el código audiovisual del anime en cuanto a iluminación, color, espacios, violencia y cuerpo, sobre todo, al respecto de estos últimos se acentuará lo vinculado a las historias dirigidas a la audiencia *shōnen*. Finalmente, el capítulo cierra con una exposición de los aspectos esenciales del mundo de *Naruto Shippūden* que se vinculan con el tema de investigación, pues por su extensión, esta serie anime configura un contexto que podría ser bastante confuso para alguien que no es un espectador seguidor.

En lo referente al *CAPÍTULO III*, este está conformado por una presentación inicial de los objetivos, hipótesis, metodología, variables y objeto de estudio que es seguida por una reseña de lo que ha ocurrido antes en la historia de *Naruto Shippūden* y que es relevante para las unidades de análisis que son disgregadas y examinadas al detalle para cumplir con los objetivos de esta investigación. En la versión digital de la presente tesis, estarán disponibles hipervínculos para poder acceder a las secuencias analizadas con el fin de que el lector pueda tener la posibilidad de verlas y enriquecer la experiencia de la lectura de este informe, mientras que la versión impresa tendrá los enlaces de los capítulos completos, disponibles en la bibliografía. Por último, el apartado final congrega las conclusiones de todo el trabajo.

En suma, el marco teórico y el análisis, permiten confirmar que *Naruto Shippūden* plantea una solución para enfrentar los ciclos bélicos de violencia que va más allá de condenar al victimario/villano, pues a través del relato de guerra busca ahondar en detalle y narrativamente en la perspectiva de este personaje para entender su proceso de ideologización en la violencia al igual que cómo se involucró en dichos ciclos. De esta manera, reconoce el significado emocional que adquiere la violencia para un testigo de la misma cuando esta es cometida contra una persona con la que tiene un vínculo amical o familiar y cómo el tenso y peligroso contexto bélico puede convertir en victimario hasta la persona más inocente como un niño. No obstante,

ese también es el caso de soldados que no desean lastimar civiles, pero que finalmente se convierten en asesinos cuyo punto de vista también se incluye para demostrar la complejidad de las circunstancias de los conflictos armados.

En la misma línea de lo anterior, destaca la decisión de emplear la gradación más alta en los actos violentos cuando el testigo de la violencia se daña a sí mismo con el fin de proteger a los suyos o cumplir con su venganza. Estos momentos son retratados con planos cercanos que muestran con iluminación contrastada y lateral el rostro de la persona en el momento en que presencia el daño cometido contra su ser querido y cuando se convierte en victimario. Del mismo modo, se reconoce en el relato a la violencia estructural, que perpetúa los conflictos armados en los pueblos menos favorecidos, y a la violencia cultural, que, en este caso, avala el empleo de los actos violentos en favor de la venganza. Ambos se presentan como problemas que deben enfrentarse con la decisión de creer en un escenario alternativo pacífico, una voluntad que debe propagarse y sostenerse a través de la ideologización en la paz de las futuras generaciones.

Como el lector puede notar, es destacable que un producto de animación que por su lenguaje podría representar de forma explícita y gratuita la violencia, opta por concentrarse en destacar los efectos emocionales de la misma y las razones que motivan a una persona a lastimar a otra en la guerra al igual que el papel de la sociedad en esta situación. ¿Por qué este hombre es un victimario? ¿Quién es verdaderamente el villano? ¿La sociedad, su estructura y su cultura están actuando en función del bien de todos los individuos? No se trata de una justificación, sino de no seguir cometiendo los mismos errores y decidir mantener la fe en que eso es posible. Este discurso es al que me dirijo en esta investigación.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

«Ojo por ojo, diente por diente»¹ es una frase muy usada para referirse a ajustes de cuentas como resultado de algún daño sufrido y donde se pretende que la respuesta sea equivalente a la ofensa. Si se considera que la violencia estuvo envuelta en la falta y que una venganza violenta puede llevar a otra y continuar así, queda claro que la violencia puede generar más violencia. Uno de los contextos en donde se puede visualizar esta situación es en la guerra, en donde los actos violentos se responden con actos violentos, a veces incluso independientemente de la existencia de diplomacia o negociaciones de paz.

Este fenómeno es llamado ciclo de violencia por el *Cycles of Violence Work Group* (2005), un grupo multidisciplinario de la ONG llamada *The international Work Group on Death, Dying and Bereavement*, cuyo objetivo es plantear soluciones ante la repetición de actos violentos en la comunidad mundial. De acuerdo con el mencionado grupo, los ciclos de violencia se pueden extender por años o generaciones y no debe sorprender que se encuentren entre la gran cantidad de temas que se han tratado por medio del lenguaje audiovisual en películas, series, documentales, etc.² Por medio del uso de este código, se han contado numerosas historias al respecto con variadas propuestas estéticas y desde el punto de vista de civiles, soldados, etc. Posteriormente, con el nacimiento de la animación y las ilimitadas posibilidades que brinda el dibujo en movimiento, la guerra y su violencia concomitante encontraron nuevas formas de representación.

¹ Frase identificada con la ley del Talión, una antigua norma, que se incluyó después en el código del rey Hammurabi de Mesopotamia (Sampedro y Barbón, 2001, p. 221). Se refiere a que el castigo por un crimen sea equivalente a este último (Malishev, 2007, p. 11). Se encuentran referencias a esta misma frase en la Biblia.

² El cineasta japonés Akira Kurosawa creía que la historia es un ciclo de violencia y corrupción, interrumpida por las acciones esperanzadoras de los héroes (Giddins, 2006, p. 13) y, por esa razón, muchas de sus cintas como *Throne of Blood* (1957), adaptación de Macbeth, reflexionan sobre esto (Mazzacane, 2014, p. 24).

Hace más de 100 años y siguiendo la estela de Walt Disney, el máximo referente de la animación occidental, Japón ve nacer uno de sus más famosos productos culturales a nivel global: el anime, su propio estilo de dibujos animados³. En ellos, las temáticas de la guerra y la violencia han sido recurrentes llegando al punto de que se ha acusado a la animación japonesa de ser demasiado violenta. Sin embargo, además del hecho de que hay distintos tipos de anime dirigidos a diferentes grupos etéreos, es necesario considerar un punto importante dentro del proceso comunicativo para comprender las razones del constante tratamiento de estos tópicos.

Siguiendo el esquema comunicativo tradicional de Jakobson, todo mensaje es codificado por un emisor y decodificado por un receptor (Gaudreault y Jost, 1995, p. 28). En el caso de mi trabajo, se trata de una forma de comunicación audiovisual, pues el anime implica también la combinación de imágenes en movimiento y sonido. En ese sentido, conectando con lo previo, Francisco Gómez (2006) sostiene que todo producto audiovisual, en tanto mensaje, se concibe como una representación mediada de mundos reales o imaginarios⁴ que parte de un punto de vista (p. 1-2), el del mencionado emisor, cuyas huellas, de acuerdo con Umberto Eco (1993), son halladas en el texto (p. 95). Si se recuerda que dicho encodificador pertenece a un contexto social determinado, una serie anime (mensaje) presentará señales de los discursos de la sociedad de su enunciador (contexto) y del mismo enunciador, que reproducen los prejuicios, estereotipos, representaciones, opiniones, etc. de éste último y de dicha sociedad (Santander, 2011, p. 208).

Si se indaga en el contexto social japonés, es posible encontrarse con la compleja relación entre este, la violencia, sus ciclos y la guerra, que nos remite a lo ocurrido en la Segunda Guerra

³ La animación llegó a Japón desde Occidente durante la era Meiji (1868-1912) (Rodríguez, 2014, p.41) y el primer corto japonés animado data de 1907 (Anime News Network, 2005, p. 1).

⁴ De ahí la existencia de productos de ficción y de no ficción.

Mundial (1939-1945). En ella, Japón no solo fue víctima de la caída de las bombas nucleares en Hiroshima y Nagasaki, sino también fue autor de crímenes de guerra como la masacre de Nankín e, incluso, posee la llamada Constitución de la Paz, su carta magna de posguerra, que prohíbe cualquier conflicto armado⁵ (Brenner, 2007, p. 143). En este escenario social, no debe extrañar que numerosos artistas del anime reflexionen sobre estos temas, desde el particular punto de vista de cada uno y por medio de un producto cultural tan importante como el anime (Brenner, 2007, p. 144), a través del cual se puede *ver* y *escuchar* a la guerra y su violencia.

En el año 2006, empecé a ver uno de los anime más famosos de los últimos años: *Naruto* (2002-2007), una serie que destaca por el tratamiento de temáticas complejas como la muerte o las injusticias de la estructura social. Este aspecto se acentuó en su secuela, *Naruto Shippūden* (2007-2017), situada dos años y medio después, cuando el joven ninja protagonista, no solo ha crecido físicamente, sino que tiene que lidiar con problemas más adultos como la guerra y el ciclo de violencia.

Naruto Shippūden en tanto relato, entendido como la manera de contar una historia, compuesta por una serie de acontecimientos (Gaudreault y Jost, 1995, p. 43), se divide en arcos argumentales al igual que otras series del tipo *shōnen*⁶, los cuales pueden implicar la lucha del protagonista contra un enemigo (López, 2012, p. 1561). Cuando Naruto tuvo que luchar contra Nagato/Pain⁷, me impactó mucho la forma en la que el relato estaba construido, de tal manera que al principio parecía que presenciaba el inicio de un ciclo de violencia, el de Naruto, tras el

⁵ De acuerdo con el artículo 9 de su Constitución, Japón renuncia al derecho de la guerra, así como de la amenaza o uso de la fuerza armada para resolver disputas internacionales (Kodansha International citado en Brenner, 2007, p. 143).

⁶ Tipo de anime dirigido a adolescentes y jóvenes varones (Brenner, 2007, p. 31). En español, dicha palabra (少年) justamente significa muchacho, chico o menor de edad (Nichiza, 2017, p. 2).

⁷ Desde que se volvió líder de Akatsuki, una organización criminal en la serie, Nagato tomó el nombre de Pain (dolor en inglés).

asesinato de su maestro a manos de Nagato/Pain. No obstante, luego descubrí otro, el que sufrió este último como víctima de guerra y que llevaba extendiéndose muchos años antes. Si bien con esto nunca justifiqué sus acciones violentas, me interpeló y me llevó a pensar en los ciclos de violencia. En medio de ese debate interno, que de seguro muchos espectadores sintieron, decidí centrar mi investigación en el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime *shōnen Naruto Shippūden* a partir del relato de Nagato/Pain.

Para este propósito, mi enfoque es desde la comunicación audiovisual enfatizando el análisis narratológico, pero también incluye el análisis del lenguaje audiovisual de la animación en los casos de violencia directa física⁸. Es necesario agregar que si bien mi trabajo tiene un cierto cariz social en cuanto al enfoque debido a la naturaleza de todo discurso (que tiene un lazo con el contexto del emisor) y del tópico del ciclo de violencia, la sociedad japonesa no formará parte del análisis ni de los objetivos ni de las preguntas de investigación, sólo se hará referencia a ella para enmarcar el discurso al que pretendo aproximarme.

Sin embargo, más allá de mi propia perspectiva al respecto ya existen investigaciones relacionadas con mi tema, mi pregunta de investigación y mi objeto de estudio que, como en mi caso, pueden llegar a ser muy útiles para que el lector tenga una idea de quiénes han recorrido un camino similar o cercano al que yo propongo y que en este trabajo llevará al lector a la cueva de Nagato/Pain. Dichas investigaciones se congregan a continuación.

⁸ Este concepto se definirá en el primer capítulo del marco teórico.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

A pesar de que *Naruto Shippūden* es una ficción animada, los temas que trata pueden ser identificables en la realidad, que puede ser más reconocible para el lector, y precisamente uno de esos fenómenos rastreables en la historia es el ciclo bélico de violencia que ha sido trabajado en tanto proceso por el *Cycles of Violence Work Group* (2005) cuyas ideas serán desarrolladas en el primer capítulo del marco teórico. No obstante, esta problemática no siempre ha sido estudiada bajo esa específica denominación como lo hizo Johan Galtung (2004), un sociólogo noruego que ha realizado numerosas investigaciones sobre conflictos sociales en Oriente y Occidente y quien, a pesar de ello, sí reconoce la constancia o aparición cíclica de la violencia del estado bélico centrándose en las causas de este contexto. Su enfoque también será explicado a mayor profundidad en el primer capítulo del marco teórico, pero es importante apuntar que estos autores comparten con esta tesis el acento en el impacto emocional de la violencia en el individuo víctima, testigo, familiar, deudo o compatriota.

Si se piensa precisamente en las consecuencias anímicas de la violencia de la guerra y se recuerda la particular vinculación de Japón con el contexto bélico, a la que ya hice mención, el lector no debe sorprenderse de que varios autores hayan investigado desde un enfoque histórico social cómo este tema se manifiesta en series y películas anime, considerando su relevancia cultural. Ese es el caso de Wendy Goldberg (2009), Susan Napier (2005), Hiromi Mizuno (2007) y Michael Fisch (2000) quienes analizan las cintas anime *Grave of the Fireflies* (1988)⁹;

⁹ *Grave of the Fireflies* es un drama que cuenta la historia de dos huérfanos de guerra, que luchan por sobrevivir sin apoyo de nadie en medio de la Segunda Guerra Mundial.

Space Battleship Yamato (1977)¹⁰, *Silent Service* (1996)¹¹ y *Patlabor II* (1993)¹² respectivamente. Aun cuando ninguno de ellos emplea un acercamiento narratológico o audiovisual (Fisch esboza un cierto análisis simbólico de imágenes) y enfatizan la conexión de lo hallado con el pasado de la nación nipona, evidencian la posibilidad del anime de ser un escenario de cuestionamiento o debate social, que es una de las bases de este trabajo.

Al respecto, las dos primeras autoras coincidieron en identificar en sus *films* estudiados un conflicto en Japón ante el pacifismo de su actual Constitución (Goldberg, 2009, p. 40; Napier, 2005, p. 3), mientras los dos últimos investigadores ubican una incapacidad del país asiático para afrontar su pasado bélico (Fisch, 2000, p. 51; Mizuno, 2007, p. 117-118). Si bien, como ya se manifestó, no se va a incluir a la sociedad japonesa en el análisis más allá de como marco del discurso de *Naruto Shippūden*, es interesante cómo se inserta mi tesis en este conjunto de trabajos y prueba la vigencia del tópico de la guerra en el anime, que ya había sido estudiado hace cerca de 20 años, si solo se considera este grupo de investigaciones.

No obstante, si también se observa lo que ocurre en el manga o cómic japonés, adaptado constantemente para alimentar las historias de las series anime como ocurre con mi objeto de análisis, es fácil toparse no sólo con más relatos que representan la guerra, sino con discursos que han sido ubicados por varios investigadores en más de una historieta. Específicamente, hay un estudio considerable o mención recurrente a los manga de las casi dos décadas posteriores al fin de la Ocupación estadounidense de Japón (1957) en trabajos como los de Mío Bryce y

¹⁰ *Space Battleship Yamato* es particularmente memorable porque emplean una nave espacial construida en base al acorazado Yamato, hundido durante la Segunda Guerra Mundial, para salvar a la humanidad de una raza alienígena.

¹¹ *Silent Service* es un ejemplo simbólico, ya que, en ella, el gobierno japonés se enfrenta a un viejo enemigo, Estados Unidos, y la garantía que emplean los japoneses para mantenerse protegidos de un conflicto armado con ese país es un arma nuclear, controlada por un grupo de compatriotas rebeldes.

¹² Lo interesante de *Patlabor II* es que la amenaza proviene del mismo Japón, de un sector que propone un cuestionamiento a la inacción militar (basada en la Constitución nipona) ante el peligro que puede correr el país.

Jason Davies (2010) así como en los de Angela Drummond-Mathews (2010) y Eldad Nakar (2008).

Si bien los cuatro coinciden en la presencia de dos discursos reconocibles en ese periodo de tiempo (la guerra heroica y la crítica a la guerra) es el último (Nakar, 2008) quien da más detalles sobre los cambios en la figura del héroe, el foco de la historia y el perfil del personaje del enemigo, que se reseñará como parte del segundo capítulo del marco teórico. A pesar de que aún no es el momento de detallar ambos discursos y de que hablan de un contexto particular, sí me gustaría llamar la atención desde ahora sobre cómo la variación en los mencionados rasgos y una particular combinación de ellos en un relato permite la elaboración de un discurso, que podría ser completamente otro si la mencionada mezcla fuera distinta, lo que es destacado por los mencionados autores y que es hacia donde pretendo dirigirme con el análisis de *Naruto Shippūden*.

Empero, como también destacué en el planteamiento del problema, *Naruto Shippūden* y su precuela *Naruto* son dos series anime sumamente populares tanto en Japón como en el mundo, así que es lógico que al menos en el caso de la segunda ya cuente con un grupo de investigaciones desde distintos enfoques y que llega a coincidir con algunos estudios ya mencionados en esta sección. Luis Alberto Vidal (2010) menciona, aunque sin profundizar o analizar, que uno de los temas de *Naruto* son las guerras, que como es mencionado en la misma serie, se sustentan en una cadena de odio, que es la base de los enfrentamientos interminables del mundo ninja (p. 117-118) y que recuerda al concepto del ciclo de violencia. Su tesis de licenciatura enfatiza más en el impacto cultural de la recepción de esta serie anime, por ello, se limita sólo a nombrar esquemáticamente los aspectos más importantes de esta ficción y del mundo que propone. Como él destaca, este tiene como componentes importantes a la guerra y

al concepto de cadena de odio, al que me referiré más adelante por su trascendencia para este trabajo y para la parte del relato que analizaré. En ese sentido, confirma la relevancia de indagar mucho más en esa capa que forma parte también de *Naruto Shippūden* en tanto secuela.

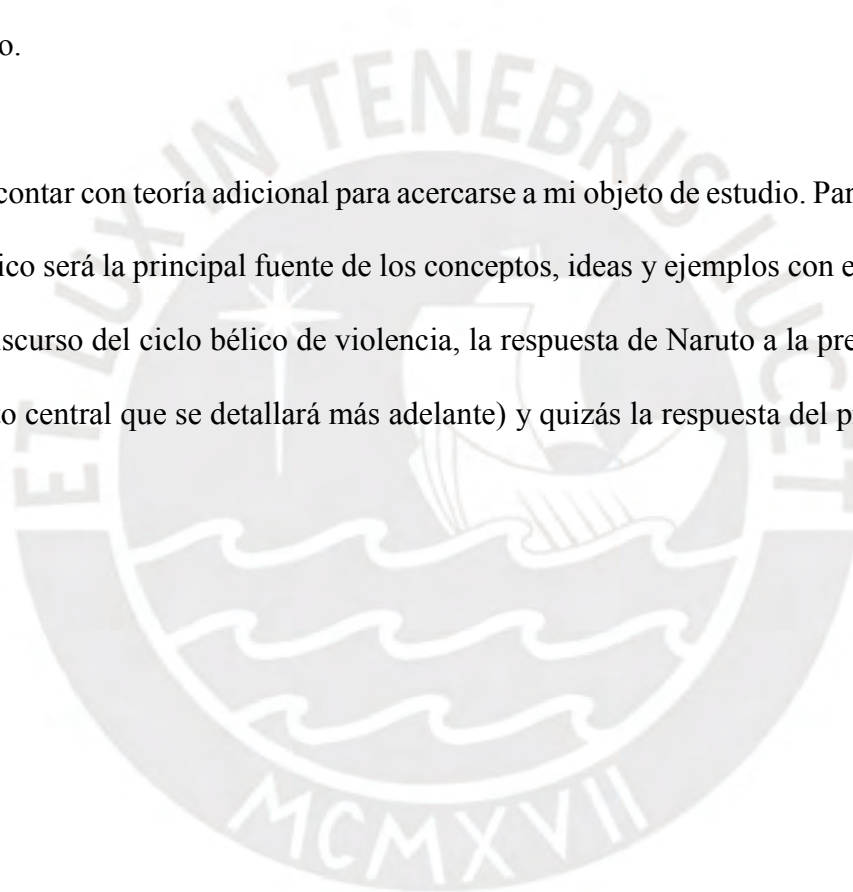
Este punto es nuevamente destacable si consideramos las tesis de Daniel Flores (2013) y de Paula Forero (2011), pues ambos parten al igual que Vidal, de la idea de que en el mundo de *Naruto* hay una necesidad de cambio con respecto al estado de guerra en que se vive, que además es uno de los propósitos del personaje principal. Para Flores (2013), cuyo trabajo se centra en la identificación de los múltiples discursos y herramientas discursivas de la serie *Naruto*, destaca lo que él llama el discurso mítico-religioso centrado en el personaje *Rikudō Sennin*, quien es creador del sistema del mundo ninja y el que encarga a las futuras generaciones la misión de encontrar una forma de alcanzar y mantener la paz (p. 60).

Tanto Mizuno (2007) como Napier (2005) coinciden en la importancia que se le da en los anime de guerra a los jóvenes del mañana como los autores de esa solución que no existe en el presente (p.108; p. 3), lo que tiene aún más asidero en *Naruto* si se considera lo que Forero señala en su tesis centrada en la construcción de *Naruto* como héroe. Para la autora, el heroísmo de *Naruto* se construye discursivamente en torno a su deseo de superar las falencias de su mundo a partir de un nuevo modelo empujado por su deseo de cambio (Forero, 2011, p. 104). Este aspecto no sólo plantea preguntas sobre cómo pretende lograrlo en el caso específico de esa cadena de odio, sino también cuestiona cómo se desarrolla ese punto sobre todo a nivel de la estructura narrativa del relato, que es mi tema de investigación.

Precisamente, en el caso de mi tesis y en cuanto al análisis narratológico de un relato cinematográfico, es importante mencionar el trabajo de André Gaudreault y François Jost,

autores de *El relato cinematográfico: cine y narratología* (1995) quienes han aplicado al campo audiovisual lo planteado previamente por Gérard Genette en su libro *Figuras III* (1989), quien analizó *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust en tres niveles (enunciación, tiempo y focalización). Tras aumentarle la variable de espacio, los dos primeros autores dejan un modelo imprescindible para mi trabajo y, probablemente, para muchos más. Es a través de sus planteamientos que es posible ahondar en esas huellas del emisor que traducen ese discurso al que pretendo llegar y, por ello, tienen un lugar especial en el primer capítulo del marco teórico de este trabajo.

Es necesario contar con teoría adicional para acercarse a mi objeto de estudio. Para conseguirlo, el marco teórico será la principal fuente de los conceptos, ideas y ejemplos con el fin de que se entienda el discurso del ciclo bélico de violencia, la respuesta de Naruto a la pregunta de Pain (otro elemento central que se detallará más adelante) y quizás la respuesta del propio lector al respecto.



CAPÍTULO I

«CUANDO LLAMAMOS A NUESTRA VENGANZA *JUSTICIA*, SOLO ENGENDRAMOS MÁS VENGANZA»¹³: EL DISCURSO DEL RELATO AUDIOVISUAL SOBRE LOS CICLOS BÉLICOS DE VIOLENCIA

Cuando se piensa en una guerra, muchos imaginan un campo de batalla en el que dos ejércitos se enfrentan y hay mucha violencia y dolor, del que sufren ambos bandos. Si se piensa en la cantidad de veces que se ha repetido este escenario, sobre todo en el mismo lugar y entre los mismos combatientes, es normal que emerja la pregunta por qué. Muchos productos audiovisuales han reflexionado en torno a dicho cuestionamiento presentando el tema a través de una historia, contada de una forma particular, dicho de otro modo: un relato, como lo llaman Gaudreault y Jost (1995, p. 43). No obstante, más allá de las imágenes que se puedan tener en la mente, ¿qué es la guerra?

Hace casi doscientos años, Carl Von Clausewitz (1908) definió a la guerra como: «un duelo amplificado [...]. Cada uno [de los duelistas] pretende, por medio de la fuerza física, someter al otro al cumplimiento de su voluntad; su fin inmediato es derribarlo e incapacitarlo para ulterior resistencia. La guerra es, por ende, un acto de violencia [...]» (p. 27-28). Desde esta definición, es fácil distinguir la presencia de bandos, así como de acciones y respuestas violentas cuyo fin es la derrota del otro. Sin embargo, de la contraofensiva al «ojo por ojo, diente por diente», que mencioné en el planteamiento del problema de investigación, hay una distancia en la que René Girard (2010) reconoce un aumento del sentimiento hostil antes que de la determinación razonada de combatir (p. 27). En ese sentido, hay una intención de lastimar

¹³ (Hikokubo, Miyata, Takegami, Tanaka y Kimura, 2010b) Frase del personaje Nagato/Pain en el episodio 165 de *Naruto Shippūden*, «*Kyūbi*, captura completa». Todas las traducciones de los diálogos de las series anime son producto del *fansub*. Las cursivas en el título del capítulo son mías.

al otro no solo para defenderse o ganarle, sino con el fin de que sienta el mismo dolor o daño que sintió el otro bando.

En ese punto, la línea que separa la justicia, que implica un castigo normado, y la venganza, que traspasa dichos límites, se percibe nebulosa, sobre todo, para la persona o grupo víctima de la violencia. De esta manera, todos dejan de preguntarse cómo inició todo y se concentran en «¿cómo hacer que paguen por lo que nos están haciendo o nos hicieron?». A partir de los deseos de vengar la muerte de los seres queridos, se pierde de vista el hecho de que pueden persistir las mismas condiciones sociales o políticas por las que empezaron a pelear no solo ellos, sino también sus ancestros.

La manera como se cuenta la historia de una guerra ya sea verdadera o ficticia (quiénes son los culpables o las víctimas, qué se cuenta primero o qué no se dice, etc.), cualquiera sea el código que emplea—como el audiovisual—, así como los rasgos de dicho lenguaje y la forma cómo es usado, nos remiten al emisor y al discurso que quiere transmitir. Esta es, finalmente, la fuente de la que nace dicho relato con sus características propias. No obstante, antes de ahondar en las historias sobre los ciclos bélicos de violencia, es necesario centrarse en su tema principal: los actos de violencia cometidos durante una guerra, sugeridos por Clausewitz (1908) y Girard (2010).

1.1. ¿LA PAZ ES EL FINAL?: LOS CICLOS BÉLICOS DE VIOLENCIA

De acuerdo con el *Cycles of Violence Work Group* (2005), se puede definir como: «violencia al acto por el que un individuo o un grupo deliberadamente infringe un daño severo y/o la muerte a otro individuo o grupo» (p. 586). A partir de esta definición, es difícil evitar

preguntarse si se puede saber a ciencia cierta si en una guerra el que cometió el acto violento lo hizo deliberadamente o por accidente, pero también hace urgente el cuestionamiento sobre qué se considera como consecuencia de ese *daño*. En el contexto bélico, Johan Galtung (2004) ubica los siguientes efectos visibles de los actos violentos: pérdidas humanas, heridos, mujeres violadas, desplazados, pobres, viudas o huérfanos (p. 33). Esta lista no debe sorprender, porque cuando se habla de consecuencias de una guerra se suelen mostrar cifras que consideran estas categorías, pero ¿qué hay del impacto emocional de la violencia bélica que no solo afecta a los ejércitos?

Si se retoma lo planteado por Girard (2010) en referencia al incremento del sentimiento hostil, sin duda es más que posible que como resultado de una guerra, gran cantidad de familias o personas sin entrenamiento militar se vean afectadas por la violencia bélica, contexto que Martin Shaw denomina guerra degenerada (citado en Giddens y Sutton, 2013, p. 1029). No obstante, más allá de si se trata de un soldado o un civil, Johan Galtung (2004) ubica dos figuras, que se repiten en la interacción, que es el acto violento: un perpetrador o victimario, que adquiere una culpa, y una víctima, que sufre un trauma (p. 17 y 19). De este modo, Galtung acepta el impacto emocional al que hago referencia en el párrafo anterior y que parece obviarse en la definición de guerra planteada por Clausewitz (1908), donde las partes dentro de una guerra son bandos, meras masas y no grupos de individuos, que sufren la guerra y su violencia sin importar si son militares o personas comunes.

Galtung (2004) sigue esta misma línea cuando lista los efectos invisibles de la violencia: los deudos, personas traumatizadas, apatía general, adicción a la venganza y a la victoria, depresión general u odio generalizado (p. 33). Al leer esta lista, es evidente que es imposible cuantificar estas emociones o cualquiera en general y ello encaja con la negación de la existencia de estas

consecuencias a la que hace referencia este mismo autor, pues no se sabe cómo reparar a las personas a partir de ellas (Galtung, 2004, p. 27-29).

Si recapitulo, hasta este punto solo he estado distinguiendo la idea del acto violento como una acción con determinados resultados, pero para proseguir en el entendimiento de la guerra, es necesario considerar también la reacción, más aún en el contexto bélico. Propongo imaginar por un momento a una persona que ha sido víctima de los efectos visibles de una guerra, que ya ha terminado, pero perdura en él o ella los efectos invisibles, que traslada el sentimiento hostil incluso más allá del conflicto armado, exigiendo y actuando con base en el ajuste de cuentas, al «ojo por ojo, diente por diente»¹⁴. En ese marco, se inserta el concepto del *Cycles of Violence Work Group* (2005) llamado ciclo de violencia, que «ocurre cuando individuos o grupos se quedan atrapados en un proceso circular o de escalada, que perpetúa o lleva a la repetición de actos violentos»¹⁵ ya sea porque la violencia es cometida contra un gran número de personas, cuando es en contra de la propia familia o alguien querido, cuando implica tortura, cuando arremete contra personas vulnerables, cuando es gratuita o descontrolada (p. 586 y 587-588).

En algunos de estos casos, no se trata necesariamente de una víctima que ha sufrido un daño debido a un acto violento, sino también de personas que pueden ser testigos o conocer de la violencia por otras fuentes, pero que igualmente sienten esa misma hostilidad que provoca el ciclo de violencia. Además, es importante destacar el caso mencionado por el *Cycles of Violence Work Group* (2005) en el que una persona puede ser forzada a cometer actos violentos (p. 588), es decir, es obligada a dañar a otra persona—forzado a ser victimario—, pues el efecto

¹⁴ No debe sorprender los llamados odios históricos entre grupos humanos, que más allá del carácter de sus causas, se basa en el sentimiento de venganza por faltas previas.

¹⁵ Los ciclos de violencia pueden darse en diferentes niveles y no solo en la guerra (*Cycles of Violence Work Group*, 2005, p. 586), pero este trabajo se centrará en los ciclos bélicos de violencia.

invisible a nivel de culpa impuesta, es un factor que podría afectar su respuesta y alimentar aún más el ciclo.

De este modo, desde un punto de vista amplio, los conflictos pueden terminar, pero si bien se consigue una supuesta paz, esta puede ser una mera etapa de preparación para el próximo conflicto armado, que puede estar anclado en un ciclo de violencia iniciado muchos años atrás con sus raíces en los efectos invisibles de la violencia que persisten en las personas. La pregunta radica en cuáles son las condiciones que hacen perdurar estos ciclos.

1.1.1. La violencia es la respuesta: la violencia cultural

Sinisa Malesevic (2014) señala que el ser humano no se encuentra ni muy dispuesto ni es muy capaz de emplear la violencia, así que este tiene que pasar por un proceso de ideologización para que decida recurrir a actos violentos (p. 5)¹⁶. Para entender lo señalado por Malesevic, es muy útil el concepto de ideología elaborado por Teun Van Dijk (2006a): «las creencias cognitivas fundamentales que están en la base de las representaciones sociales compartidas por los miembros de un grupo [...], las ideologías pueden ser “aprendidas” (y enseñadas) con la generalización de los modelos mentales, es decir, las experiencias personales de los miembros sociales» (p. 29)¹⁷. Si se complementan los puntos de vista, para que la violencia sea aceptada

¹⁶ Malesevic (2014) afirma que la recepción de mensajes ideológicos está lleno de contradicciones donde reconoce la agencia del individuo para discernir ante dilemas en los que sus ideologías se enfrentan a las contingencias del día a día y, en ese sentido, dichas ideologías no determinan todas sus acciones (p. 8-9).

¹⁷ La definición de ideología siempre ha sido un tema polémico por la gran cantidad de posturas al respecto. En el caso de esta investigación, coincido con Van Dijk (2006b) que señala que las ideologías no son necesariamente «falsas» o «negativas», sino que las creencias que las componen pueden o no estar divorciadas de la realidad, por ejemplo, desde el punto de vista científico (p. 139). Asimismo, sostengo como él que las ideologías pueden cambiar a lo largo del tiempo así como ser repensadas a nivel de cada individuo del grupo a partir de las personalidades de los mismos, sus biografías, los contextos en los que viven, las situaciones a las que se enfrentan y otras ideologías que pueden compartir (Van Dijk, 2006b, p. 140, 142 y 146).

como una acción posible, su uso tiene que estar justificado en alguna creencia compartida aprehendida a lo largo de la vida en sociedad del individuo y, si se extiende este razonamiento, lo mismo ocurre en las guerras en donde debe existir una razón que avale los actos violentos.

Como también lo hizo en el caso de los efectos de la violencia, Galtung (2004) secunda esta afirmación cuando ubica una violencia invisible, que establece las bases para la violencia que sí vemos (p. 5-6). Para este autor: «la [también llamada] violencia directa física y/o verbal, se hace visible a través del comportamiento», mientras que la violencia que no vemos está conformada por la violencia cultural y la violencia estructural (Galtung, 2004, p. 5-6)¹⁸. La definición de violencia del *Cycles of Violence Work Group* (2005), que se parece a la que la mayoría tiene, se emparenta con el concepto de violencia visible o directa planteado por Galtung (2004), pero parece obviar las causas que este último ubica en este otro tipo de violencia, *la invisible o soterrada*. Justamente, la violencia cultural que menciona se vincula con la ideologización y la justificación mencionada por Malesevic (2014), pues se refiere a «cualquier aspecto de una cultura que pueda ser utilizada para legitimar la violencia en su forma directa [...]» (Galtung, 2016, p. 147). De esta manera, a nivel ideológico y como parte de la cultura puede ser aceptada la creencia de que las guerras son válidas en nombre de la protección de la nación que es considerada superior y que debe prevalecer ante esas *otras* naciones inferiores o simplemente enemigas (Galtung, 2016, p. 160 y 162), así, se legitima la violencia directa no sólo a nivel de los ejércitos, sino de la sociedad en general.

Si se vuelve al concepto de ideologización planteado por Malesevic (2014), que Galtung (2016) ubica como base de la violencia cultural, es posible percatarse de que el ciclo se repite. El

¹⁸ Galtung (2004) llama a este sistema triángulo de la violencia en el sentido de que en la base de la violencia directa o visible se encuentran la violencia estructural y la violencia cultural (ambas forman parte de la violencia invisible) (p. 5).

victimario ataca a la víctima, porque su cultura justifica la violencia y la víctima reacciona violentamente en respuesta. Al cambiarse los papeles, ya que la que ataca ahora es la víctima convertida en victimario, se reafirma el hecho de que la violencia es necesaria para defenderse, atacar y ajustar cuentas por ofensas previas. Sin embargo, como el lector ya habrá notado, no basta con convencer a otros de que a veces solo queda recurrir a la violencia, pues se necesita comprobar concretamente que no hay otra salida. La certeza se puede obtener de la violencia estructural.

1.1.2. «Estoy en el infierno»¹⁹: la violencia estructural

A partir de lo planteado por Johan Galtung en *Peace by peaceful means* (1996), Giddens y Sutton (2013), desarrollan dos posibilidades en cuanto al periodo posbélico. Por un lado: «una paz positiva en la cual la justicia y una equitativa distribución de los recursos es más o menos conseguida [junto al control de la violencia]» (Giddens y Sutton, 2013, p. 1040). Por otro lado «una paz negativa, en la cual la violencia física es removida o controlada, pero tensiones subyacentes y problemas de inequidad y falta de justicia se mantienen» (Giddens y Sutton, 2013, p. 1040). Al respecto, nótese cómo en la paz negativa, la violencia física, que pertenece a la categoría de violencia directa identificada por Galtung (2004), sí llega a ser al menos controlada, pero lo que la convierte en *negativa* son aspectos relacionados con los efectos invisibles de la violencia y las estructuras sociales.

Para este mismo autor, «la estructura violenta en sí misma por ser demasiado represiva, explotadora o alienante; demasiado estricta o permisiva para la comodidad del pueblo [emplea

¹⁹ (Hikokubo, Miyata, Takegami, Tanaka y Yamashita, 2014) Frase de Obito, personaje de *Naruto Shippūden*. Le da el nombre al capítulo 345 de la serie, cuando este ninja, en su juventud, vive en carne propia las consecuencias de la guerra.

violencia estructural]» (Galtung, 2004, p. 6). Si se desarrolla más esta idea, Galtung distingue que esta violencia se manifiesta en dos sentidos. El primero es vertical y hace referencia a la represión y explotación por parte de los estratos más favorecidos de la sociedad hacia los que se encuentran debajo de ellos (Galtung, 2004, p. 70). El otro sentido es horizontal y hace referencia a que se marca la lejanía y la cercanía entre los distintos sectores sociales (Galtung, 2004, p. 70). De esta manera, se remarca esta idea de *nosotros*—o los que se parecen más a nosotros—y *ellos*, enfatizando en la indiferencia ante los problemas ajenos en desmedro nuevamente de los menos favorecidos.

Si se vuelve a pensar en los conflictos armados, Girard (2010) ubica en estos casos de injusticias el germen que sustenta las guerras revolucionarias (p. 36). Sugiero pensar por un momento, en un grupo o persona que se levanta como líder aduciendo la necesidad de un cambio en una sociedad que sólo beneficia a algunos y allí se tendrá la posibilidad de inicio de una guerra. Si se vuelve a la pregunta que le da título a este acápite: ¿La paz es el final? Bueno, si se trata de una sociedad en la que la violencia está justificada (hay una cultura que avala la violencia), esa será una opción posible en la que se piense cuando se quiera hacer algo para cambiar la estructura injusta y represora en la que ya no se puede vivir. Sin embargo, si bien esto es lo que ocurre en la realidad concreta, es momento de trasladarse a cómo el ciclo bélico de violencia se inserta en la realidad discursiva.

1.2. CRUZANDO EL UMBRAL DEL LENGUAJE: LOS CICLOS BÉLICOS DE VIOLENCIA EN EL DISCURSO

En todos los años de existencia de la humanidad, se han sucedido gran cantidad de guerras, en donde se ha podido ver ejemplos de violencia directa, cultural y estructural, así como de ciclos

que han prolongado sus efectos en el tiempo. Por ello, es inevitable que las sociedades, al igual que los individuos, hayan elaborado ciertas maneras de pensar la violencia y la guerra partiendo de sus experiencias, ideologías o intereses. El papel del lenguaje, quien de acuerdo con Norman Fairclough (2003) se define como cualquier tipo de semiosis²⁰ (p. 24) es crucial en este caso. La razón radica en que, como señala Pedro Santander (2011), es un importante factor social al ser un medio de transmisión de ideas (p. 209) que pueden estar relacionadas con variados temas, como los mencionados al inicio de este párrafo.

En ese sentido, el papel social del lenguaje como código para que se comuniquen las personas que lo comparten, radica en su capacidad para significar. Para entender mejor este punto, Santander (2011) invita a mirar al lenguaje más que como un sistema formal y hace énfasis en el uso de este (p. 209), que Fairclough (2003) define como texto (p. 3). Según el primer autor, «el lenguaje no es transparente», sino que, así como muestra o refleja lo pensado, sugiere sutilmente, lo que hace que las palabras puedan significar más de lo que pueden decir literalmente (Santander, 2011, p. 208). Es decir, la comunicación social se ha vuelto más inferencial que codificación y decodificación, de acuerdo con Santander (2011, p. 208). De esta manera, para entender un mensaje hay que ahondar en el texto, más allá de lo que a simple vista leamos a partir del código.

Si el foco está en el lenguaje audiovisual, Ernesto Correa y Jerónimo Rivera (2006), manifiestan que: «la imagen se nos presenta entonces como una posibilidad de representación que parte de un objeto [...]» (p. 11). En ese sentido, al igual que las palabras, la manera en que se usan las imágenes en combinación con el sonido determina las formas posibles de

²⁰ De acuerdo con Joseph Courtés (1997) en el *Análisis semiótico del discurso*, la semiosis es la conjunción del significante y el significado que definen el signo (p. 26).

representación de algún aspecto de la realidad como la guerra. Al mismo tiempo, si se recupera el carácter inferencial del lenguaje mencionado por Santander (2011), no quedará duda de que cualquier producto audiovisual centrado en un conflicto bélico u otro tema no solo pretende *mostrar*, sino que dice algo más sobre el tópico tratado.

Es en este punto donde adquiere relevancia el concepto de discurso, que según Norman Fairclough (2003), se define: «como modos de significar áreas de la experiencia desde una perspectiva determinada» (p. 174). Si se retoma lo planteado, el uso de cualquier lenguaje, como el audiovisual, desarrolla discursos en un nivel inferencial y siguiendo ello, una película puede convertir a la guerra en un medio limpio y heroico para hacer retroceder al mal.

Pero, ¿quién está detrás de estos discursos? Si se parte del esquema de Jakobson, se ve al emisor, codificador o enunciador. En el caso del lenguaje audiovisual, André Gaudreault y François Jost recuperaron el término «gran imaginador», que aparece en *Logique du Cinéma* (1964) de Albert Laffay. Este es usado para referirse al sujeto de enunciación, en tanto instancia, quien es el que crea el discurso a partir de elecciones sobre el uso del lenguaje audiovisual (Gaudreault y Jost, 1995, p. 28 y 43). Él decide cómo contará la historia al darle forma al relato a nivel de sus imágenes, sonidos, tiempo, punto de vista, etc. (Gaudreault y Jost, 1995, p.20). Normalmente, suele pasar desapercibido, pero es la mente detrás del texto y de quien hallamos huellas dentro del mismo (Laffay citado en Gaudreault y Jost, 1995, p. 48). Las diferentes representaciones que son, en este caso, los productos audiovisuales, también provocan distintos efectos, incluso a pesar de que parezca que el gran imaginador tiene el mismo objetivo. El lenguaje audiovisual es usado de manera particular por cada enunciador y al notar sus elecciones en dicho uso también se percibe la existencia de este último.

Al inicio de este trabajo ya hice referencia a estos rastros del autor del mensaje dentro del mismo y mencioné al contexto social y cultural como otro factor importante dentro de la producción discursiva del emisor. Sin embargo, según Fairclough (2003), el autor del texto es un agente social pues «ellos están constreñidos socialmente, pero sus acciones no están totalmente determinadas [...]» (p. 22). De este modo, el gran imaginador posee una cultura y prejuicios, pero tiene la libertad de cuestionar que las guerras son medios válidos para alcanzar algún fin aun cuando la mayoría de su sociedad crea firmemente en la lucha por la nación.

En el caso de mi investigación, el contexto en el que se produce mi objeto de estudio, *Naruto Shippūden*, no será analizado. Sin embargo, si bien el gran imaginador de este anime posee un nivel de agencia frente a los discursos de su sociedad, estos son un marco y una guía útil para aproximarse a su mensaje. Por esa razón, explicaré algunos discursos en torno a la guerra y su violencia, partiendo de aquellos que gravitan en un país tan relevante para *Naruto Shippūden* y con una relación tan compleja con la guerra: Japón.

1.2.1. ¡Esto es la guerra!: los discursos japoneses sobre la guerra y la violencia

Si se recuerda que tras un acto violento, la víctima sufre un trauma no debe sorprender el terrible impacto que significó para la sociedad japonesa el ataque con bombas nucleares a Hiroshima y Nagasaki. En relación con ello, Sebastian Conrad (2003) afirma que el país nipón enfrentó las rupturas históricas que experimentó durante la Segunda Guerra Mundial por medio de las memorias (p. 83). En otras palabras, fue la representación que hicieron del pasado y el significado que le adjudicaron lo que les permitió lidiar con lo que les había ocurrido y dicha significación trae consigo discursos. No obstante, por el nivel de agencia con el que cuenta el emisor en tanto instancia, puede haber diferencia en estas representaciones como ocurre, para

Conrad (2003), en el caso del Japón contemporáneo, donde ubica una «guerra civil de memoria» (p. 98).

Quizás la causa de este contexto no sea tan evidente para el lector, pero para comprender esta situación se puede partir de lo más familiar o el discurso dominante, que de acuerdo con Ryuko Kubota (2012), se puede resumir en la frase «No más Hiroshima» (p. 40). De acuerdo con este mismo autor, de esta manera, se destaca la figura de Japón como víctima o *higai* durante la Segunda Guerra Mundial y su propósito es negar los crímenes de guerra cometidos por el país asiático, es decir, su carácter de victimario o *kagai* (Kubota, 2012, p. 40). De esta manera, este discurso no menciona la agresión japonesa contra los coreanos, los taiwaneses, los chinos, los filipinos, los indonesios y los malayos, que incluyen los casos de las mujeres de confort²¹, la masacre de Nankín²², los experimentos de la unidad 731²³ o el trabajo forzado²⁴ (Conrad, 2003, p. 92 y 95; Kubota, 2012, p. 41 y 51).

Ahora bien, el discurso de la víctima emparenta con una postura ubicada en los últimos años, específicamente, desde el gobierno nipón, a pesar de que como apunta Conrad (2003), el discurso que niega el pasado expansionista japonés se vinculó en un inicio con la influencia norteamericana, que intervino en la elaboración de los discursos históricos en torno a la guerra y la violencia tras el fin del conflicto armado o sea durante la Ocupación (1945-1952) (p. 86-87). Sin embargo, en los años 80 y 90, Conrad (2003) señala que este discurso se fue matizando (p. 94 y 95) y Mariko Tamanoi (2000) sostiene que si bien a nivel discursivo la historia japonesa

²¹ Desde la expansión nipona en la Segunda Guerra Sino-japonesa, mujeres; en su mayoría coreanas, y de otras nacionalidades, fungieron como esclavas sexuales del ejército japonés (Tanaka citado por Kubota, 2012, p. 51).

²² En el marco de la Segunda Guerra Sino-japonesa, los soldados japoneses cometieron en la ciudad china de Nankín una serie de violaciones a mujeres y otros crímenes de lesa humanidad (Egler, 2015, p. 9-11).

²³ Durante la Segunda Guerra Mundial, se creó este escuadrón japonés que realizaba investigación y elaboración de armas biológicas, que se probaron en soldados y prisioneros de guerra (Watts, 2002, p. 628).

²⁴ Más de un millón de coreanos realizaron trabajos forzados en Japón, algunos en Hiroshima e, incluso, fueron víctimas de la caída de la bomba nuclear en esa ciudad (Kubota, 2012, p. 41).

puede seguir siendo una historia de víctimas, ahora Japón ya puede ser retratado también como un agresor (p. 183).

Como se puede notar, los discursos japoneses sobre la guerra y la violencia están anclados en su memoria histórica y su situación presente que aún reescribe el significado de su pasado, pero esta sirve antes que como un muro limitador, como un marco en el que el *gran imaginador* que creó el anime *Naruto Shippūden* elaboró su propio discurso sobre el ciclo bélico de violencia. Si ya se sabe que, tras el uso del lenguaje, que es el texto, encontraremos el discurso, es momento de adentrarse en un tipo de texto particular y central para mi investigación: el relato audiovisual.

1.3. HABÍA UNA VEZ: EL DISCURSO DEL RELATO AUDIOVISUAL

De acuerdo con Gaudreault y Jost²⁵ (1995), cuando vemos una película u otro producto audiovisual, es posible notar que la *historia* allí contada tiene una particular organización, que hace distinguible un inicio y un fin (p. 26). Una guerra real, está compuesta por una serie de acontecimientos, que abarcan desde grandes batallas hasta conspiraciones secretas; pero en las películas se suele seleccionar solo una porción de estos hechos, se escoge a un protagonista, que puede ser un soldado, y se le sigue mientras intenta sobrevivir en el contexto bélico. Es justamente partiendo de esta idea, que Gérard Genette (1989) hace una distinción entre historia, que es «el contenido narrativo», *relato*, que es «el texto narrativo mismo» y *narración*, que es el acto narrativo productor²⁶ (p. 83). En otras palabras, el gran imaginador produce por medio

²⁵ Gaudreault y Jost aplican sus conceptos a relatos cinematográficos, pero estos también pueden ser usados para analizar series u otros productos audiovisuales narrativos. En el caso de mi trabajo, utilizaré el término relato audiovisual justamente para englobar estas otras posibilidades.

²⁶ Si bien Genette no necesariamente se refería al relato audiovisual, el término narrar también puede ser empleado en este caso, pues el propósito de productos como películas o series es justamente narrar.

de la narración un relato, que puede ser ficcional o no y que cuenta de una particular manera la historia de uno o varios personajes.

En el caso de la ficción, Gaudreault y Jost (1995) plantean que el proceso de narración puede llevar a la creación de una historia no real, pero también a la concepción de mundos totalmente nuevos, que tengan sus propias leyes de verosimilitud (p. 42). Como lo señalan los mismos autores, es aquí donde adquiere relevancia el concepto de diégesis, definido por Soriau (1953) como todo lo que pertenece al mundo creado por la ficción en el marco de la inteligibilidad que plantea la historia (citado en Gaudreault y Jost, 1995, p. 43). Dicha diégesis es representada por el gran imaginador a través del lenguaje audiovisual que, según, Gaudreault y Jost (1995) está formado por varias materias de expresión como imágenes, ruidos, diálogos, textos escritos o música (p. 38).

Esto no solo implica que el gran imaginador tendrá numerosas herramientas para construir el relato, sino diversas maneras de dejar huellas en el mismo. Un ejemplo planteado por los autores hace referencia a que si en medio del relato se puede escuchar la voz de un narrador y luego se puede ver aquello que está narrando, eso ya no es obra de ese narrador, sino del gran imaginador (Gaudreault y Jost, 1995, p. 48). Esta diferencia de niveles es muy empleada en los relatos para construirlos desde lo audiovisual y narrativo, pero también es una interesante posición a partir de la cual contar la historia. ¿Cuáles son las posibilidades de narración en el marco del relato audiovisual del ciclo bélico de violencia?

1.3.1. Meganarrador o subnarrador, esa es la cuestión: los niveles narrativos en el relato

De acuerdo con Gaudreault y Jost (1995), en el relato se pueden hallar varias marcas del enunciador, que si bien en algunos casos pueden remitir a alguien en la diégesis (*intradiegético*) como los personajes, otras veces pueden aludir a alguien fuera de ella (*extradiegético*) (p. 51). Son estas huellas las que constituyen la *enunciación*, como señala Kerbrat Orecchioni (citado en Gaudreault y Jost, 1995, p. 49) en *L'Énonciation – De la subjectivité dans le langage*. Esto no quiere decir que los personajes no sean obra del gran imaginador (enunciador extradiegético) ni huellas de su obra, sino que hay otras huellas, ajenas a los personajes, que hacen notar la presencia de dicho enunciador. Es importante que esta instancia no deba confundirse con la del narrador, que proporciona información sobre los estados de los personajes en un determinado orden y más o menos, a partir de su punto de vista (Gaudreault y Jost, 1995, p. 33). En otras palabras, el gran imaginador se encuentra en un nivel diferente al del narrador, pero puede desempeñar ese papel o puede hacerlo otro personaje de la diégesis.

Al respecto, Gaudreault precisa esa especie de orden entre los niveles del encodificador y los personajes al concluir que el único narrador verdadero es el gran imaginador a quien llama *meganarrador*, un narrador implícito (citado en Gaudreault y Jost, 1995, p. 57), mientras que los demás narradores serían *segundos narradores*, narradores delegados (Gaudreault y Jost, 1995, p. 57). Por lo tanto, en el relato de una guerra, si bien existe el gran imaginador, un personaje, que dentro del ciclo bélico de violencia puede ser víctima o victimario, podría ser delegado por el meganarrador para contar la historia.

Genette (1989) propone cuatro posibilidades en cuanto al estatuto del narrador, considerando también la posibilidad de que la historia pueda ser contada solamente por el gran imaginador.

De esta manera, es posible ubicar al narrador extradiegético-heterodiegético (que es el meganarrador que cuenta una historia de la que está ausente), extradiegético-homodiegético (un meganarrador que está presente en la historia que narra), el intradiegético-heterodiegético (subnarrador ausente del subrelato) e intradiegético-homodiegético (subnarrador que participa de la historia que cuenta) (Genette, 1989, p. 302-303).

Como el lector puede notar, cada uno de estos estatutos implica una relación diferente del narrador con el relato que cuenta y plantea un efecto distinto a nivel discursivo. En el caso de la víctima y el victimario, el compromiso con el que podrían contar su propia historia, afectará al relato, en realidad, orquestado por el gran imaginador, quien tiene más de un *as* bajo la manga para conseguir su propósito a nivel discursivo. Las variantes en cuanto al compromiso con el que el narrador testigo o protagonista cuenta la historia, su lugar dentro de la misma y su relación con los otros personajes o con lo ocurrido, le proporcionan al gran imaginador nuevas opciones para contar la historia de acuerdo a sus objetivos.

Además, Gaudreault y Jost (1995) reconocen que la aparición de un segundo narrador permite una especie de juego entre los distintos niveles que componen el relato y se podría decir que la narración hecha por el narrador intradiegético forma un subrelato, que gracias a las posibilidades del lenguaje audiovisual puede ser oral (*narrar*), pero también podría emplear adicionalmente cualquiera de las otras formas de expresión (*mostrar* o escuchar, entre otros) (p. 59).

Entre las formas más comunes para articular los niveles del relato, los autores listan las siguientes opciones: el uso de *voz over*²⁷ del narrador con *voz in*²⁸ de los personajes del subrelato; narración en *voz over* que desaparece por momentos y da lugar a los diálogos del subrelato; y la narración *over* sin *voz in* ni diálogos (Gaudreault y Jost, 1995, p. 83-85). Estos elementos le dan una carga adicional a ver el acto violento, pues además se podría escuchar la voz de la víctima o victimario subnarrador mientras lo vemos. Pero ¿por qué acudir al subrelato y al segundo narrador para contar algo? En los relatos de guerra, Liliana López y María Teresa Uribe²⁹ (2006) afirman que estas narraciones pueden estar dirigidas a narratarios³⁰ jóvenes o personas pertenecientes a grupos que no vivieron el conflicto armado y a quienes se les devela aspectos desconocidos de la participación del narrador en dicha guerra (p. 21-22).

Dentro del ciclo de violencia, el subrelato puede llegar a ser muy ilustrativo, ya que podría emplearse para entender el factor humano de la guerra, los efectos visibles e invisibles, así como quizás las causas del conflicto o los orígenes de los actos violentos dentro del ciclo. Genette (1989) señala a la causalidad como una de las posibles relaciones entre el relato y el subrelato, que adquiere una función explicativa (p. 287). Asimismo entre otras posibles relaciones entre los dos niveles narrativos, el autor reconoce al contraste o la analogía del relato con el subrelato y la distracción u obstrucción del relato³¹ (Genette, 1989, p. 288-289). Como el lector ya habrá notado, el optar por una u otra función podría llevar a discursos diferentes

²⁷ La *voz over* se reconoce por un locutor que no vemos y que no comparte el mismo espacio ni tiempo con las imágenes que se muestran al mismo tiempo que lo escuchamos (Kozloff citado en Gaudreault y Jost, 1995, p. 82).

²⁸ La *voz in* es aquella que es sincrónica con la imagen y cuyo propietario podemos ver en pantalla.

²⁹ Estas autoras hacen un estudio sobre las memorias de las Guerras civiles en Colombia (1859-1862), que ellas conciben como relatos y en las que encuentran una serie de coincidencias y patrones, que las lleva a teorizar sobre cómo se relata una guerra. Si bien ellas se refieren a guerras reales, sus ideas pueden ser aplicadas a cualquier relato de un conflicto armado, pues parten de la teoría fundante de Aristóteles sobre la tragedia, que es la base de la mayoría de narraciones.

³⁰ Es la instancia receptora de la narración en el momento en que se da y no debe confundirse con el espectador, aunque él pueda desempeñar a veces este papel.

³¹ Un ejemplo podría ser cuando el villano se dispone a matar al héroe, pero se toma su tiempo para contarle sus motivos antes de hacerlo, lo que prolonga la espera.

sobre el ciclo bélico de violencia, así como podría permitir revelar datos distintos en torno a este tema. Estos aspectos están muy ligados a lo que se conoce como focalización.

1.3.2. ¿Lo sé todo?: la focalización en el relato audiovisual

Según Gaudreault y Jost (1995), en el marco de la audiovisualización del relato oral de un narrador cuya voz puede dejar de escucharse en algún momento, los espectadores seguimos lo que se conoce como «el postulado de sinceridad», a partir del cual aceptamos algunas rarezas al interior de la diégesis (p. 54). Por ejemplo, el hecho de que en los subrelatos de personajes, se puedan ver o escuchar detalles exactos de hechos pasados o situaciones que ellos no pudieron ver ni escuchar, porque estaban muy lejos de las mismas o ausentes de ellas. En estos casos, la focalización, entendida por los autores mencionados como «el punto de vista cognitivo adoptado por el relato» (Gaudreault y Jost, 1995, p. 140), le pertenece al enunciador que sí conoce estos pormenores. Si se considera esta instancia y las posibilidades de punto de vista en el relato cinematográfico, Gaudreault y Jost (1995) reconocen tres tipos. La *focalización interna* en la que el relato se limita a la información que tiene el personaje y se juega con la sorpresa; la *focalización externa*, que como su mismo nombre lo indica ubica al espectador fuera del personaje y lo limita en cuanto al acceso a su conocimiento; y la *focalización espectral* en la que el narrador puede brindar una *ventaja cognitiva* al receptor en comparación con el personaje (Gaudreault y Jost, 1995, p. 149-151).

Cada una de estas focalizaciones brinda una infinidad de posibilidades como en el caso de la focalización interna, a partir de la cual podemos, por ejemplo, acceder a las imágenes mentales de los personajes que, según Gaudreault y Jost (1995), incluyen sus imaginaciones, recuerdos, alucinaciones, etc. (p. 147). Asimismo, otra posibilidad remarcada por ambos autores, sobre

todo con la *focalización espectral* es la creación de suspenso, ya que aumenta la espera mientras el personaje sigue desconociendo información importante para él, que los espectadores ya saben (Gaudreault y Jost, 1995, p. 138).

De la misma manera en que los efectos son variados, Genette (1989) precisa que la focalización puede variar a lo largo del relato, aunque hay casos en los que la variación es aislada y momentánea, lo que él llama *alteraciones*, que se alejan de la focalización inicial (p. 249). En el caso de las alteraciones mencionadas por Genette (1989), se incluyen a la *paralipsis*, en la que el narrador omite u oculta una información importante sobre, por ejemplo, el personaje, que, de acuerdo a la focalización interna planteada al inicio, deberíamos conocer (p. 250). El segundo tipo de alteraciones recibe el nombre por parte de Genette (1989) de *paralepsis* y se refiere al exceso de información (p. 251), que, para Gaudreault y Jost (1995), en el caso del relato cinematográfico, ocurre cuando se brinda al público un dato que no debería tener (p. 54).

Al interior del relato de una guerra, López y Uribe (2006) consideran que las revelaciones de información oculta pueden ser la base de un *casus belli*³², ya que se pueden descubrir propósitos ocultos o procedimientos ilegales de algún grupo, que motiven a un cambio en el devenir de la nación y sus ciudadanos (p. 25). Este cambio bien podría ser una guerra en respuesta a alguna traición o peligro, al interior del mismo país o con otro. Asimismo, ambas autoras destacan que el propósito de este descubrimiento es generar miedo o compasión en el auditorio (López y Uribe, 2006, p. 25). A nivel discursivo, el poder generar estas emociones es una poderosa ventaja para poder no solo exponer la manera en que se concibe la guerra, sino hasta llevar a

³² También llamado motivo de guerra (López y Uribe, 2006, p. v).

convencer al espectador de compartir dicho discurso, más aún en el caso de un producto audiovisual, que cuenta con gran cantidad de formas de expresión para potenciar ese efecto.

En el caso del ciclo de violencia, el narrador que el gran imaginador elige junto con la focalización, a partir de la cual decide ir liberando información a la audiencia, le permiten al enunciador delinear este proceso de escalada de los actos violentos, así como su discurso al respecto. A pesar de estas instancias de posibilidad, hay una variable importantísima que ubiqué desde el inicio en cuanto a los ciclos de violencia, que se prolongan por años y que salió a relucir cuando hablé sobre la sociedad japonesa, cuyos discursos sobre el ciclo de violencia están anclados en su memoria histórica: el tiempo.

1.3.3. ¿Cómo llegamos a esto?: el tiempo en el relato

Gaudreault y Jost (1995) señalan que en el relato se puede ubicar una temporalidad que pertenece al relato mismo, lo que se narra, y otra que se relaciona con el acto narrativo mismo, es decir, en el caso del relato audiovisual, con el consumo del relato por parte del espectador (p. 27). La imagen, que forma parte de este relato siempre estará en presente (Gaudreault y Jost, 1995, p. 110) y ambos autores citan a Metz para señalar que, en ese sentido, esta actualiza lo que retrata, a pesar de que ha sido grabada previamente (citado en Gaudreault y Jost, 1995, p. 110).

Gracias a la doble temporalidad, el gran imaginador no solo puede articular de la manera que quiera los hechos que componen la historia (lo que constituye la definición misma de relato que ya mencioné al inicio) sino que también puede conseguir que los espectadores siempre—aunque lo vean más de una vez—experimenten el relato en presente. A partir de ello,

Gaudreault y Jost (1995) señalan que el gran imaginador tiene varias posibilidades para construir su discurso a partir del tiempo, pues en la diégesis «un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la supuesta cronología de la *historia*, por su duración y por el número de veces que interviene [en el relato]» (p. 112).

Como el lector notará, los autores, basándose en Genette, distinguen como nivel de significación al orden, que parte de la idea de que en todo relato transcurre el tiempo y que a partir de un determinado punto—considerado como punto cero o punto inicial del relato—se puede viajar hacia los hechos que ocurrieron antes o después (Gaudreault y Jost, 1995, p. 112 y 114). Este viaje en el tiempo de la historia se identifica con las anacronías que Genette (1989) define como: «todas las formas de discordancia entre los dos órdenes temporales [el del relato y la historia]» (p. 95).

Dentro de las anacronías, el autor incluye a *la prolepsis*³³, que conceptualiza como: «toda maniobra narrativa que consiste en contar o evocar por adelantado un acontecimiento posterior» (Genette, 1989, p. 95), pero, según Genette (1989), esta no debe confundirse con la elipsis, ya que esta implica un «salto hacia delante sin retorno [al punto de partida]» a diferencia de la prolepsis que sí regresa al momento en que el orden se alteró (p. 98). Otra anacronía es *la analepsis*, que define como: «toda evocación [no solo verbal, sino también experimentable] posterior de un acontecimiento anterior al punto de la historia donde nos encontramos» (Genette, 1989, p. 95) y también plantea un regreso a dicho punto.

³³ A pesar del constante uso que se hace de las palabras *flashforward* y *flashback* en el campo audiovisual para referirse a fenómenos de orden similares, Gaudreault y Jost (1995) prefieren mantener los términos de Genette, pues consideran que los otros nombres se limitan a referirse a las imágenes y no a un viaje en el tiempo de la historia (p. 114).

En el contexto del relato, la elección del gran imaginador por alguna de estas opciones se relaciona estrechamente con su discurso y, en el caso del relato de una guerra, las revelaciones pasadas o futuras que la focalización elegida pueda proporcionar (y a las que el público viaje) impactarán no solo en el desarrollo de la historia, sino en la validación del discurso sobre la violencia. En el caso de mi objeto de estudio y del discurso que lleva consigo, me limitaré a profundizar en la analepsis, ya que en el primero no es empleada otra anacronía.

En el caso del relato audiovisual, como ya he mencionado y, como recalcan Gaudreault y Jost (1995), es muy común que para llegar al tiempo de los subrelatos se recurra a la analepsis, pero destacan que no se debe perder de vista la diferencia entre *mostrar* y *narrar*, que son dos posibilidades que el relato cinematográfico permite (p. 117 y 134) y que ya he apuntado que pueden tener efectos diferentes, especialmente con respecto a la guerra y la violencia.

Genette (1989) se refiere a tres tipos de analepsis, que incluye a las externas, cuyo nombre implica que dirige a la audiencia a algún antecedente *externo* al relato (p. 105). Es gracias a esas *analepsis externas*, que los espectadores pueden comprender mejor los odios, culpas y traumas de muchos de los sujetos ficcionales, provocados por algún conflicto armado que en el presente afecta sus acciones. Otro tipo de analepsis son *las internas*, que llevan al público a algún punto pasado dentro del mismo relato que produce una redundancia o choque con el relato presente (Genette, 1989, p. 105)

Finalmente, el último tipo de analepsis es la *mixta*, que lleva a la audiencia a un punto anterior al relato, pero al volver la ubica en un punto posterior al comienzo de dicho relato (Genette, 1989, p. 104-105). Para el lector, la evidencia, de que se encuentra ante una analepsis es bastante recurrente y reconocible por ejemplo a partir de la apariencia de los personajes que,

según Gaudreault y Jost (1995), pueden estar más jóvenes o diferentes (p. 118). Estos autores señalan que esta anacronía tiene principalmente las funciones de «completar una carencia u omisión» y suspender o «retrasar ciertos acontecimientos» (Gaudreault y Jost, 1995, p. 119). En el caso de un ciclo de violencia, la analepsis puede guiar al inicio del ciclo, a las causas que lo iniciaron o lo hacen perdurar.

Asimismo, el gran imaginador también cuenta con la variable de la frecuencia como otra opción para articular el tiempo en el relato. Gaudreault y Jost (1995) apuntan que esta se refiere a: «la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone que ocurre en la diégesis» (p. 130). De este modo, por ejemplo, si bien un personaje muere solo una vez en la diégesis, otro personaje puede recordar su muerte en varias ocasiones como parte, por ejemplo, de algún trauma al haberla presenciado. Como ocurre con la analepsis, hay varias posibilidades con respecto a la frecuencia como el relato singulativo que Genette (1989) plantea como «contar una vez lo que ha ocurrido una vez» (1R/1H, en donde R es relato y H, historia) (p. 173) y que es la situación más común en la que Gaudreault y Jost (1995) precisan que el relato siempre brinda nueva información narrativa (p. 131).

Otro caso del relato singulativo implica: «contar n veces lo que ha ocurrido n veces (nR/nH)» (Genette, 1989, p. 174), es decir, nuevamente hay una correspondencia entre el relato y la historia. La siguiente opción es: «contar n veces lo que ha ocurrido una vez (nR/1H)», que Genette (1989) nombra relato repetitivo (p. 175). Gaudreault y Jost (1995) aseguran que, en este caso, la repetición puede tener una apariencia visual diferente y tener las funciones de revelar un recuerdo poco a poco, demostrar una obsesión del héroe o ir complementando un hecho al mostrarlo desde distintos puntos de vista (p. 131-132). En el caso del relato de una

guerra, el relato repetitivo sería muy útil para remarcar el trauma de un personaje, o la culpa de un victimario y no solo a nivel del desarrollo del personaje, sino a los ojos de los espectadores.

La última posibilidad es el relato iterativo con el que Genette (1989) se refiere a: «contar una sola vez (o, mejor: en una sola vez) lo que ha sucedido n veces (1R/nH)» (p. 175) y que Gaudreault y Jost (1995) señalan que, en el relato audiovisual, solo puede construirse a través del montaje³⁴ de escenas distintas (p. 133-134). Estos últimos identifican esta opción con la figura del sumario o resumen en el que el tiempo del relato en duración es menor al de la historia (Gaudreault y Jost, 1995, p. 133-134 y 127).

Es cierto que Gaudreault y Jost (1995) apuntan a que con base en la complejidad de las formas de expresión que componen el relato cinematográfico, la frecuencia con la que se puede contar un relato no solamente implica las imágenes, sino también puede darse en los diálogos o en una combinación de los dos (p. 134). A nivel del relato, la repetición de un hecho constantemente también puede remarcar su importancia para la historia o para el desarrollo del personaje y a nivel discursivo puede enfatizar el discurso planteado. El gran imaginador puede valerse de llevar al espectador al pasado, al inicio del ciclo bélico de violencia o hacerlo presenciar o mencionar una y otra vez un acto violento para que no solo no lo olvide el héroe, sino tampoco el público.

En ese sentido, el discurso sobre el ciclo bélico de violencia puede insertarse en el relato desde la narración, la focalización o el tiempo de las muchas maneras que he especificado a partir de los planteamientos de Gaudreault, Jost y Genette, pero el relato audiovisual, como indicaron

³⁴ El montaje hace referencia a la edición en una película, es decir, al proceso de selección, corte y combinación del material que formará parte del producto audiovisual.

los dos primeros, cuenta con varias formas de expresión, que es necesario entender cómo se articulan con la estructura del relato.

1.4. MOSTRAR Y SIGNIFICAR: EL LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL RELATO

Hasta el momento, me he centrado en exponer algunas de las variables que serán analizadas en este trabajo, pero específicamente me he enfocado en las relacionadas a la *narratología del relato*. Es cierto decir que ese será el principal norte, pero ahora es necesario profundizar en los medios de expresión que apoyan en la narración audiovisual de, por ejemplo, las historias que tratan ciclos bélicos de violencia: las imágenes. Gaudreault y Jost (1995) las definen como la unidad del relato cinematográfico, en la que el espacio adquiere mayor relevancia si se recuerda que siempre que se ve una acción, por ejemplo en una película, se aprecia el contexto en el que tiene lugar (p. 87) o una sugerencia del mismo.

Especialmente, en los productos audiovisuales centrados en la guerra, es muy importante el contexto que puede ser el campo de batalla, la trinchera, la base de operaciones o la zona de ataque, porque son justamente estos espacios, en medio de las circunstancias de un conflicto armado, los que nos ayudan a ponernos en situación con respecto a las acciones que veremos desarrollarse.

Al hablar de la imagen cinematográfica es indispensable referirse a las nociones de plano y secuencia, que además serán muy útiles para aproximarme a mi objeto de estudio. Según Christian Metz (2002): «si el plano no es el elemento mínimo de la *significación* filmica (dado que un solo plano nos ofrece múltiples informaciones), sí es al menos el elemento mínimo de la *cadena* filmica» (p. 129).

Según los medios de expresión que componen a una imagen audiovisual, tanto sonoros como visuales, un solo plano puede proporcionar varios datos al mismo tiempo en su labor de significar y, precisamente por ello, por esa multiplicidad de informaciones no es el mínimo de significación, pero sí el componente mínimo. Incluso, Metz (2002) recalca que a pesar de que existen otros tipos de segmentos mínimos dentro de una película como las transiciones³⁵—entre las que se encuentran los fundidos o cortinillas—, el plano se sigue diferenciando por su capacidad de significar y porque para hacer una película se requiere de al menos un plano, de ahí la denominación de componente mínimo del todo que es la cadena fílmica (p. 129).

Al respecto de dicha cadena y considerando el potencial significador de un plano, adquiere relevancia el concepto de secuencia de Metz (2002), que se refiere a: «[la] sucesión de planos que formen una unidad» (p. 152), pues es allí donde se despliega dicho potencial que se encuentra en el seno del relato audiovisual. De este modo, ya no se trata solamente del contexto o de la acción representada por distintos medios de expresión en un solo plano, sino en un grupo de ellos, cuya articulación, así como la del tiempo en el caso del desarrollo del relato, de la información en el caso de la focalización y del narrador en la enunciación, tienen un impacto en el resultado final que es el texto audiovisual, con su particular discurso sobre el mundo.

Precisamente por ello y de acuerdo a la naturaleza de mi objeto de estudio que se precisará más adelante, es muy importante tener claro la diferencia de niveles entre los planos, que para Metz (2002) son segmentos mínimos (partes de una parte del filme) y las secuencias, que son consideradas por el autor como segmentos autónomos (partes de un filme), llamados también sintagmas (p. 146). Aunque la edición de las secuencias elegidas para mi análisis no es parte

³⁵ Se llaman transiciones a los procedimientos ópticos que funcionan como signos de puntuación entre las imágenes dentro del relato audiovisual y marcan el paso de una a otra articulando el relato en segmentos que significan (Metz, 2002, p. 129-130).

de este trabajo, sí es importante reconocer que los *sintagmas* se basan en planos con un cierto significado y características, pero que lo esencial es cómo estos se insertan dentro de la secuencia o sintagma para transmitir algo más que lo que pueden decir cada uno por separado.

Como ya ha ocurrido con todos los niveles del relato que he expuesto, el gran imaginador también cuenta en este caso con opciones de combinación. De esta manera, dentro de este tipo de sintagmas narrativos Metz (2002) destaca los de tipo lineal, que llevan a una consecución de acción única que puede ser continua cuando no hay hiatos³⁶ y discontinua cuando sí hay saltos en ciertos momentos (p. 151).

Mi objeto de estudio lo constituye un relato audiovisual, pero que tiene la particularidad de ser un producto de la animación japonesa, que tiene sus propias características a nivel de relato y empleo de lenguaje animado, las cuales serán detalladas en el segundo capítulo. Sin embargo, como señala Vanina Papalini (2006), el anime tiene una importante influencia occidental en cuanto al lenguaje audiovisual justamente en el caso del manejo de cámara y planos, que se remonta al nacimiento del manga o cómic japonés (p. 32)³⁷, así que es útil partir de algunas consideraciones generales planteadas para el uso de este código sin perder de vista la idea de secuencia o sintagma.

1.4.1. Tan cerca, tan fuerte: el plano en el relato audiovisual

Desiderio Blanco (2003) señala que cuando se ve una imagen de un personaje, este no está consciente de la distancia a la que se encuentra de los espectadores, más estos sí y ello está

³⁶ Los hiatos dentro del relato pueden ser identificados con las elipsis.

³⁷ Esto se debe a la hibridación propia del anime, que se explicará en el segundo capítulo.

relacionado con la manera en la que el enunciador quiere mostrar el universo representado (p. 298). En otras palabras, no solo está íntimamente relacionado con el relato, sino también con el discurso. El tamaño de un plano hace referencia a la distancia a la que percibimos que se encuentra el personaje u objeto que vemos en pantalla con respecto a nosotros y, de acuerdo con Blanco (2003), la elección de uno u otro tipo de plano puede implicar en relación con el nivel narrativo, mayor cercanía o lejanía, interioridad o exterioridad en relación con el objeto, personaje o situación que vemos en el plano (p. 298-299).

En relación con las diferentes opciones de plano, Blanco parte del concepto que ya mencioné y los significados adjudicados a ellos para clasificarlos en distintos tipos dentro de un cuadro semiótico³⁸. De esta manera, reconoce al gran plano general (en el que lo predominante son los espacios con mínima o nula presencia de personajes) y al plano general (de menor tamaño que el anterior y donde la predominancia de los personajes aumenta), ambos identificados por él con la lejanía y exterioridad (Blanco, 2003, p. 299). En cuanto al plano conjunto (en el que hay un balance entre espacio y personajes) y el plano entero (que nos permite ver el cuerpo entero del personaje), los relaciona con una no cercanía y no interioridad (Blanco, 2003, p. 299). En otras palabras, los ubica en algún punto intermedio entre la lejanía y la cercanía, pero más inclinado a los planos más abiertos mencionados.

En el caso del plano americano (en el que podemos ver el cuerpo del personaje hasta las rodillas) y el plano medio (en el que podemos ver la mitad del cuerpo del personaje), son relacionados por Blanco (2003) con la no lejanía y no exterioridad (p. 299), posicionándose también en el rango entre los dos extremos y con más proximidad a los planos más cerrados.

³⁸ Un cuadro semiótico es una herramienta usada especialmente en la semiótica desarrollada por Greimas y «es una presentación visual de la articulación de una categoría semántica tal y como puede ser obtenida, por ejemplo, del universo de un discurso dado [...]» (Courtés, 1997, p. 221).

Justamente en este último grupo, el autor incluye al primer plano (en el que vemos comúnmente solo el rostro del personaje) y al gran primer plano (o plano detalle, que nos muestra todos los elementos más pequeños que el rostro humano) vinculándolos con la cercanía y la interioridad (Blanco, 2003, p. 299).

Estas alternativas le permiten al gran imaginador, en el caso del relato audiovisual de una guerra, por ejemplo, mostrar a la víctima en un plano general, en el que su presencia se ve minimizada por la furia del contexto bélico permitiéndole así poner las bases para la expresión de su discurso con respecto al ciclo bélico de violencia. En el caso específico de un acto violento, Stephen Prince³⁹ pone de relieve que dice mucho si el acto violento ocurre dentro del plano o fuera de él—lo que se conoce como fuera de campo—, ya que se transmite una emoción e implicación totalmente diferente con lo visto más aún si se considera la gradación de violencia de dicho acto (citado en Zavala, 2015, p. 131 y 133).

Otro elemento que puede ser modulado en el ámbito visual es el ángulo de toma y Blanco (2003) afirma que tiene que ver con la posición de la cámara en su eje horizontal con respecto al objeto (p. 300). De este modo, el autor llama ángulo normal cuando «el punto de vista [de la cámara] coincide o es paralelo o ligeramente convergente al eje horizontal de la toma» (Blanco, 2003, p. 300). Blanco (2003) señala otras posibilidades: el ángulo picado en el que «el punto de vista [de la cámara] se coloca por encima de la línea del eje horizontal de la toma» (p. 300). Este último está asociado con «humillación, abatimiento, impotencia, sumisión, aplastamiento y hundimiento» (Blanco, 2003, p. 300). Como se puede notar, el ángulo *picado* puede ser muy útil para mostrar el acto violento, pero también a la víctima y por qué no al victimario que se

³⁹ Stephen Prince realizó un estudio sobre la evolución de la estética de la violencia en el cine occidental y relaciona la duración del acto violento en pantalla y su gradación con las estrategias estilísticas para representarlo derivando en un concepto que llama *gradiente de amplitud estilística* (citado en Zavala, 2015, p. 131).

siente culpable. Finalmente, la otra opción es el ángulo *contrapicado* en el que «el punto de vista se coloca por debajo de la línea del eje horizontal de la toma» (Blanco, 2003, p. 301). Blanco (2003) detalla que el plano mencionado se asocia con soberbia, exaltación, poder, energía, dominio, elevación, mitificación, independencia, orgullo y vanidad (p. 301), que también se pueden conectar con la figura del victimario en el retrato del acto violento al que hice referencia líneas arriba.

Cuán cerca o lejos esté el espectador, ya sea mirando desde arriba o desde abajo, siguiendo el recuerdo del personaje hacia el pasado, viendo ese pasado, compartiendo lo que sabe o no sabe y escuchándolo contar sus propias historias, el relato audiovisual proporciona numerosas posibilidades al gran imaginador para mostrar su discurso sobre la guerra y el ciclo de violencia, que parte de ella o deriva en ella. Como ya he sugerido en el planteamiento del problema de investigación, el anime tiene una particular relación con la violencia y la guerra, que será detallada en el acápite correspondiente, así como la manera cómo emplea su narrativa y su propio lenguaje animado para expresar sus discursos al respecto. Para ello, justamente, también es imperativo conocer las particularidades que posee mi objeto de estudio con base en la tipología de anime a la que pertenece y el mundo en el que se desarrolla su historia. Hacia allí, me dirigiré en el segundo capítulo del marco teórico.

CAPÍTULO II

EL SENTIMIENTO DEL GUERRERO: NARRATIVA Y VIOLENCIA EN EL ANIME *SHŌNEN* DE TEMÁTICA BÉLICA

Cuando en Occidente se piensa en animación, quizás vienen a la mente las más populares películas de Disney y Pixar, donde a pesar de todo, siempre suele haber un final feliz, en el que el bien triunfa sobre el mal. No obstante, en Oriente y para los llamados *otaku*⁴⁰, el anime se presenta como otro posible ejemplo, que, en cambio, puede desarrollar historias que no siempre terminan bien para sus personajes. En el caso de Latinoamérica, como señala Tania Cobos (2010), fue durante las décadas de los años 70, 80 y 90, que el anime empezó a conocerse más, a la par que se transmitían y adquirían popularidad numerosas series como *Saint Seiya*, *Sailor Moon* o *Dragon Ball* (p. 48)⁴¹. Estas eran transmitidas, especialmente, como parte de la sección de dibujos animados en varios programas infantiles sabatinos o semanales, donde muchos veíamos con asombro las sangrientas batallas de *Saint Seiya*, aunque pudiera sonar incongruente al lector que la palabra *sangrienta* se asocie a un contenido infantil.

La razón de esta no correspondencia entre estas series y la edad de muchos de sus televidentes de esos años (yo tenía 5) es que, como coincide Cobos con Manuel Angulo (citado en Cobos, 2010), en aquella época prevalecía la idea en Latinoamérica de que todos los dibujos animados eran dirigidos a niños, aunque, así como este último autor destaca, muchos de los programas

⁴⁰ *Otaku* (おたく), que significa soñador, es un término que hace referencia a los apasionados fanáticos del manga y anime, así como de productos relacionados con sus historias como los videojuegos, música, juguetes o accesorios, incluso algunos se disfrazan de algún personaje (*cosplay*), elaboran sus propios relatos (*fanfiction*) o productos derivados (como los *music video animation*) a partir de la historia de su manga o anime favorito (Hernández-Pérez, 2017, p. 20, 40 y 94). También, se suelen reunir en comunidades *online* y *offline*.

⁴¹ Durante el 2000, adquirieron popularidad series como *Cardcaptor Sakura* y *Pokémon* (Cobos, 2010, p. 54), pero progresivamente las transmisiones de nuevas series en canales peruanos disminuyeron hasta escasear considerablemente, mas en el presente el canal Willax TV está apostando por repetir series antiguas y estrenar nuevas como *Naruto Shippūden* o *Dragon Ball Super*.

transmitidos, como el mencionado, eran en realidad para un público adolescente (p. 69-70) Obviamente, en un punto, muchos padres empezaron a darse cuenta de que estas series no eran el contenido más adecuado para sus hijos más pequeños y esta es una de las razones de la asociación del anime con la violencia⁴², pero ¿por qué ocurría esto? Según la misma Cobos (2010), anime es el término occidental con el que se le conoce a la animación japonesa (p. 19)⁴³, es decir, la autora destaca de esta manera la relación del anime con Japón en tanto producto cultural, la cual podría ser la clave para responder dicha pregunta, pero antes es necesario considerar la impronta occidental en la animación nipona.

De acuerdo con Manuel Hernández-Pérez (2017), una de las claves del anime radica en su apertura a otras influencias, lo que lo constituye en un producto de la hibridación cultural entre Oriente y Occidente (p. 47) y que se evidencia en que algunas historias se basan en mitologías europeas o sus personajes son de países angloparlantes aunque hablen japonés. De este modo, los contenidos de las historias de las series anime, al igual que las similitudes con los dibujos animados occidentales en el empleo del lenguaje audiovisual, mencionadas por Papalini, no contradicen la definición de Cobos, pues el carácter híbrido es propio de este producto cultural japonés. Precisamente, si se vuelve a la controversia en torno a la transmisión de anime en países hispanoamericanos, es posible darse cuenta de que, en este caso, así como hay encuentros con Occidente también hay desencuentros y particularidades.

Al respecto, Fred Patten (1996) apunta que fue Osamu Tezuka, uno de los pioneros y figuras más influyentes del cómic japonés o manga⁴⁴ y del anime, quien marcó la pauta sobre la

⁴² Otras razones se explicarán más adelante.

⁴³ «El *anime* es una contracción de la forma japonesa *animeshon*, traducción de la forma inglesa *animation*, por lo que suele utilizarse para designar a la animación japonesa» (Levi y Poitras citados en Hernández-Pérez, 2017, p. 64).

⁴⁴ El término incluye tanto a las publicaciones seriales de las historietas japonesas en revistas de frecuencia semanal, así como a los volúmenes recopilatorios (Hernández-Pérez, 2017, p. 59).

definición de ambos como medios para contar historias orientadas a cualquier público, precisamente porque él mismo creó desde relatos para niños hasta otros de naturaleza erótica para adultos (p. 10). De esta manera, se sentaron las bases para que autores posteriores de anime, como los que crearon *Saint Seiya* dieran rienda suelta a su imaginación sin limitarse a la audiencia infantil, que era el público más común de los dibujos animados de Occidente y, en consecuencia, siguen creando piezas para una amplia gama etérea de consumidores.

En lo que se refiere al manga, de acuerdo con Robin Brenner (2007), existen categorías para clasificar sus relatos a partir del sexo y edad del potencial consumidor, aunque el autor reconoce que el cómic japonés puede ser consumido y disfrutado más allá de dicha división (p. 30), que según Hernández-Pérez (2017), también comparte el anime con base en la adaptación de las historias del manga a la animación (p. 53). De este modo, un manga o un anime dirigido a una u otra demografía tratará ciertos temas de una determinada manera acorde con la audiencia a la que va dirigido y podría contar una historia bélica en el marco de alguna de estas demografías. Daniel Flores (2013) explica de manera más clara este punto cuando señala, por ejemplo, que el anime *shōjo* se centra en temáticas románticas y fantásticas dirigidas a un público femenino adolescente, mientras que el *seinen* exhibe contenido violento y temas adultos para varones mayores de 18 años (p. 47 y 50)⁴⁵.

En ese sentido, un análisis de cualquier anime debe considerar una aproximación a los aspectos visual y narrativo, pero también a la particular forma cómo estos son desarrollados de acuerdo a la audiencia correspondiente, algo también propio del anime. En el caso de mi trabajo, ello implica una profundización en el anime *shōnen*, dirigido a varones adolescentes menores de 18

⁴⁵ Otros géneros son el *kodomo*, que agrupa historias para niños pequeños en las que se cuentan las aventuras de estos con sus amigos y mascotas, y el *josei*, variante femenina del *seinen* (Flores, 2013, p. 50 y 53).

años (Flores, 2013, p. 45)⁴⁶ sin olvidar el énfasis en la guerra y el ciclo de violencia, que son puntos centrales de dicha indagación.

2.1. ¡LOS ADOLESCENTES A LA GUERRA!: LA HISTORIA DE GUERRA EN EL ANIME *SHŌNEN*

De acuerdo con Frederik L. Schodt (2011), cuando la famosa revista de manga *shōnen Weekly Shōnen Jump* quiso establecer su política editorial, llevó a cabo una encuesta entre sus potenciales lectores, que consistía en averiguar qué les transmitía más calidez, qué creían que era más importante, así como qué les hacía más felices, y las respuestas de la mayoría fueron: «*yūyō* (amistad), *doryoku* (esfuerzo o perseverancia) y *shōri* (triunfo o victoria)» respectivamente (p. 89). En otras palabras, la raíz temática que se propone para esta demografía es una historia de superación por parte de un héroe que recorre el camino hacia su objetivo, ayudado por sus amigos y armado con su propio empeño. Sin embargo, de acuerdo con Sergi Cámara⁴⁷ (citado en Flores, 2013), el trinomio esfuerzo-amistad-triunfo no se reduce solamente a los trabajos de la popular revista, sino que es la base de todas las historias del manga y el anime dirigidas a la audiencia *shōnen* (p. 45), quienes se pueden deleitar de las posibilidades que admite este modelo.

Si se piensa, por ejemplo, en una serie anime *shōnen* como *Dragon Ball* (1986-1989)⁴⁸, que se centra en las artes marciales y la lucha contra razas alienígenas, el lector se puede percatar de la diversidad de géneros destinados al público *shōnen*. Robin Brenner (2007) nota esta variedad

⁴⁶ Otras clasificaciones, incluyen a los *mechas*, historias de luchas de robots piloteados por humanos, *ecchi*, con tópicos eróticos o picarescos, *hentai*, con alto contenido erótico y sexualmente explícitas, *yaoi*, enfocadas en romances entre hombres y *yuri*, centradas en romances entre mujeres (Cobos, 2010, p.14).

⁴⁷ Sergi Cámara es autor junto a Vanessa Durán del libro *El dibujo manga* (2006).

⁴⁸ *Dragon Ball* cuenta la historia de Gokū, un niño de la raza alienígena saiyayin, quien emprende la búsqueda de las esferas del dragón, las cuales cumplen un deseo a quien las encuentre.

y nombra algunos géneros recurrentes en el manga y anime *shōnen* como el mitológico, ciencia ficción, bélico, terror, deportivo, fantástico, histórico, escolar o acción/aventura (sobre todo artes marciales que pueden incluir la presencia de samuráis y ninjas) (p. 142 y 153). Con esta afirmación, el autor permite confirmar a la guerra como un tópico válido del anime y el manga *shōnen*, al mismo tiempo que (si se tiene en cuenta el ejemplo mencionado) hace posible reconocer una combinación de géneros⁴⁹. Manuel Hernández-Pérez (2017) coincide con Brenner en esto último cuando señala que, con el propósito de alcanzar a audiencias más grandes, se recurre a hibridaciones (p. 141), que reafirman el carácter híbrido del anime y explicaría, por ejemplo, el caso de *Dragon Ball* que agrupa a la acción/aventura con elementos de ciencia ficción.

Ahora, la hibridación de géneros en el anime y manga *shōnen* plantea tanto gran cantidad de opciones en cuanto al contenido de las historias como preguntas sobre los tonos o tratamientos que se aplicarán en dichas narraciones a partir de los temas y géneros elegidos, más aún en el caso del tópico bélico y considerando a la audiencia adolescente. Esto es bastante más complejo de lo que parece, pues desde la definición del rango etéreo del *shōnen*, mencionada por Flores en el acápite previo, quedó claro que es bastante amplio y si bien Robin Brenner (2007) lo acota un poco más al establecer que abarca desde los 12 a 18 años aproximadamente, destaca que algunos títulos apuntan a los miembros más jóvenes de esta demografía, mientras que otros ofrecen temáticas y tonos más maduros (p. 31 y 32).

Es importante reconocer, como lo hace Brenner (2007), que las historias *shōnen* se caracterizan por el humor o la comedia física, pero, al mismo tiempo, no renuncian al carácter dramático

⁴⁹ Si bien esta combinación puede notarse desde las premisas, a veces se evidencia en algún momento específico de la trama, donde la historia se orienta hacia uno de los géneros.

(p. 32). Al igual que sugiere una hibridación de tonos en las historias *shōnen*, la descripción de Brenner sobre el tratamiento de temas como la guerra en dichas narraciones permite reparar en lo profundo que pueden llegar a ser estas así como el efecto que pretenden generar en sus espectadores. De esta forma, coincide con Mark MacWilliams (2008), quien señala que tanto el manga como el anime no son fantasías que pretenden hacer al espectador escapar de su realidad, sino que constituyen una vía para la reflexión política, ética y existencial (p. 10).

Teniendo en cuenta lo dicho por ambos autores, el anime pretende conseguir un balance entre entretenimiento y cuestionamiento social, a partir, en este caso, de un producto dirigido a un público adolescente, que se divertirá viéndolo de la misma manera que es interpelado a criticar lo que ve. En cuanto a historias de guerra en estos productos audiovisuales, ello no es desdeñable, pero quizá motiva a indagar más en cómo los textos animados japoneses para la audiencia *shōnen* han pretendido plantear una reflexión o discursos sobre lo que son los conflictos armados. Dicha indagación sirve al lector, sobre todo, como contexto y ejemplo para el análisis de discurso que propone la presente investigación y que se llevará a cabo en el *Capítulo III*.

2.1.1. La lucha de los héroes por la paz: el discurso de la guerra heroica en el manga *shōnen* bélico

Es natural pensar que la época posterior a la Segunda Guerra Mundial era un escenario particularmente fértil para la creación de discursos sobre el estado bélico en Japón y su expresión en productos culturales. No obstante, como afirman Mio Bryce y Jason Davies (2010), la Ocupación Norteamericana estableció una censura en la nación nipona contra las referencias a la guerra (p. 50), así que fue necesario esperar varios años para encontrar dichos

discursos en el manga y, posteriormente, en el anime. Como mencioné en el acápite del estado de la cuestión, autores como Eldad Nakar, Angela Drummond-Mathews, Mio Bryce y Jason Davies notan que, si se obvia la época propagandística de la década de los años 30⁵⁰, se pueden reconocer dos discursos y narrativas relacionadas con la guerra en el manga *shōnen*, que coinciden con la época posterior a la Ocupación⁵¹.

El lector debe recordar la fuerte vinculación del manga y el anime, en el marco de la adaptación de las historias del cómic a la animación y viceversa que implica que usualmente comparten las mismas historias, demografías y géneros. Por esa razón, resulta particularmente interesante revisar los casos mencionados de narrativas *shōnen* en el cómic japonés y sus discursos sobre la guerra con base en los puntos de encuentro entre ambos medios y para reconocer los rasgos de la historia a partir de las cuales se expresan dichos discursos.

En el caso del más antiguo de los dos, de acuerdo con Nakar (2008), destacó a finales de la década de los 50 hasta finales de los años 60, cuando ya había terminado la Ocupación estadounidense de Japón y el país del sol naciente vivía una época de bonanza económica, progreso tecnológico y éxito deportivo (Tokio fue sede de los Juegos Olímpicos de 1964) (p. 193). En comparación con la terrible situación en la que terminó la nación asiática tras el fin de la Segunda Guerra Mundial, el nuevo contexto era radicalmente diferente, incluso positivo, así que el autor afirma que la sociedad empezó a ver hacia su pasado como los cimientos de ese esplendoroso presente y revalorizaron a aquellos que sacrificaron sus vidas en el conflicto

⁵⁰ Durante la Segunda Guerra Mundial y la década de los años 30, el anime (antes primordialmente enfocado en el cine) fungió como un medio de propaganda del programa militar del gobierno (Patten 1996) y lo mismo ocurrió con el manga (Bryce y Davies, 2010, p. 50).

⁵¹ En 1957, el manga incorporó historias con tono dramático y representaciones realistas que atrajeron a niños mayores (adolescentes) así como a jóvenes adultos (Ito citado en Drummond-Mathews, 2010, p. 63) y en 1959, estas historias debutaron en las primeras revistas *shōnen* (Drummond-Mathews, 2010, p. 63). Entre esas narraciones, muchas historietas japoneses trataban el tema bélico (Nakar, 2010, p. 177).

armado (Nakar, 2008, p. 195). Para el autor, es importante destacar que las historias de esta época se centran en el campo de batalla, en el ámbito militar, lo que restringía la guerra, en este caso, a aquello que ocurría sólo en el espacio aéreo, además la muerte era obviada o simplemente sugerida, así que no se sentía el asesinato ni las consecuencias trágicas de la guerra (Nakar, 2008, p. 178 y 181).

Con ello, el autor propone pensar en todo aquello que no está mostrando este relato, ¿qué hay de las ciudades, los pueblos o los civiles? ¿Cuál es su situación en este caso considerando que los pilotos no solo se atacaban entre ellos, sino que también bombardeaban a objetivos en tierra? En lugar de plantearse estas preguntas, Nakar (2008) apunta que las historias enfatizaban a los héroes, ejemplares elementos militares, patriotas, voluntarios y valientes, en resumen, jóvenes guerreros puros moralmente (p. 181). Al seguir a un personaje como el descrito por el autor, que parece ubicarse en un nivel de nobleza e integridad superior, es muy difícil cuestionar sus acciones militares más aún cuando no se ven resultados negativos o daños colaterales derivados de ellas, sino solo motivos loables y una causa justa: *defender* a su país. Este aspecto se ve aún más realzado por la representación en estas historias del enemigo, que Nakar (2008) describe como una especie de ser anónimo, casi sin rostro, cuyo pasado y futuro no son revelados y lo único que sabemos de él es que es cobarde, poco entusiasta en su labor y representa la maldad (p. 181).

De este modo, el autor deja claro que este es un personaje no desarrollado a profundidad e identificado totalmente con el mal, que es acentuado en comparación con el benévolo héroe reduciéndose todo a la lucha entre el heroísmo de un ideal de la humanidad ante lo peor de ella. Como señala el mismo Nakar, una narrativa de este tipo corre el riesgo de representar a la guerra sin errores colaterales ni violencia real, como si fuera un enfrentamiento contra un

terrible mal que tiene que ser erradicado por un salvador incuestionable, que puede quitar vidas, porque no se muestra el efecto real de ese accionar y puede perderla, porque al final está entregado al sacrificio. No hay víctimas, no hay victimario y no hay ciclo de violencia, sólo un proceder necesario para la paz futura.

Ante la pregunta sobre la vigencia de este discurso en el manga, quizá uno de los ejemplos más extremos sería la postura revisionista y nacionalista del *mangaka*⁵² Kobayashi Yoshinori⁵³, pero en el anime, aunque de manera más moderada, también hay algunas referencias que vale la pena mencionar. Como apunta Jonathan Muñoz (2014), desde el año 2008 hay una proliferación de historias vinculadas al militarismo y el nacionalismo en la animación japonesa, entre las que enfatiza particularmente el caso de *Shingeki no Kyojin*⁵⁴, en el que se destacan la labor militar, la tecnología de las armas y la figura de los héroes jóvenes como dinámicos, activos y con ideales (p. 14, 17 y 18). Hay bastantes similitudes entre los rasgos descritos por Nakar sobre el discurso de la guerra heroica y lo señalado por Muñoz, pero hay varios matices al respecto en el caso de esta serie anime *shōnen* como el sufrimiento de la población civil ante la guerra, la importancia del factor humano emocional en todos los personajes, así como la mayor complejidad de los héroes y antagonistas que pueden albergar buenos o malos sentimientos.

No obstante, según el mismo Muñoz (2014), aun cuando el enrolamiento de los jóvenes héroes al ejército se justifica con su intención de combatir contra los monstruos que mataron a sus

⁵² Un mangaka es un autor de mangas.

⁵³ Kobayashi Yoshinori defiende que muchos de los hechos como la masacre de Nankín, que responsabilizan a Japón de crímenes de guerra, son parte de una conspiración de Estados Unidos y la izquierda japonesa, una supuesta verdad que defiende en sus mangas y con la que pretende motivar el nacionalismo en los jóvenes japoneses (Sakamoto, 2008, p. 10)

⁵⁴ *Shingeki no Kyojin* cuenta la historia de Eren Jaeger un joven que vive en un futuro distópico en el que la humanidad subsiste en ciudades amuralladas para protegerse de unos seres gigantes de apariencia antropomorfa (titanes) que se alimentan de personas.

seres queridos y no con un motivo nacionalista, esta situación se emplea como otro argumento para apoyar una carrera armamentista y una posterior guerra (p. 17 y 18). De esta manera, también se apela a una identificación con la lucha de los protagonistas y ello coincide con lo planteado por Robin Brenner (2007), quien destaca la reverencia al guerrero (expresada en el samurái del pasado o en el *yakuza* del presente) como una constante de la cultura japonesa (p. 143). Este punto puede conllevar a que se simpatice con la violencia que ejerzan los *héroes* en su lucha así como con la idea de que para conseguir la paz es necesaria la guerra.

2.1.2. En la guerra, no hay héroes: el discurso crítico en el manga *shōnen* bélico

Como mencioné en el primer capítulo, existe un fuerte vínculo entre los discursos expresados en narrativas y la sociedad que los produce, lo cual no es distinto en el caso de Japón, cuyas circunstancias cambiaron de tal forma desde la década de los años 50 que permitieron el nacimiento de una nueva manera de ver la guerra en el manga *shōnen*⁵⁵. Al respecto, Nakar (2008) señala que a finales de los años 60 y durante la década de los años 70, la reanudación de las relaciones diplomáticas de Japón con China y Corea motivó la publicación en el primero de memorias y reportajes, que reunían testimonios tanto de civiles como de soldados sobre lo ocurrido durante la Segunda Guerra Mundial (p. 196 y 197).

Este hecho es importante, pues si el lector recuerda lo visto en el primer capítulo, los crímenes de guerra japoneses fueron precisamente en contra de (entre otras) estas dos naciones, así que había un clima propicio para mirar al pasado de una manera distinta, quizás crítica del proceder japonés, lo que le daba voz, en este caso, a los mismos protagonistas de este conflicto armado.

⁵⁵ Nakar (2008) afirma que, si bien un nuevo discurso alcanzó popularidad, este convivió con el discurso de la guerra heroica (p. 191).

El autor afirma que el contexto se manifestó en el manga *shōnen*, donde aparecieron historias que esta vez sí incluían a la guerra terrestre al enfocarse no solo en el frente militar, sino también en los civiles afectados por el conflicto⁵⁶(Nakar, 2008, p. 182). Nakar (2008) destaca que más allá de tratarse de civiles o soldados, estas historias mostraban que, en el fondo, todos eran personas ordinarias, pues hasta los soldados podían ir obligados a la guerra y representaban antes que el honor o sacrificio por el emperador, la voluntad humana de vivir (p. 182 y 184).

En ese sentido, Nakar plantea que ya no hay héroes idealizados e inasibles, sino que son como nosotros, que dudan de su compromiso a su causa por preservar su vida y pueden dejar de lado hasta a los civiles que prometieron proteger. Debido a esa humanidad, el espectador puede no solo limitarse a validar el proceder de unos u otros en relación con el bien y el mal, sino que puede juzgar o reconocer su complejidad. Al respecto, Nakar (2008) apunta que, por esa razón, las historias del manga pueden incluir tanto las consecuencias de las bombas atómicas en civiles, como las atrocidades cometidas por el ejército japonés contra prisioneros de guerra y civiles de otros países asiáticos como China, por ello, el autor afirma que adquiere interés el tratamiento de Japón como agresor (p. 182 y 191).

Esta postura presentada por Nakar corresponde con el contexto y con la nueva humanidad con la que claramente se les enviste a todos: soldados y civiles, bando aliado y enemigo, héroe y antagonista⁵⁷, pero si se recuerda que el discurso de la guerra heroica justificaba la guerra en

⁵⁶Un caso emblemático de estas nuevas historias es el manga *Hadashi no gen* o *Barefoot Gen*, que es la historia semiautobiográfica de su autor, Keiji Nakazawa, cuando en su infancia, sobrevivió junto a su madre y su hermana recién nacida a la bomba atómica de Hiroshima (Nakar, 2008, p. 183).

⁵⁷ Un ejemplo de esta nueva perspectiva, según James Whitbrook (2015) está en 1979, con el anime *shōnen* mecha *Mobile Suit Gundam* de la autoría de Yoshiyuki Tomino (2015, p. 2). Este último crea las series de *real robots*, que a diferencia de los *super robots*, los bandos enfrentados eran humanos (Whitbrook, 2015, p. 3) iguales en cuanto a sus dudas y su deseo de vivir.

la consecución de la paz, ¿qué plantea este discurso al respecto? De acuerdo con Manuel Hernández-Pérez (2017) y vinculado al carácter más humano de los personajes, la guerra es tratada desde el dolor, el trauma y la pérdida con el fin de criticarla desde una postura claramente pacifista (p. 198). En ese sentido, el mostrar los horrores de los conflictos armados junto a las personas, tan reales y humanas como nosotros, que viven esa tragedia, es el camino elegido para expresar este discurso, en el que la guerra es una terrible opción por sus duras consecuencias.

Esta estrategia de expresión también es ubicada por Robin Brenner (2007), quien, incluso, sostiene que dicho discurso es la opción dominante actualmente (p. 143), pero no se debe olvidar lo señalado por Muñoz sobre el incremento de historias con nuevos rasgos que defienden la guerra heroica, lo que puede indicar o un cambio en la balanza discursiva, o una convivencia. No obstante, más allá del panorama discursivo, es inevitable plantearle una interrogante al discurso crítico, pues si para conseguir la paz, no hay peor camino que la guerra, ¿cuál sí es el proceder correcto?

Para responder a esta pregunta, Jean Marie Bouissou (2010) se refiere a la primera generación de mangakas, a la que pertenecía Osamu Tezuka, quienes fueron jóvenes durante la Segunda Guerra Mundial y, por esa razón, crearon historias en donde se reflejaba la sensación de que los adultos habían fracasado por elegir la guerra y que la esperanza yacía en la juventud que miraba al futuro con optimismo (p. 25). Sin duda, lo que plantea el autor no es descabellado, pues vivir una experiencia como la guerra a una edad temprana es una de las posibles bases para rechazarla y también es posible pensar que una generación posterior pueda plantear un camino alternativo o mejor, pero eso también suena bastante idealista.

En correspondencia con ello, Bouissou (2010) afirma que esta idea varía en la década de los años 70 y se empieza a concebir una mayor incertidumbre en las historias en cuanto a ese futuro que labrará la juventud (p. 29), lo que también concuerda con lo planteado por Brenner (2007) acerca de la relación conflictiva de Japón con la guerra y el artículo 9 de su Constitución que la prohíbe (p. 144). Como cité en el *Estado de la cuestión*, Hiromi Mizuno (2007) y Susan Napier (2005) comparten con Bouissou el énfasis en el manga en cuanto a la esperanza en los jóvenes del futuro para encontrar la paz y, además, Flores (2013) reconoce una postura similar en la serie anime *Naruto*, pero no parece quedar claro la manera cómo la juventud conseguirá esto. A causa de dicha pregunta sin respuesta, que refleja toda la envergadura de la tarea, es posible que en un punto se tomara conciencia de que no hay certezas en cuanto a cómo se responderá para que en un futuro toda guerra sea definitivamente descartada por la paz.

Por esa razón, y, como plantean Bouissou y Brenner cuando analizan el ideal de los primeros mangakas, si bien llega una nueva generación, eso no asegura que se encuentre una solución a la complejidad de la guerra y sus motivos, más aún cuando el mismo Japón se debate entre tener un ejército «para defenderse» o ser totalmente pacifistas. Más allá de dicha incertidumbre, a lo largo de estos dos acápites, se han revisado algunas formas particulares a través de las cuales, las historias, sobre todo del manga, abordan la dimensión de motivos, acciones y consecuencias que atraviesan a la guerra. Se ha reconocido cómo este abordaje plantea un discurso, pero para llegar a identificar dichas formas en mi objeto de estudio a partir del análisis, es necesario comprender en detalle cómo es la narrativa de la animación japonesa *shōnen*. Esto le servirá como referencia y marco al lector para entender cómo se aplicarán en el análisis los conceptos de narratología desarrollados en el primer capítulo.

2.2. ESTA ES MI HISTORIA: LA NARRATIVA DEL ANIME *SHŌNEN*

En el primer capítulo del marco teórico, mencioné que en una película de guerra se suele seleccionar una porción del conflicto armado y un protagonista, a partir de los cuales se articula el relato, pero, como los casos que he citado, las series de televisión también pueden contar historias bélicas, y los productos seriales anime son un ejemplo de ello. Como señala Jeremy Butler⁵⁸ (citado en Hernández-Pérez, 2017), estos últimos se asemejan a otros productos seriados, ya que cumplen con el paradigma clásico de origen aristotélico, en el que se pueden reconocer una presentación, un nudo y un desenlace como la estructura básica de la historia que, en este caso, adquiere la forma de una narrativa seriada (p. 121). A pesar de que existen narrativas en el anime que subvierten el modelo de Aristóteles como los *slice of life*⁵⁹ que atraviesan a las distintas demografías y géneros, la mayoría del anime *shōnen*, como mi objeto de estudio, sigue una estructura más tradicional como las series *live action*, así que vale la pena seguir indagando en lo planteado por Butler y revisar lo que implica la narrativa seriada.

Para aclarar este punto vale la pena complementar a Butler con lo expuesto por Roger Hagedorn⁶⁰ (citado en Hernández-Pérez, 2017) quien señala que las narrativas seriadas son definidas «por ofrecer un texto narrativo en unidades aisladas materialmente, disponibles en frecuencias predecibles, es decir en episodios sucesivos» (p, 124). De esta manera, si se reúne lo planteado por ambos autores, una serie anime desarrolla el paradigma clásico a lo largo de varios capítulos (25 minutos aproximadamente por episodio) que son transmitidos de manera sucesiva y reconocidos como unidades de un texto narrativo mayor, las cuales de manera

⁵⁸ Jeremy G. Butler es autor del libro *Television. Critical Methods and Applications* (2002).

⁵⁹ El anime *slice of life* también llamado recuentos de vida se define por su retrato del día a día de sus protagonistas sin ceñirse a la división de la historia en tres actos ni a la construcción de un conflicto guiado por nudos, sino por pequeños incidentes o episodios en medio de la rutina diaria (blautoothdmand, 2017, p.1 y 21).

⁶⁰ Roger Hagedorn es autor del artículo «Doubtless to be continued: a brief history of serial narrative» (1995).

individual y en conjunción con otras, pueden posibilitar la profundización en el desarrollo de la historia de una guerra.

De acuerdo con Frederik L. Schodt, las posibilidades se incrementan en el caso específico de la narrativa seriada de la animación japonesa. El autor sostiene que gracias al aporte de Osamu Tezuka al manga y al anime, estos se caracterizan por la *decompresión* de las líneas narrativas, que implica enfocarse en el desarrollo de la narración y de los personajes, quienes, en dicho modelo, adquieren mayor complejidad, así como profundidad psicológica y emocional (Schodt, 2011, p. 25 y 26). Como ya mencioné, Tezuka veía al manga y, posteriormente al anime, como lenguajes con grandes potenciales no solo para captar distintas audiencias, sino, como se evidencia, en este caso, para contar historias de maneras distintas a como lo hacían el cómic y la animación occidentales, así que más allá de su vinculación con la hibridación con Occidente⁶¹, el *dios del manga* se dedicó a experimentar hasta que, posteriormente, la *decompresión* se volvió la norma⁶².

Como apunta Robin Brenner (2007), los relatos de la animación japonesa suelen tener un ritmo pausado que acentúa la importancia de la emoción, los detalles del entorno, los gestos, las acciones e, incluso, llega a emplear las imágenes como símbolos (p. 60 y 61). No obstante, esto último no quiere decir que se traten de productos animados aburridos para los adolescentes, pues, especialmente en el caso de las historias *shōnen*, el *pace* narrativo se enmarca en el balance de humor y drama que es propio de los contenidos dirigidos a esta audiencia, cuya preferencia justifica el éxito de series como *One Piece* (1999)⁶³, que cuenta con más de 900

⁶¹ Osamu Tezuka, precisamente, era un amante de Disney, así como del cine alemán y francés (Papalini, 2006, p. 32) y fue uno de los promotores de apostar por historias más dramáticas y líneas argumentales serias partiendo de estas influencias (Ito citado en Drummond-Mathews, 2010, p. 63).

⁶² Posteriormente, el aporte de Tezuka también influyó trabajos en el cómic y la animación occidentales.

⁶³ *One Piece* cuenta la historia de Monkey D. Luffy, un joven pirata con habilidades especiales, quien ayudado por su tripulación, quiere encontrar el tesoro *One Piece* y convertirse en el Rey de los Piratas.

episodios. Al leer este número, se vuelve imperativo ahondar más en la base del *story* de Tezuka⁶⁴: el desarrollo de personajes.

De acuerdo con Hernández-Pérez (2017), el anime y el manga, especialmente el *shōnen*, se caracteriza por tener numerosos personajes con una gran red de relaciones interpersonales entre ellos, que permiten la creación y extensión de numerosas líneas narrativas y el progreso de estas con base en las motivaciones (deseo o carencia) de dichos sujetos ficcionales (p. 122, 146 y 157). En ese sentido, estas historias no se reducen a profundizar en el héroe, sino que el resto de los seres con los que se relaciona, también pueden estar vinculados entre ellos y así como se enfatiza en la construcción emocional del protagonista, ello también se puede aplicar a personajes secundarios o antagonistas. Para ello, como apunta el mismo autor y gracias a la prolongación del relato, un rasgo constante del anime es apelar a narraciones, monólogos y analepsis para revelar la justificación de las motivaciones y acciones presentes de los personajes (Hernández-Pérez, 2017, p. 122, 146 y 216).

Los sujetos adquieren la complejidad a la que aspiró Tezuka, pues no solo comprendemos cómo son en el presente, sino cómo fueron antes y qué produjo ese cambio en ellos. En el caso de un relato de guerra, esto nos permite complejizar a los numerosos actores en el conflicto, sus relaciones y sus actos, al mismo tiempo que permite que comprendamos distintos aspectos del factor humano detrás del estado bélico, que incluyen al civil, soldado, comandante, víctima o victimario. Sin embargo, aun cuando a partir de lo señalado por Hernández-Pérez, sea posible concebir que el desarrollo de personajes no sea exclusivo del héroe o protagonista, no se debe

⁶⁴ Este es otro nombre con el que se llamó a la decompresión, que proponía tramas más elaboradas y contenidos más diversos (Hernández-Pérez, 2017, p. 90).

perder de vista su importancia en el caso de una historia *shōnen*, que se estructura en torno a su figura.

Si el lector recuerda el trinomio en el que se basan los mangas *shōnen* de la revista *Weekly Shōnen Jump*, que remarcaba la importancia del viaje del protagonista para alcanzar su objetivo, entonces, le puede resultar lógico que dicho camino no sea sencillo, y que Francisco López (2012) afirme que las series anime *shōnen* se dividen en *arcos argumentales*, que se abren cuando el héroe tiene que enfrentarse a una nueva dificultad o enemigo (p. 1557). De esta manera, si se combina este punto con el paradigma clásico ya mencionado, se puede entender que este se encuentra en un nivel de estructura superior al de los arcos, es decir, que la presentación, el nudo y el desenlace están formados por un cierto número de arcos, que exponen no solo numerosos obstáculos, sino también objetivos y motivaciones.

Es importante precisar, como lo hace Hernández-Pérez (2017), que algunos de estos arcos sí son adaptados del manga base, pero otros son originales del anime⁶⁵ y son llamados relleno por su función de darle tiempo al cómic fuente para que siempre esté más adelantado que el anime que lo adapta (p. 66). Este último aspecto llama la atención, por un lado, a una jerarquía de objetivos y problemas que debe enfrentar el héroe, pues los que provienen del manga parecen vinculados más a la macroestructura del relato, mientras los otros parecen poder reducirse a un solo arco y, por otro lado, llama la atención sobre el gran esfuerzo que debe hacer el héroe para salir victorioso de todos ellos y alcanzar el triunfo, al parecer vinculado a la meta de mayor rango.

⁶⁵ Estos arcos también pueden centrarse en personajes secundarios (Hernández-Pérez, 2017, p. 66)

Desde un punto de vista narrativo, Angela Drummond-Mathews (2010) señala que el núcleo de la historia *shōnen* lo constituye el estadio de la iniciación del ciclo del héroe de Joseph Campbell⁶⁶, pues los personajes pasan gran parte de su tiempo entrenando y preparándose (esforzándose), pues más allá del éxito en vencer al antagonista, lo importante es crecer, enfrentar problemas, aprender e intentar superarlos (p. 71, 73 y 74). Es posible notar un fuerte énfasis en el proceso que lleva a la consecución del objetivo del héroe y ello, en el caso de una historia de guerra, podría subrayar el desarrollo del conflicto con todos los hechos y actos violentos que ocurren como parte de él, por lo tanto, se podría ahondar en las consecuencias del estado bélico para las personas más allá de la derrota o la victoria final.

En correspondencia con lo apuntado por la autora, al destacar el aprendizaje, Manuel Hernández-Pérez recoge un símil planteado por John Ingulsrud y Kate Allen⁶⁷ (citado en 2017) entre las historias *shōnen* y la *bildungsroman* o *coming-of-age-story* y afirma que a pesar de que en los relatos de acción se enfatizan los cambios externos en los personajes como resultado del aprendizaje, también existe una maduración interior (p. 167). De este modo, incluso en el caso de una narración en la que las batallas físicas sean parte central del género, el desarrollo del personaje propuesto por Tezuka y el acento emocional destacado por Brenner (2007) no se pierden. En cambio, forman parte del crecimiento de un personaje, que al igual que sus amigos y compañeros de historia, tiene objetivos y motivaciones, que como parte de su crecimiento pueden evolucionar y expresarse en una nueva técnica de combate, así como en un rasgo de su personalidad.

⁶⁶ La teoría de Campbell es desarrollada en el libro *The hero with a thousand faces* (1949).

⁶⁷ John Ingulsrud y Kate Allen son autores del libro *Reading Cool Japan. Pattern of Manga Literacy Discourse* (2009).

Un héroe *shōnen*, que aprenda y crezca en la guerra o por ella, presenta una gran oportunidad para que el gran imaginador consiga que los adolescentes crezcan y aprendan con él, en otras palabras, es un vehículo propicio para que pueda desarrollar su discurso al respecto. El concepto de *arco* de Francisco López, es útil para la presente tesis, para dar cuenta de que si el aprendizaje del héroe parte de un obstáculo constituido por otro personaje, su rival, es necesario ahondar en estas dos fuerzas que movilizan esa parte del relato que se reconoce como arco. Sobre todo, ello es aún más relevante en el caso de este trabajo, que se centra en un antagonista, quien, sin el héroe, el guía y representante del espectador en la historia *shōnen*, no llegaríamos a comprender en su complejidad.

2.2.1. En el fondo, no somos tan diferentes: el héroe y su antagonista en el anime *shōnen*

Cuando un espectador prende su televisión para ver una serie de acción, espera ver luchas físicas, persecuciones o explosiones y personajes que suelen tener valentía y habilidades de pelea o están a punto de adquirirlas. Manuel Hernández-Pérez (2017) sostiene que, a causa de su incorporación constante en las historias del manga y el anime, ciertos tipos de sujetos ficticiales, con características que pueden renovarse en el tiempo, adquieren un valor representativo que los convierte en arquetipos (p. 169). Si se considera, como hice en el acápite anterior, que hay ciertos rasgos narrativos propios del anime *shōnen*, es posible reconocer que tanto los héroes como los antagonistas posean ciertas cualidades que son esperables como arquetipos de las historias dirigidas a la audiencia de varones adolescentes. Umberto Eco (citado en Hernández-Pérez, 2017) agrega a esta idea que no se trata solo de una asociación basada en una presencia persistente, sino que los arquetipos están cargados de un cierto significado que sustenta su asociación con un determinado tipo de relato (p. 170).

Por lo tanto, se confirma nuevamente la importancia dada por Tezuka a los personajes en relación con las historias del anime y el manga, pues sus rasgos sostienen el relato y permiten su desarrollo con base en las particularidades de la demografía a la que van dirigidos. En el caso del arquetipo del héroe *shōnen*, Alfonso Felipe (2010) señala que se trata de una visión más suavizada y cómica del samurái⁶⁸ en la que se destaca la ingenuidad, afabilidad fuera de combate y buen corazón del personaje (p. 302), pero, como apunta Laura Montero (citado en Felipe, 2010), este arquetipo conserva una «determinación inquebrantable y una voluntad sin límites»⁶⁹, propias del antiguo guerrero japonés⁷⁰ (p. 302).

Si el lector recuerda el balance entre drama y entretenimiento que Brenner afirma que constituye el tono de las historias *shōnen*, se puede dar cuenta de que la personalidad del protagonista es un reflejo de ello, al mismo tiempo que demuestra la constancia necesaria para el aprendizaje, que Drummond-Mathews considera la base de estos relatos. No obstante, si se recuerda el énfasis en la complejidad del personaje, que planteaba Tezuka a través de la *decompresión* o *story*, es natural preguntarse por la forma cómo esta se manifiesta en el mencionado arquetipo.

Al respecto, Dani Cavallaro (2010), señala que la concepción del héroe en el anime parte de un *ethos*⁷¹ que «celebra la coexistencia de la calma y el tumulto como polaridades intrincadas de la vida humana y el equilibrio cósmico en general» (p. 14). Se puede decir que tanto lo bueno

⁶⁸ Un elemento importante del héroe *shōnen* es el bushido que en la tradición japonesa también es llamado el camino del guerrero y constituye el código de conducta del samurái (Forero, 2011, p. 9). El bushido destaca siete virtudes: la rectitud, el valor, la benevolencia, la cortesía, la sinceridad, el honor y la lealtad (Patterson, 2008, p. 11).

⁶⁹ Fidelidad del héroe a una buena causa, que a veces está destinada al fracaso (Álvarez, 2015, p. 184).

⁷⁰ Montero afirma que el samurái es un arquetipo del teatro kabuki conocido como *tateyaku* (Felipe, 2012, p. 302).

⁷¹ La sociedad japonesa tiene fuertemente arraigada la visión moral del sintoísmo, que carece de una división radical entre luz y oscuridad, y considera que en un mismo ser, como los *kami*, sus dioses, puede existir la ambivalencia moral, pero ello no quita que defiendan ciertas buenas conductas (Álvarez, 2015, p. 185 y 284).

como lo malo son considerados partes indesligables del ser humano, que no se deben ocultar u obviar, incluso en la representación de una figura modélica como la del héroe y en el caso de un relato para adolescentes, que mantiene el compromiso con la complejidad. Con lo mencionado, adquiere sentido lo establecido por Gilles Poitras y Robin Brenner, quien cita al primero cuando afirma que ello permite que el héroe *shōnen* pueda tener un pasado oscuro⁷² (Brenner, 2007, p. 42).

En conclusión, el arquetipo del héroe *shōnen* se aproxima más a la humanidad imperfecta que al bien incuestionable y si nuevamente se considera la importancia de los personajes y sus motivaciones, que destaca Hernández-Pérez, no debe sorprender que el némesis también sea desarrollado con base en esa misma complejidad priorizada por Tezuka y que quizá comparta caracteres con su contraparte en la ficción. Hirohito Miyamoto (2011) apunta que en el contexto de series largas como el manga *shōnen*, es posible presenciar la maduración del personaje, un proceso que este autor llama *variabilidad* y que tiene como resultado cambios en algunos rasgos de su personalidad o en su físico (p. 86). Sin duda, en las historias *shōnen*, este punto tiene una relevancia capital para la construcción del héroe y del relato, como lo plantean Hernández-Pérez y Angela Drummond-Mathews en el marco del *coming-of-age-story* y la iniciación, pero si se recuerda que Miyamoto establece que él no limita esta cualidad al héroe, cabe preguntarse por la variabilidad del antagonista.

Un arquetipo muy común al respecto es mencionado por Felipe (2011) cuando señala que en muchas series anime *shōnen*, los antagonistas pasan de ser rivales del héroe, a convertirse en sus aliados (p. 301), lo que podría implicar desde una transformación radical del antagonista

⁷² Durante la década de los años 60 y 70, esta tendencia derivó en la aparición del antihéroe en el manga, que además de su pasado oscuro, estaba dispuesto a reconsiderar las reglas morales y legales con el fin de alcanzar sus metas y tenía un lado oscuro con el que podía estar en paz o en conflicto (Brenner, 2007, p. 46).

hasta una cierta coincidencia de objetivos o moralidad con el héroe. Robin Brenner (2007) aborda esta cuestión y menciona el caso del enemigo, que simplemente es un personaje luchando en el lado opuesto al del héroe y que podría tener su rol si la historia se contara desde su punto de vista (p. 47). A pesar de dicha posibilidad, a veces la división moral entre ambos bandos o personajes es profunda como en el caso del arquetipo del villano, que de acuerdo con Brenner (2007), puede ser sádico, falto de honor, extremadamente violento y vicioso, opuesto a los comportamientos o reglas de la guerra y la sociedad, e incluso, en su versión más vil, puede estar obsesionado con el poder y no tener sentimientos (p. 48).

La empatía o un juicio que brinde el beneficio de la duda es más difícil si se trata de este personaje descrito por Brenner, que además al compararlo con los arquetipos de enemigo y antagonista convertido en aliado, nos reafirma la relevancia de las motivaciones detrás de un sujeto ficcional de este tipo. ¿Por qué este antagonista se volvería aliado del héroe? ¿Se puede confiar en él? ¿Por qué tienen objetivos tan distintos si se parecen tanto? ¿Cómo puede ser alguien tan vil? A pesar de que ya hice referencia a los recursos narrativos usados por el anime *shōnen* para develar las motivaciones de los personajes, es imperativo tener en cuenta las implicancias que puede tener para el relato el hecho de que el antagonista sea el personaje focalizante, que se viaje a su pasado o él recurra al tono intimista de la narración intradiegetica que, según Francisco López (2012), caracteriza a este recurso que expresa pensamientos y sentimientos (p. 1558).

Este nivel de profundización sin duda concuerda con el modelo narrativo de Tezuka, pues permite a los espectadores acceder a las respuestas a estas preguntas y muchas otras con respecto al héroe o el antagonista a través de cualquiera de los mencionados medios. No obstante, ello implica traspasar la *no transparencia* de los personajes que, según Hirohito

Miyamoto (2011), implica que estos tienen un mundo interno al que no tienen acceso el resto de personas en el exterior o puede que el descubrimiento de nueva información involucre al sujeto ficcional que debido a la *cualidad multicapa interna*, sea poco consciente de algún rasgo de su ser a nivel emocional o no tenerlo controlado (p. 86). En el caso de una guerra, un victimario o una víctima, roles que pueden ser tomados por el héroe o el antagonista, puede no tener claro que tiene un trauma anclado en el pasado que motiva su conducta presente que tal vez es violenta o vengativa e, incluso, puede estar bloqueando inconscientemente el camino para enfrentar dichos problemas.

Al respecto de la importancia para el relato del momento en que se plantean estas revelaciones para el héroe, el villano o los espectadores, Manuel Hernández-Pérez (2017) señala que cada arco argumental de las historias *shōnen* plantea un *enigma narrativo* que se resuelve al final del mismo y suele estar vinculado a la figura del antagonista, quien posee un carácter misterioso (p. 122). Dentro del esquema del anime *shōnen*, el héroe se enfrenta a dicho final tras haber experimentado la etapa de iniciación o aprendizaje, según Angela Drummond-Mathews y, según el autor anterior, el antagonista llega a este momento con un secreto por revelar, ya sea al héroe o a sí mismo, de acuerdo con Miyamoto. Esta circunstancia decisiva es identificada por Drummond-Mathews (2010) con el retorno del ciclo del héroe de Campbell, que implica «una huida, una persecución, y es frecuentemente la última batalla con el némesis»⁷³ (p. 71).

La autora mencionada, plantea que en el retorno se pondrá a prueba lo aprendido por el héroe durante la iniciación, que en el anime *shōnen* incluye habilidades físicas y algún rasgo del carácter, y confrontará al otro sujeto ficcional que motivó el inicio del arco y que se propone

⁷³ A veces a lo largo de los arcos, los héroes se enfrentan a varios rivales menores, pero sólo uno de ellos es el más fuerte y el más relevante para el momento final del arco o de la historia.

derribar al héroe en todo sentido. Con base en las características de estos personajes, hay puntos comunes entre ellos en cuanto a la humanidad que los constituye, entonces, ¿qué determina el triunfo, tercer elemento del trinomio *shōnen*?

Para Manuel Hernández-Pérez (2017), la clave se encuentra en entender que no solo se trata de un enfrentamiento de personajes, sino también de acciones y motivaciones que en el anime *shōnen* se representan por dos posturas en relación con estos dos arquetipos: el *sainou* (talento natural), y *sai nou ga nai* (ausencia de talento natural, perfeccionamiento o superación) (p. 123 y 189). Por un lado, el antagonista posee un poder superior de manera natural y, por otro lado, el héroe ha tenido que luchar para conseguir ese poder o incrementar el que ya tenía para llegar al nivel de su rival por una razón distinta a sacar provecho personal de sus habilidades innatas y no debe sorprender que ello implique una diferencia de personalidad. Según Manuel Hernández-Pérez (2017), debido a su talento natural, el antagonista suele desarrollar una actitud vanidosa hacia sus habilidades, así que las usa de manera egoísta o incorrecta, mientras que el héroe ha fortalecido su sentido de superación y emplea sus destrezas de manera adecuada (p. 190), justamente porque en su aprendizaje físico ha aprendido también sobre el correcto uso de sus destrezas, que le ha costado conseguir.

En ese sentido, si se piensa en una persona que no deja de esforzarse y que ha logrado superarse con base en su empeño, aun cuando su oponente sea más fuerte, eso no le hará rendirse y muy probablemente le asegure la victoria en el combate físico. No se debe olvidar el énfasis en lo psicológico y emocional de las historias del anime, y el enigma narrativo, pues, como afirma Brenner (2007) un buen retorno o final de arco en las historias *shōnen* involucra tanto una lucha física de movimientos rápidos como un clímax emocional (p. 62). Este momento del relato y en sí la relación entre el héroe y el antagonista en el anime *shōnen* es un momento importante

no sólo por la lucha, sino por, como lo señaló Hernández-Pérez, lo que revela de ambos personajes, tan parecidos a nosotros, en relación con sus creencias, objetivos y motivaciones, también tan similares a las nuestras.

Debido a su complejidad, a su no transparencia, a su potencial variabilidad, a su multicapa interna, a su *ethos*, sus objetivos y su humanidad en su conjunto, es muy probable que sea más complicado hablar de una victoria en el clímax emocional, precisamente, por aquello que los une y los separa, pero en el marco de una historia de guerra, este momento puede ayudar a comprender algún aspecto del conflicto armado (causas, consecuencias, traumas, culpas, odios, etc.). A pesar de esta inquietud por ahondar en la naturaleza humana en contextos como la guerra y a través de la narración, no se debe olvidar que el anime *shōnen* es un producto animado, así que es necesario conocer también cómo el particular estilo de la animación japonesa también presta sus servicios a la historia y a ese objetivo.

2.3. EL ESPECTÁCULO Y LA SIMPLEZA DE LA EMOCIÓN: EL LENGUAJE DE LA ANIMACIÓN EN EL ANIME

Cuando se le pregunta a una persona con un cierto conocimiento básico de anime acerca de algún rasgo o elemento característico de este tipo de animación, una de las respuestas casi instantáneas son los ojos grandes o el cabello de color extravagante de sus personajes. Al rastrear el origen de estos elementos, el lector ya no debe sorprenderse del protagonismo de Osamu Tezuka quien, como informa Tania Cobos (2010), ideó que en el manga y luego en el anime los personajes tuvieran ojos de gran tamaño, muy definidos y de colores llamativos, así

como una nariz pequeña, que, en su conjunto, enfatizan la expresión del rostro y se complementan con cabellos de diversos tonos y peinados vistosos⁷⁴ (p. 25 y 26, 32-34).

Es posible notar que el énfasis del anime en la emoción y los personajes también se manifiesta en el ámbito visual y que, como resalta Cobos, durante su desarrollo como estilo, liderado por Tezuka, el anime ha ido adquiriendo elementos que se pueden reconocer como propios de su lenguaje animado. En consecuencia, Iván Rodríguez (2014) define al anime como un estilo (p. 41) cuyas características delimitan su poder expresivo a nivel visual y son de vital importancia para el análisis propuesto por mi trabajo. En el caso específico del anime *shōnen*, más aún en el caso bélico, las escenas de acción o de violencia, que por la hibridación de géneros pueden implicar peleas con artes marciales o hechizos, son un componente importante, mas como ocurre en una película, no solo es trascendental el hecho en sí, sino cómo se cubre, es decir, cómo se muestra.

Según Herlander (2012), esa diferencia fue percibida por Tezuka⁷⁵, quien después de sentir que en el manga se desaprovechaba el potencial de las imágenes, optó por aplicar técnicas cinematográficas en el cómic japonés, donde empleaba varias viñetas para capturar los movimientos y las expresiones faciales de los personajes, que le permitían enfocarse en la descripción psicológica de las acciones (p. 59). Probablemente, si el lector ve esto en el cine no se sorprenda, pues, muchas películas poseen planos de las caras de los actores en ángulo, por ejemplo, picado, pero, como apunta Herlander, en una historieta, era innovador, ya que

⁷⁴ Scott McCloud sostiene que la occidentalización se encuentra detrás de la apariencia de los personajes tan distinta a la japonesa, mientras Susan Napier cree que el motivo se asocia con un deseo de romper con la estandarización propia de la sociedad japonesa (citados Herlander, 2012, p. 71-72).

⁷⁵ El cine occidental y la animación de Disney fueron una importante inspiración para el *dios del manga* en cuanto a su cobertura cinematográfica y su lenguaje audiovisual en general (Brenner, 2007, p. 75).

varias páginas podían enfocarse solo en una pelea, donde se destacaban los rostros de los contrincantes.

De acuerdo con dicho autor, Tezuka se inclinaba por los primeros planos, el manejo de distintos ángulos y una suerte de edición a través de la combinación de viñetas que retrataban diferentes momentos de la acción, de este modo, no solo influía en la forma como se veía la secuencia, sino la manera como los lectores la apprehendían a nivel emocional (Herlander, 2012, p. 59 y 60). Con estas ideas, Herlander permite considerar que la cobertura visual del anime, centrada en la transmisión de emociones que están en juego en una pelea, puede mostrar al espectador la intención de la que nace el acto violento, los sentimientos que acompañan a la toma de decisión, así como al posterior efecto, más allá de lo físico, en la persona que recibe el ataque. Tezuka entendió esta dinámica como una posibilidad desde el inicio, así que buscó expresarla desde que era un mangaka.

No obstante, Vanina Papalini (2006) destaca que cuando el *dios del manga* quiso trasladar sus propuestas visuales (con un claro peso narrativo) al anime, se enfrentó al costo del celuloide, que lo llevó a disminuir el número de dibujos por segundo para gastar menos⁷⁶, pero ahora esta es una técnica inherente de la animación japonesa (p. 32). Como lo comenta la autora, la película era más cara que el papel y el acento en el desarrollo sentimental y de personajes corría peligro, por lo tanto, el mangaka y animador trató de ingeniárselas y en el proceso creó un nuevo lenguaje.

En este escenario, Dani Cavallaro (2010) afirma que la salida fue crear ilusión de movimiento por medio de, entre otras técnicas, pánear horizontal o verticalmente la cámara a lo largo del

⁷⁶ Tezuka coleccionaba celuloide de expresiones y fondos que luego pensaba reutilizar (Price, 2001, p. 55).

cuadro, mantener el foco en un objeto justo en el momento del corte de un cuadro al siguiente, el uso de transiciones o el empleo de líneas cinéticas en el fondo cuando un personaje se movía (p. 16). No obstante, ello no impidió que estos métodos adquirieran un significado también emocional, como apunta Scott McCloud al respecto del caso de las mencionadas líneas cinéticas, que él llama movimiento subjetivo, ya que no solo transmite la sensación de desplazamiento, sino también plantea un punto de vista desde el cual dicho movimiento se percibe de esa forma (citado en Hernández-Pérez, 2017, p. 65 y 210).

Si bien el trabajo de Tezuka obtuvo eco entre posteriores mangakas y animadores, Antonio Horno (2013) menciona que durante mucho tiempo se asoció al anime con la denominación de *animación limitada*, pero remarca que desde hace muchos años ya no es necesario recurrir a un recorte en el movimiento, pero que aun así los animadores deciden usarlo por razones estilísticas (p. 273-274). Incluso, como afirma Marco Pelliteri (2011), la ausencia de movimiento tiene un significado, pues el congelamiento del cuadro es un recurso que se usa en el anime para pausar ciertas escenas cruciales con el propósito de enfatizar un momento de quiebre en la historia (p. 114).

Precisamente, Horno (2013) resalta que la designación *animación selectiva* de Sheuo Hui Gan es más apropiada para definir al anime, ya que antes que una carencia se fundamenta en la «selección de recursos» (p. 274 y 276). De este modo, se podrían elegir uno o dos—como la animación completa para algunos momentos—con el fin de transmitir las emociones en juego cuando, por ejemplo, se comete un acto violento o un asesinato otorgándole al anime el carácter de minimalista debido a su eficacia sin caer en lo accesorio (Horno, 2013, p. 276). En vez de centrarse en la espectacularidad que podría constituir la acción en el anime *shōnen*, se busca ir

a lo simple—quizás en lo visual—, pero sin duda remarca lo más potente (lo emocional) y sin *limitarse* a la acción.

2.3.1. Lo visto y lo sentido: color, iluminación y espacio en el anime

Cuando se llega a conocer de manera más profunda el funcionamiento de un producto audiovisual, es posible percatarse de que cada elemento tiene su función dentro del todo, incluso algunos tienen más de un papel o un propósito no siempre tan explícito. Siguiendo a Horno y Sheuo Hui Gan, esto es aún más importante en el selectivo anime, pero además de los personajes y las imágenes que de ellos se nos muestran, existen los espacios, esos contextos donde los sujetos realizan sus acciones que pueden ser actos de violencia.

A partir de una frase de Sergei Eisenstein, Shigeru Maeda (2015) establece una diferenciación entre las interpretaciones de los personajes, que identifica como parte de los contenidos narrativos en una película, mientras que los paisajes donde aquellas tienen lugar, tienen el rol de transmitir, especialmente, experiencias espirituales, ánimos y estados emocionales (p. 123). Quizás después de leer la importancia de los sentimientos de los personajes para Tezuka, el lector creará poco probable que la actuación de estos esté exenta de proyectar emociones y Maeda no niega este punto, sino que señala que estas parecen vincularse de manera más concreta al contenido de la historia y el relato, mientras los paisajes, contextos y espacios se suman a estos en un nivel más volátil y pasional a través del cual aportan especialmente a la forma.

Precisamente, Roberto Álvarez (2015) afirma que el anime comparte con otras artes plásticas japonesas «el objetivo de eludir la recreación directa de la realidad para reinventarlas a través

de la simplicidad de líneas [...], la ausencia de perspectiva, los fondos minimalistas, los trampantojos [ilusionismo] y los simbolismos» (p. 180). De este modo, para Álvarez más allá de si se trata de escenarios completamente ficcionales o, en cierta medida, verdaderos, la realidad es intervenida y resignificada por medio de ciertas técnicas que potencian el nivel netamente sensible en el que parece encontrarse la expresión por medio del paisaje como señaló Eisenstein. Álvarez (2015) lo deja más claro cuando dice que todo gira en torno al «arte de sugerir antes que mostrar» (p. 180), un arte que, constituye una labor dedicada, que se consigue gracias a dos variables que ayudan a la construcción de atmósferas en los espacios.

Un componente extremadamente relevante para la animación en general y que constituyó un ingrediente esencial para Tezuka cuando construía el diseño de sus personajes es el *color* que, de acuerdo con Horno (2013), también proyecta valores simbólicos y emotivos, mas estos se suman a su labor como medio narrativo (p. 229). A diferencia de Eisenstein, el autor sí considera que el color, que sin duda forma parte de esos paisajes y fondos, presta sus servicios al relato en un nivel no meramente sensorial, pero su apreciación tampoco limita al color a las formas más literales de contar la historia. Horno (2013) destaca que existe una especie de fenómeno, que él llama el uso dinámico del color, en el que este varía independientemente de las acciones concretas de los personajes siguiendo motivos expresivos y dramáticos (p. 230). Por ejemplo, cuando Kenshin, el protagonista de *Rurouni Kenshin*⁷⁷, aún era un asesino, mató a un grupo de policías y repentinamente, toda la imagen adquirió un tono rojizo semejante a la sangre, aunque no hubo ningún tipo de luz cercana al hecho que justificara ese color.

⁷⁷ *Rurouni Kenshin* cuenta la historia del ex asesino Himura Kenshin, quien trata de expiar sus pecados ayudando a otros y evitando matar.

En la misma línea, tras un estudio sobre el vínculo de Japón y el color, Wenhui Cheng (2009) concluye que el país del sol naciente les ha adjudicado un significado étnico particular a los colores, entre los cuales reconoce cuatro básicos (blanco, verde, rojo y negro) que poseen tanto una interpretación estética como moral y religiosa (p. 1926). En comparación con Horno, la autora combina los motivos dramáticos del color con un simbolismo propio del caso japonés, que incluye no solo emociones, sino juicios morales y, en ese sentido, enmarca la dinámica del color en significados más específicos.

Al respecto, Cheng (2009) explica que, el blanco es un color asociado con la vida, la belleza, la inocencia, bondad, pureza moral, amistad y paz, lo que lo ubica en un mismo plano positivo con el verde, que se vincula con la naturaleza y el alivio en el ánimo (p. 1926, 1927 y 1928). Asimismo, destaca que el rojo⁷⁸ se relaciona con la sangre, el fuego, el peligro, tragedia, odio, muerte y suciedad; mientras el negro, comparte con el rojo los dos últimos significados de su lista, y también representa la melancolía y ferocidad, además de asociarse con villanos, espíritus malvados y violencia (Cheng, 2009, p.1928-1929). Esta autora especifica que estos dos últimos colores juntos potencian las atmósferas tenebrosas y aterradoras, pues se ven irritantes en combinación con el contraste de luz y sombra (Cheng, 2009, p. 1929).

A simple vista el lector habrá notado que muchas de estas asociaciones no son ajenas a la cosmovisión occidental y que, debido al tema, en este trabajo probablemente se hable mucho del rojo y el negro, pero también es preciso destacar que muchos de estos motivos pueden variar de acuerdo al tipo de blanco, negro, rojo o verde que se vean y ello no tiene sólo que ver con algún tono de color específico. La manera como la luz cae sobre un objeto de un

⁷⁸ Debido a la influencia china, el rojo, a veces, también se vincula al entusiasmo, el amor o la belleza y magnificencia (Cheng, 2009, p. 1928).

determinado tinte puede cambiar la percepción del mismo y, con dicha idea, Horno (2013) destaca que esto puede tener efectos dramáticos y psicológicos al apelar no solo a la intensidad de la luz, sino también a su calidad y al contraste de luz y sombra (p. 252 y 260). El autor señala que la luz blanda (o suave) se puede reconocer al ver una iluminación dispersa sin sombras o con un sombreado sutil evidente sobre los colores básicos de los personajes, mientras la luz dura es más puntual con una dirección e intensidad pronunciada generando sombras y siluetas marcadas, que aportan dramatismo (Horno, 2013, p. 252).

Dicho autor agrega una nueva capa a la apariencia del color, al mismo tiempo que profundiza en las características de la luz y abre las puertas a la gran cantidad de posibilidades en cuanto a aportes emocionales de la misma en combinación con otros elementos. El autor continúa desarrollando la importancia de la iluminación en el anime cuando se centra en la dirección de esta que puede derivar en varios tipos de iluminación: frontal (rostro totalmente iluminado casi sin sombras y que excluye *personalidad*⁷⁹), lateral (una parte del objeto está iluminada y la otra en penumbra, lo que genera un efecto inquietante y aporta personalidad) o cenital (la luz proviene de arriba del objeto iluminando la parte superior del mismo, mientras el resto queda en sombra, así que provoca un efecto de espiritualidad) (Horno, 2013, p. 253 y 254). También, Horno (2013) menciona la iluminación contrapicada (la luz proviene de debajo del objeto dejando la parte superior a oscuras, lo que se asocia con un efecto de maldad o expectación) y contraluz (la luz proviene de detrás del objeto quedando este en oscuridad, pero destacan los bordes y se proyecta misterio o angustia) (p. 254 y 255).

⁷⁹ Con personalidad el autor se refiere a que aporta algún efecto, saliendo de lo neutro o punto cero, que se puede identificar en la iluminación frontal.

Con esta recopilación, el autor permite percibir la gran cantidad de sutilezas de la luz y sus significados, que se tienen en cuenta cuando se realiza un producto de la animación japonesa como una serie y que podría parecer que solamente son exclusivos de productos filmicos *live action*. Es un importante elemento que junto al color permiten a los fondos, como lo dice Álvarez, sugerir antes que solamente mostrar. Si bien el acápite previo ha sentado las bases para concebir la representación de un acto violento por medio del anime, a partir de esta sección se percibe que esto se puede modular o repotenciar por el contexto estético, emocional y ético en el que trabajan juntos el color y la luz en el marco de la atmósfera espacial que también afecta a la representación de la violencia.

Empero, la forma como se ven los actos de violencia, así como su impacto en el cuerpo son dos aspectos también importantes. Es el rastro de la violencia en la carne de los sujetos del relato o cuánto se ve de ello, otra dimensión sobre la que profundizar al ir tras el discurso del ciclo bélico de violencia.

2.3.2. Lo frágil y lo invencible: violencia y cuerpo en el anime *shōnen*

Como ya me he referido al inicio de este capítulo, una de las asociaciones más escuchadas que involucran al anime lo conecta con la violencia y dicha asociación fue el centro de una controversia que involucró al público latinoamericano que defendía esa postura o que tenía hijos que consumían este tipo de animación. Sin embargo, Roberto Álvarez (2015) critica este debate, que también ubica en ciertos círculos académicos, al afirmar que se sustenta en una visión simplista de la realidad, en la que no se pretendía ver estos productos «con los ojos del otro», es decir, no consideraba la manera cómo los japoneses conceptualizan la violencia dentro de su cultura (p. 175) y que es distinta de la latinoamericana. Al respecto, el autor encuentra la

clave en el bushido o código samurái y la tradición de los héroes de la edad media en Japón, que sustentan que un acto de barbarie sea valorado en relación con la gloria y el heroísmo⁸⁰ (Álvarez, 2015, p. 75).

De esta manera, al igual que señalaba Robin Brenner (2007) en relación con el discurso de la guerra heroica, se valora al guerrero y sus actos, aunque impliquen violencia, pues parecen apuntar a una causa que justifica su heroísmo, pero a nuestros ojos sus actos pueden verse como *barbarie* inadecuada para el público infantil. A pesar de que una respuesta a esta situación se halla en la división de contenidos por demografías, es importante reconocer las particularidades de la violencia en el anime *shōnen*, pues, en cuanto al tono de sus historias, Robin Brenner (2007) menciona que el humor tiene un lugar importante que permite distinguir entre una clase de acto violento relacionado al humor físico y otra considerada como verdadera (p. 100).

Esta última (punto central de este trabajo) sí tiene claras y visibles consecuencias, que, de acuerdo con el mismo autor, se muestran de manera diferente en series anime para niños, donde la presencia de sangre es casi mínima, frente a series anime para adolescentes, donde se retrata una violencia más sangrienta, aunque generalmente no explícita⁸¹ (Brenner, 2007, p. 100). Si se traslada esta precisión, totalmente lógica considerando las edades de la audiencia, a la explicación de Brenner sobre los rangos etéreos (miembros más jóvenes o miembros mayores) dentro de la misma demografía *shōnen*, entonces es posible deducir que el autor también se

⁸⁰ Otra influencia de la tradición japonesa proviene del *kabuki* (teatro japonés) en donde «el drama, la violencia y la sangre eran mostradas y muchos personajes sufrían muertes prolongadas, brutales y horribles» (Bouissou, 2010, p. 20). Del mismo modo, el *ukiyo-e* (grabados en madera) también retrataba el horror y la desintegración de cuerpos (Bryce y Davies, 2010, p. 40).

⁸¹ Aproximadamente durante la década de los años 60, las historias de los manga *shōnen* empezaron a incluir temas tabú, como desnudez, humor escatológico y violencia gráfica (Schodt citado en Drummond-Mathews, 2010, p. 64).

refiere a un escalonamiento del contenido violento en relación con esos rangos dentro de dicha audiencia.

Si se limita más este razonamiento al caso del anime *shōnen* bélico y se compara con otro de temática deportiva, se nota que en ciertas historias la violencia es un tema más central y que esa puede ser otra posible condicionante en la representación de los actos violentos. Al respecto, Brenner (2007) señala que además del factor etéreo, algunos títulos para los lectores mayores dentro de la demografía *shōnen*, suelen enfatizar más la exhibición de los «resultados sangrientos de una pelea», porque desean llamar la atención sobre un punto en relación con dicho tema, especialmente en el marco de historias sobre samuráis o ninjas (p. 101). Sin embargo, es relevante considerar que dichos resultados no siempre son patentes en todos los personajes de la misma forma, pues según la postura de Ōtsuka Eiji, explicada por Thomas Lamarre (2010) usualmente los héroes del manga *shōnen* poseen una especie de inmunidad en la guerra y el combate en el que aunque se deformen sus cuerpos, logran resistir y dan una sensación de invulnerabilidad, así como de seguridad al lector (p. 293 y 294).

Gracias a las posibilidades del dibujo en movimiento, la violencia puede representarse a través del anime en todo un nuevo nivel, en el que Christian McCrea (2008) señala que los cuerpos pueden rugir, volar o erupcionar e, incluso, pueden llegar a subvertir el orden de tiempo y espacio (p. 10 y 12)⁸², lo que sería más difícil de alcanzar en una película o serie *live action*. Al existir esta potencialidad, tiene sentido concebir que el grado de resistencia del cuerpo del héroe es una decisión acorde quizá con la demografía, aunque como apunta Brenner (2007), en el anime *shōnen* hay una progresión en la representación de la violencia, de acuerdo a los

⁸² Un cuerpo podría deformarse a causa de una explosión de formas impensables y desafiar las leyes del espacio, al mismo tiempo que la animación podría prolongar este momento con el efecto de cámara lenta o *ralentí* subvirtiendo también las reglas temporales.

distintos rangos etéreos dentro de este mismo público. Si se sigue ese camino, porque mi objeto de estudio se vincula con el anime *shōnen* y el tema bélico, ¿no hay ninguna posibilidad de muerte para el héroe o los personajes en general?, pues una de las posibles consecuencias de la violencia es la muerte. Gilles Poitras (2008) se pliega a la importancia de los sentimientos y la humanidad de los personajes en el anime, pues para él así como los sujetos ficcionales del *shōnen* pueden sentir sufrimiento, amor, dolor o alegría, hasta los más inocentes pueden padecer la muerte (p. 60).

Si se recuerda las potencialidades visuales del anime planteadas por McCrea y la posibilidad de ver las consecuencias de la violencia en los cuerpos en el anime *shōnen*, como señala Brenner, lo apuntado por Poitras sobre la muerte calza perfectamente, pero debido a la resistencia de los héroes *shōnen* que menciona Eiji, la situación de este personaje es aún más compleja que la de otros sujetos ficcionales secundarios que, por ello, son más vulnerables a perder la vida. Queda claro que la ausencia o la presencia de la violencia y el nivel de la misma en el anime *shōnen* depende del rango de edad de la audiencia, de la centralidad del tópico de la violencia para la historia, del discurso en torno a ella y de la importancia del personaje(s) involucrado(s) en el acto violento o su rol en la historia. Aunque esto pueda ser más o menos vigorizado por el lenguaje animado empleado, el espacio, el color y la iluminación, queda demostrado que cada caso es particular y para tener una guía en el análisis por venir, es inevitable ahondar específicamente en el caso de mi objeto de estudio.

2.4. ENFRENTANDO EL MUNDO NINJA: *NARUTO SHIPPŪDEN* Y SU HISTORIA

Actualmente, la serie *Boruto: Naruto Next Generations* está ganando tal popularidad que es común escuchar la broma sobre que existen dos series anteriores centradas en el «papá de

Boruto», al cual muchos acompañamos en sus aventuras desde que sólo era un infante. Este niño, un ninja rubio fanático del ramen, se llama Naruto y le da el nombre tanto al manga de Masashi Kishimoto, publicado por primera vez en 1999 en la ya mencionada revista *Weekly Shōnen Jump*, como a su adaptación al anime, que empezó a transmitirse en el año 2002 por Tv Tokyo, como informa Naruto Wiki⁸³ (2017e, p. 1; 2017d, p. 2). Por un lado, ello plantea que han pasado casi 15 años desde que la primera serie, *Naruto*, vio la luz, pero tanto el personaje como su mundo siguen vigentes (aunque ahora el protagonista sea su hijo mayor, Boruto) y por otro lado, lleva a pensar en cómo es esta serie, que ha dejado tal huella⁸⁴.

La respuesta a esta pregunta tiene como punto de partida a *Naruto*, la primera parte de la historia del anime y el manga, enfocada en los primeros años de aventuras del joven ninja Uzumaki Naruto, quien de acuerdo con Naruto Wiki (2017d), tenía entre 12 y 13 años cuando empezó sus primeras misiones y batallas juntos a sus compañeros de equipo y su maestro, Hatake Kakashi (p. 2)⁸⁵. Si se parte de la revista donde se publicaba *Naruto*, se puede decir que su audiencia es *shōnen* y si se conecta su historia con los géneros del anime dirigido a este público, se puede decir que se reconoce como un relato seriado de acción, artes marciales y, de cierta manera, histórico (por la figura de los *shinobi*)⁸⁶, donde, si se recupera el trinomio de *Weekly Shōnen Jump*, hay un énfasis en el elemento de la amistad.

⁸³ Naruto Wiki es una enciclopedia libre en español, elaborada por fans y entusiastas del mundo de Naruto con base en la plataforma FANDOM, creada por Wiki, empresa de Wikipedia. Congrega información de los manga, anime, OVAS, películas, videojuegos, databooks, y otras fuentes oficiales de la historia de Naruto.

⁸⁴ *Naruto* es uno de los mangas más vendidos en la historia con más de 200 millones de copias a nivel mundial (Naruto Wiki, 2017a, p.13).

⁸⁵ En el mundo *shinobi*, los ninjas jóvenes son divididos en equipos o escuadrones de 3 liderados por un superior o jounin.

⁸⁶ Los ninjas, también llamados *shinobi*, son una constante en la industria del manga y el anime, pero como personajes tienen una base histórica, que se remonta al periodo Sengoku (siglo XV) del Japón medieval (Hernández-Pérez, 2017, p. 174). En la tradición folclórica japonesa, practicaban el *ninjutsu* o arte de las sombras, que a veces los convertía no solo en soldados, sino también en hechiceros (Hernández-Pérez, 2017, p. 174 y 176).

Este momento de la historia es importante, porque aquí se dan a conocer los principales objetivos de Naruto, que buscará alcanzar a lo largo de los arcos de la serie y que guían su ciclo del héroe, el cual se extiende al resto de la historia desarrollada también en su secuela, *Naruto Shippūden*. Doce años antes del inicio del relato *Naruto*, una bestia compuesta de energía conocida como el *Kyūbi* destruye la aldea del protagonista, Konohagakure, también llamada Konoha y ante esta desesperada situación, el Cuarto *Hokage* (jefe de la aldea) se sacrifica para sellar a la criatura en un recién nacido Naruto (Narutopedia, 2017c, p. 1)⁸⁷.

A pesar de que se pretendía que se considerase al niño como una especie de héroe, los pobladores, terriblemente afectados por el ataque del *Kyūbi*, ven a Naruto, que quedó huérfano ese día, como la bestia misma, así que lo rechazan, odian e incluso inculcan las mismas actitudes en sus hijos (Narutopedia, 2017d, p. 1). De este modo, Naruto crece bastante solo y lastimado, por lo tanto, decide que se convertirá él mismo en el siguiente *Hokage* para obtener el tan negado reconocimiento de su aldea (Narutopedia, 2017d, p. 1), que, en tanto héroe *shōnen*, conseguirá por medio de la combinación del talento y el esfuerzo, según Manuel Hernández-Pérez (2017, p. 167). En ese sentido, dentro de las historias para la demografía *shōnen*, Naruto es un típico héroe con un sueño que le demandará bastante esfuerzo, lo que coincide con el trinomio de la revista *Weekly Shōnen Jump* y la iniciación destacada por Drummond-Mathews, más aún si se considera que el joven *shinobi* es hiperactivo, distraído y le cuesta aprender las complejidades de las técnicas ninja⁸⁸.

No obstante, más allá de las destrezas físicas si se repara en la edad del protagonista, sus motivaciones y su conocimiento sobre el trabajo de un *Hokage*, su sueño todavía no considera

⁸⁷ Narutopedia es una enciclopedia similar a Naruto Wiki, pero en idioma inglés.

⁸⁸ La serie alimenta su tono cómico con estos rasgos del protagonista, quien se tiene que esforzar más de lo normal para poder entender y aprender nuevas técnicas.

la magnitud ni los reveses del trabajo de un líder de una aldea ninja o simplemente de un *shinobi*. Naruto solamente repite constantemente: «No voy a retirar mis palabras. Ese es mi camino ninja» (Mushi y Kumagai, 2003)⁸⁹, que destacan la importancia de la perseverancia (como buen héroe *shōnen*), pero ¿cómo va a ser este camino ninja? Precisamente a lo largo de *Naruto* y *Naruto Shippūden*, el personaje principal tiene contacto con nuevas realidades del mundo ninja (sobre todo en la segunda serie) que lo interpelan en cuanto a su objetivo de vida, todavía más al final de *Naruto*, que termina cuando su mejor amigo, Uchiha Sasuke, se une a un ninja traidor para obtener poder y conseguir matar a su hermano en venganza por asesinar a todo su clan. Naruto a su corta edad concluye que un *Hokage* debe ser capaz de hacer frente a una situación de este tipo (salvar a un amigo), así que, como señala Naruto Wiki (2017e) opta por irse en un viaje de entrenamiento de dos años y medio bajo la tutela de un legendario ninja de su aldea, Jiraiya⁹⁰, con el fin de hacerse más fuerte y alcanzar ambos objetivos (p. 3 y 4).

Naruto Shippūden, que se empezó a transmitir desde febrero del 2007, inmediatamente después del fin de *Naruto*, retoma la historia desde el regreso del joven ninja a su aldea, a partir del cual realizará nuevas y más complicadas misiones en otras aldeas más lejanas y enfrentará, principalmente, a la organización Akatsuki (Naruto Wiki, 2017e, p. 4 y 8). Naturalmente, el hecho de que Naruto conozca nuevos lugares y nuevos personajes prolongará su periodo de iniciación física y personal, pero esta vez desde la perspectiva de un adolescente entre 15 y 17 años, según apunta Narutopedia (2017c, cuadro 1), cada vez más consciente no solo de la oscuridad del mundo, sino de la suya propia. Además, la presencia de Akatsuki lo pondrá en un terrible peligro, ya que este grupo pretende apoderarse del *Kyūbi*, sellado en Naruto, quien tendría que morir en el proceso de extracción de la bestia de energía.

⁸⁹ Frase del personaje Naruto en el episodio 25, «Todo o nada, la décima pregunta». Pertenece a la serie *Naruto*, precuela de *Naruto Shippūden*.

⁹⁰ Jiraiya es un ninja legendario de la aldea de Naruto, fue su maestro y también el de Nagato/Pain, quien finalmente lo mata.

En total, son 220 episodios de *Naruto* y 500 de *Naruto Shippūden*, así que se trata de un cuento inmenso con un mundo lleno de detalles, que demandan una descripción a la luz de los objetivos de *Naruto* que rigen el relato *Shippūden*, su proceso de iniciación (cada vez más profundo y maduro) y el concepto del ciclo de violencia.

2.4.1. «En el mundo *shinobi*, aquellos que rompen las reglas son basura [...]»⁹¹: la vida de los ninjas en el mundo de *Naruto Shippūden*

La aldea de *Naruto*, *Konoha*, es un emplazamiento humano y como tal es bastante similar a nuestras ciudades en la medida que posee un determinado sistema de organización, obviamente, con las características particulares de un mundo dominado por la figura del ninja en medio de una especie de Japón medieval. A pesar de ello, Paula Forero (2011) remarca que las aldeas en el mundo de *Naruto* están compuestas por un cuerpo militar-ninja y uno civil (p. 39), mas es el primero el que destaca en número entre los personajes de la serie. Es decir, a pesar de su importancia para la historia, seguir la carrera de *shinobi* no es obligatorio ni la única opción para un habitante de *Konoha*, pero muchos deciden dedicarse a este peligroso trabajo.

De acuerdo con *Narutopedia* (2017e), un *shinobi* en el mundo de *Naruto* es la fuerza militar que, por medio del empleo de técnicas conocidas como *jutsus*, desempeña misiones de diverso tipo en cuanto a dificultad como hacer labores manuales, luchar contra ladrones u obtener información, pero entre las que destaca, especialmente, la defensa de su aldea, a la que le debe máxima lealtad en tiempos de guerra (p. 1). Con base en lo mencionado, este cuerpo-militar parece encargarse de algunas tareas que no necesariamente implican violencia ni mucho menos

⁹¹ (Nishizono y Urata, 2002) Frase del personaje Kakashi en el episodio 5, «¿Descalificados? La decisión de Kakashi». Pertenece a la serie *Naruto*, precuela de *Naruto Shippūden*.

arriesgar la vida, pero en otros casos sí, como en la guerra, un concepto que más rápidamente se puede asociar con la definición del ninja como fuerza militar, pero cabe preguntarse cómo convertirse en un *shinobi*.

De acuerdo con Narutopedia (2017e), además del amor hacia la aldea y el deseo de paz, los ninjas deben tener una cierta destreza física para realizar los *jutsus* o técnicas de chakra (energía), que incluyen la liberación de poder vinculado a los cinco elementos⁹², técnicas físicas y manipulación de los sentidos del enemigo (p. 2). En otras palabras, al igual que Naruto, desde niños se tiene que demostrar que se posee dicha habilidad para dominar estas técnicas que más allá de lo fantasioso implican generar un daño en el oponente, es decir, un acto de violencia, pero propongo prestar atención a la edad de estos reclutas. Paula Forero (2011) aclara un poco este punto al establecer que la Academia Ninja es similar a un colegio de primaria y bachillerato en donde se aprenden estas técnicas en un nivel básico, así como el manejo de armas ninja (p. 4).

Como se puede comprobar a partir de la cronología de la historia⁹³, Forero establece que se trata de un colegio para niños desde más o menos seis o siete años, que son introducidos al entrenamiento *shinobi* hasta el examen de graduación, que de acuerdo a la historia, se da a los doce años⁹⁴. En ese punto, decidirán si vivirán como civiles o ninjas además se establecerá si son aptos para ello y si se cumplen estos dos requisitos, se les asignará en un equipo de tres con un capitán con rango *shinobi* superior.

⁹² Los cinco elementos de la naturaleza que se vinculan con los cinco tipos de chakra son los siguientes: tierra, agua, aire, fuego y trueno (Narutopedia, 2017d, p. 2).

⁹³ De acuerdo con la cronología de Narutopedia (2017i) Boruto tenía 7 años en su primer día en la Academia Ninja (p. 92).

⁹⁴ Tanto Naruto como Boruto se graduaron cuando tenían 12 años (Narutopedia, 2017i, p. 82 y 94).

A una corta edad, chicos como Naruto deciden que dedicarán su vida a formar parte de las filas militares, así como al cumplimiento de misiones en donde pondrán a prueba sus habilidades en el empleo de *jutsus* contra sus enemigos y tendrán que hacer frente al peligro que puede vincularse a dichas misiones más allá de que sea en grupo, de manera individual o con la presencia de un superior.

Quizás el lector crea que es posible un escenario en el que un ninja joven o de cualquier edad se vea forzado a matar y la verdad es que eso es muy posible no solo en el contexto de la guerra, sino también en medio del esfuerzo de cumplir con la misión, pero la situación es aún más compleja. Entre las muchas ocupaciones, listadas por Narutopedia (2017f), a las que puede dedicarse un ninja mientras sube de rango, se encuentran la *Ansatsu Senjutsu Tokushu Butai*⁹⁵ (ANBU), una fuerza militar especializada en asesinatos (p. 14). Incluso desde la Academia Ninja se enseñaba como parte de la teoría, como lo destaca Narutopedia (2017g), que los *shinobi* deben matar sus emociones para no fallar en el cumplimiento de la misión, que debe ser lo principal ante todo (p. 1-3). Muchos fans recordarán que, a pesar de ello, varios maestros como Kakashi, el mentor de Naruto, enseñan que los compañeros, la amistad y la vida humana también son importantes (a veces hasta enfatizan su mayor relevancia), mas ello no es algo tan fácil de decidir en la realidad. Naruto lo vive en carne propia durante su primera misión fuera de la aldea cuando ve a sus amigos en peligro de muerte y finalmente ve morir a un ninja enemigo casi de su misma edad, quien se veía a sí mismo como un arma de su maestro.

Este *shinobi* quería y pretendía proteger sinceramente a su mentor, por ello, se opone a la misión del equipo de Naruto y decide recibir el ataque de Kakashi, que iba dirigido a su

⁹⁵ Significa Escuadrón Especial de Asesinato y Tácticas.

maestro⁹⁶. Entonces, lo que se plantea en el mundo ninja de Naruto es que algunas muertes pueden ser necesarias en pro de la misión, un bien mayor para su aldea o un irremediable daño colateral, sin importar que se trate de un niño, pues finalmente el protagonista y sus amigos, a pesar de ser ninjas, en esa época eran niños y en *Shippūden* igualmente son menores que deben tomar estas grandes decisiones. En este contexto, Paula Forero (2011) problematiza aún más esta situación cuando llama la atención sobre que los ninjas reciben un pago por su labor, que corresponde con el rango del *shinobi* y la dificultad de la misión, pero que sus servicios también pueden ser ofrecidos a otras aldeas, naciones o pueblos que los requieran, incluso hay una competencia entre las aldeas por obtener la mayor cantidad de ingresos gracias a la fuerza ninja (p. 44).

De esta forma, el ideal del héroe ninja que se imaginaba Naruto al inicio de la serie se va desgastando, haciéndose más real, pues el *shinobi* puede llegar a ser finalmente un victimario al que no se le llama de esa manera, pues su víctima es un mal necesario o simplemente la misión cumplida y no solo para defender a la aldea, sino para ganar dinero para uno y/o para ella. Obviamente, en tanto héroe *shōnen*, Naruto propone desde su primera misión en el exterior, como lo menciona Forero (2011), que buscará un camino alternativo (p. 104), que ese será su camino ninja, pero como se puede ver no será nada sencillo aun cuando muchos *shinobi* como su maestro desafíen constantemente a las reglas y al sistema con vistas a un cambio social. En ese sentido, vale la pena ahondar en dicho sistema y sus relaciones considerando la posibilidad de agregar una potencial guerra a dicho contexto social.

⁹⁶ Este ninja es Haku; su historia y de su maestro, Zabuza, es contada en el primer arco de *Naruto* «Prólogo – País de las olas», específicamente desde el episodio 7 hasta el 19 (Naruto Wiki, 2017f, cuadro 2).

2.4.2. Las piezas, el tablero y el mismo juego de *shōgi*⁹⁷: las guerras y conflictos en el mundo ninja

Las misiones y aventuras de Naruto durante *Shippūden* lo llevan cada vez más lejos de Konoha, ubicada en el *País del Fuego*, así que llega a conocer más datos sobre el resto de las aldeas ninjas emplazadas en las demás grandes naciones, entre las que se encuentran: Iwagakure en el País de la Tierra, Kumogakure en el País del Rayo, Kirigakure en el País del Agua y Sunagakure en el País del Viento (Naruto Wiki, 2017b, p.11-13 y 16). Este panorama se complementa, como señala Paula Forero (2011), con los pequeños países o poblaciones independientes o dependientes de las cinco naciones mencionadas, que más allá de sus lazos con ellas, se encuentran en algún nivel inferior (p. 39 y 44). Este esquema es muy similar a la situación actual en nuestro mundo, donde hay ciertos países que se reconocen como potencias, mientras existen otras naciones más pequeñas (Forero, 2011, p. 43-44).

Además, Forero, aclara que las diferencias de poder entre una y otra aldea se vinculan no solamente al aspecto militar o económico, sino porque algunas aldeas pueden conseguir, por medio de acuerdos, que países menores les asignen misiones de manera exclusiva y al respecto se debe añadir que además de las habilidades en el empleo de *jutsus* o armas ninja, hay otro elemento que puede influir en estos tratos y en la distribución de poder. Para Forero (2011), se trata de los *jinchūriki* (p. 60), que según Naruto Wiki (2017c), hace referencia al humano que tiene sellado dentro de sí un *bijū*, es decir, una de las nueve bestias con cola hechas a base de chakra como el *Kyūbi*, cuyo poder puede ser controlado y usado a voluntad por alguno de los *jinchūriki* más preparados (p.1 y 7). Si el lector recuerda la destrucción que dejó tras de sí el ataque del *Kyūbi* en Konoha, es lógico reconocer que un país que pueda dirigir ese ataque a un

⁹⁷ El *shōgi* es un juego de estrategia japonés semejante al ajedrez.

objetivo determinado, podrá acabar fácilmente con sus enemigos o simplemente usarlo como un elemento de persuasión a nivel político.

Sin embargo, como ocurrió en el caso de Naruto, los *jinchūriki* no viven vidas necesariamente felices, lo que dificulta aún más su ya difícil existencia como ninjas, pues, como la misma Forero reconoce, son considerados específicamente como armas o instrumentos y son mayormente rechazados, temidos u odiados por la potencial o comprobada peligrosidad de su poder (2011: 44 y 45), especialmente cuando el humano no puede controlarlo del todo. Como se revela posteriormente, los *bijū*, como el mismo *Kyūbi*, odian a los humanos, por ello, viven en un estado de ira constante, que se debe, precisamente, a que los encierran y utilizan como herramientas, así que tratan de aprovechar la mínima oportunidad de flaqueza emocional de sus *jinchūriki* para tomar el dominio de sus cuerpos y liberarse.

En medio de las luchas de poder en la que los *jinchūriki* han jugado un papel importante, las aldeas se han enfrentado en Cuatro Guerras Mundiales en las que se perdieron una gran cantidad de vidas como la Tercera Guerra Mundial Ninja que significó una terrible pérdida de fuerza militar para todas las naciones, incluyendo las vidas de niños ninjas estudiantes (Narutopedia, 2017h, p. 1). Ahora bien, si en las *Cinco Grandes Naciones*, Narutopedia (2017h) destaca que estas guerras implicaron el nacimiento de héroes, la muerte de muchos ninjas, el impacto de ello en *shinobi* que podían ser niños y el odio entre las naciones (p. 1 y 4-7), ¿qué pasa con los países pequeños o territorios independientes?

Un claro ejemplo es Amegakure, que según, Naruto Wiki (2017a), se encuentra ubicada en el País de la Lluvia, rodeado por el País del Fuego, el País del Viento y el País de la Tierra (p. 2), lo que la convirtió, según Narutopedia (2017b), en el principal campo de batalla de la Segunda

Guerra Mundial Ninja, en la que participaron estas naciones y después de la cual quedó devastada (p. 3). Por casos como este y como ocurre en circunstancias similares, aparecen grupos opositores al sistema o que pretenden hacerlo caer por la fuerza y ese es el objetivo de Akatsuki, que de acuerdo con Narutopedia (2017j), son ninjas desertores de varias aldeas que viven fuera del sistema de estas y buscan cambiar el mundo según sus propios términos (p. 1). Naturalmente, sus medios no son necesariamente plausibles, pues se trata de un grupo de *shinobi* que no cuenta con ningún tipo de regulación de algún *Kage*, es decir, ellos mismos son sus jueces.

De acuerdo con la enciclopedia web citada, Akatsuki está formada por diez miembros clave, que posteriormente se revela, que ofrecían sus servicios como independientes a las aldeas para ocuparse de ciertas misiones, pero cuyo objetivo era capturar a las bestias con cola para controlar el surgimiento y fin de las guerras, dominar el sistema y conquistar todos los países del mundo (Narutopedia, 2017, p. 7). A pesar de su reducido número, los *shinobi* pertenecientes a este grupo tienen poderosas habilidades, lo que justifica que sus servicios sean solicitados obviamente en misiones en donde empleaban sus particulares métodos, pero si contasen con todos los *bijū*, eso les daría un poder más que considerable poniendo a los grandes países en jaque.

En este contexto y sobre todo en *Shippūden*, el lector ya puede entender cómo Naruto es un objetivo ya sea como arma o como víctima potencial y también cómo el joven ninja ve el mundo de manera más clara (a veces para su pesar), pues conoce estos detalles no necesariamente por medio de un libro de historia, sino a través de personas, que encarnan lo negativo, positivo y complejo del sistema ninja. A pesar de haber vivido en un país privilegiado, Naruto ha sufrido como *jinchūriki* y ello lo lleva a soñar con un cambio futuro en

favor de la paz, una misión que, de acuerdo con Daniel Flores (2013), el legendario *Rikudō Sennin*, fundador del mundo ninja, encargó a las siguientes generaciones (p. 60). Sin embargo, ¿cómo conseguir la paz en el mundo *shinobi*? Nagato le planteó una pregunta similar a Naruto, mas él no supo qué responder y, como él, tras la etapa de aprendizaje que constituyó el marco teórico, es momento de enfrentarse con el némesis para averiguar el porqué de su respuesta a esa misma pregunta, que ha traído tantas desgracias a Naruto y a su aldea.



CAPÍTULO III

«PARA CREAR PAZ, ¿CÓMO ENFRENTARÍAS ESTE ODIO?»⁹⁸: METODOLOGÍA Y ANÁLISIS DEL DISCURSO SOBRE EL CICLO BÉLICO DE VIOLENCIA DESDE LA TRIANGULACIÓN TEÓRICA

Con base en lo desarrollado en mi marco teórico y en una primera aproximación al objeto de estudio, se ha diseñado una metodología de investigación que considera tanto las particularidades de *Naruto Shippūden* en tanto relato audiovisual de animación japonesa así como la naturaleza social del tema del ciclo bélico de violencia. Asimismo, las indagaciones iniciales también han permitido establecer objetivos de investigación concretos que son la base de la mencionada metodología:

Objetivo Principal:

-Conocer el discurso sobre el ciclo bélico de violencia representado en el anime *shōnen Naruto Shippūden* a partir del relato de Nagato/Pain.

Objetivos Específicos:

- Saber la manera cómo se representa el ciclo bélico de violencia desde la narratología en el relato audiovisual de la historia de Nagato/Pain en el anime *shōnen Naruto Shippūden*.
- Conocer el modo en que se representa la violencia directa física por medio del lenguaje audiovisual del anime en *Naruto Shippūden* a partir del relato de Nagato/Pain.

Cada uno de estos objetivos también implica una pregunta, frente a la que ya se ha planteado una respuesta tentativa en el caso de la interrogante principal, que se contrastará con el análisis del objeto de estudio. En ese sentido, la propuesta es verificar el sustento de los planteamientos

⁹⁸ (Hikokubo *et al.*, 2010b) Frase del personaje Nagato/Pain en el episodio 165, «*Kyūbi*, captura completa».

iniciales, mas ello no implica que el análisis excluya reconocer otros rasgos que conformen respuestas diferentes o nuevas. En el caso de la presente investigación, la hipótesis es la siguiente:

- ❖ La construcción narratológica del relato de Nagato/Pain en *Naruto Shippūden*, apoyada por el lenguaje audiovisual del anime, plantea como discurso que para frenar los ciclos bélicos de violencia, no basta con detener a los autores de la violencia directa física, en cambio, se debe evitar dejarse guiar por el odio y no se debe renunciar a encontrar una solución ante la violencia estructural y violencia cultural, dos problemas sociales que sustentan dichos ciclos.

Para cumplir con estos objetivos, es esencial una óptima descripción de las unidades de análisis que no se limite a enumerar características como en un estudio descriptivo, explicado por Gloria Mendicoa (2003), pues, en contraposición con este, el presente trabajo sí profundizará en las relaciones entre las variables descritas (p. 77) a través de una interpretación y reflexión, pues en dichas relaciones se sostiene el discurso de *Naruto Shippūden*. Debido a que en este trabajo las variables son de naturaleza nominal, es decir, no se distinguen por orden, clase o valor numérico, sino por las cualidades de las unidades de análisis en relación con esas variables (Mendicoa, 2003, p. 63 y 72), se ha establecido que la metodología será cualitativa⁹⁹ e incluirá al análisis de contenido y de discurso.

De acuerdo a lo establecido por Rita Aquino y Regina Mutti (2006), la primera de estas herramientas, al partir de una concepción transparente del lenguaje, permite trabajar con el

⁹⁹ Esto implica que no se podrá generalizar lo hallado sobre *Naruto Shippūden* a todo los anime *shōnen* ya que se trata de un estudio de caso.

texto en un sentido material reconociendo en su contenido los rasgos o condiciones correspondientes con las variables de análisis y estableciendo relaciones entre ellas, pero sólo a nivel del contenido (p. 683 y 684). Como destacan las mismas autoras, con dicha información ya categorizada en relación con las variables, el análisis de discurso, que parte de que el lenguaje no es transparente, es la vía para interpretar dichos datos recogidos, ir más allá del contenido y llegar al discurso o sentido del texto (Aquino y Mutti, 2006, p. 683 y 684). De este modo, no solo se describirá el objeto de estudio, sus elementos y rasgos para luego explicar cómo estos se relacionan como parte del contenido, sino que se ahondará en su significado profundo, es decir, cómo construyen al ciclo bélico de violencia, lo que se vincula con el carácter inferencial del código.

Como señala Pedro Santander (2011), no existe una técnica para realizar el análisis de discurso, sino que depende del discurso, objetivo o hipótesis para elegir la mejor forma de emplear la herramienta con el fin de aproximarse al objeto de estudio (p. 215). En ese sentido y si se considera que el enfoque de esta investigación es audiovisual, se aplicará el mencionado análisis y el de contenido a *Naruto Shippūden*, con mayor énfasis, a nivel narratológico y para ello, principalmente, se empleará la teoría desarrollada por André Gaudreault y François Jost en su libro *El relato cinematográfico* (1995). En correspondencia con lo que ya se mencionó en el *Estado de la Cuestión*, ellos aplican los conceptos previamente desarrollados por Gérard Genette en su libro *Figuras III* (1989) y, como se puede concluir a partir del *Capítulo I*, se recurrirá en varias ocasiones a este autor para alguna aclaración o profundización en cuanto a las variables que son las siguientes:

-Tiempo (orden y frecuencia)

-Enunciación (narrador)

-Focalización

Asimismo, durante el análisis de contenido, se emplearán como pauta principal y específica, los trabajos de Francisco López (2012), Robin Brenner (2007), Angela Drummond-Mathews (2010), Hirohito Miyamoto (2011) y Manuel Hernández-Pérez (2017), ya que estos autores ayudan a clarificar las relaciones entre las variables y sus roles dentro de la narrativa del anime *shōnen*. En cuanto al segundo nivel, el lenguaje audiovisual del anime, sólo se indagará al respecto en las escenas de violencia directa física y se considerarán las siguientes variables:

-Iluminación: Se partirá del trabajo de Antonio Horno en lo referente a la variable de iluminación en el anime, el cual forma parte de su tesis doctoral *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (2013).

-Color: La principal guía será el artículo de Wenhui Cheng, «Analysis of nationality of japanese anime color» (2009) debido a los hallazgos de la autora sobre el significado emocional y moral de los colores para la cultura japonesa identificados en el anime.

-Plano y ángulo de toma: En este caso, fungirá como orientador Desiderio Blanco y su libro *Semiótica del texto filmico* (2003).

-Violencia: Debido a que no existe alguna teoría profunda sobre la representación audiovisual de la violencia en el anime *shōnen*, se ha realizado una escala con base en lo señalado por Stephen Prince (citado en Zavala 2015) sobre la existencia de una gradación en cuanto al retrato audiovisual del acto violento y que distingue los siguientes niveles:

- ❖ Se considerará violencia de gradación baja cuando, como señaló el autor, la violencia directa no se vea en cuadro, además, cuando se vea de lejos o cuando sea mitigada en cuanto al daño en el cuerpo de la víctima.
- ❖ Se considerará violencia de gradación alta cuando haya correspondencia entre el acto violento y la gravedad del daño resultante, cuando la violencia sea expuesta de forma

cercana y si esta subvierte las leyes del tiempo y espacio como es destacado por Christian McCrea (2008, p. 10 y 12).

- ❖ Cualquier caso que se ubique entre estos dos, se considerará violencia de gradación media.

-Cuerpo: Si la violencia no se ve, esta variable cobra mayor importancia al evidenciar sus consecuencias, pero si se da el caso contrario, aporta a determinar la gradación del acto violento y permite revelar detalles sobre el discurso en torno al ciclo bélico de violencia. Para ello, se tendrá como base lo desarrollado por Christian McCrea (2008), Stephen Prince (citado en Zavala 2015), así como, Eiji y Lamarre (2010)

En ambos niveles, los análisis podrán enriquecerse con los aportes del resto de los autores reseñados en los dos capítulos del marco teórico, quienes serán un apoyo adicional en la interpretación de los hallazgos del análisis de contenido. Es importante apuntar que dentro de las variables audiovisuales, no se ha incluido al dibujo, pues considero que el arte así como el diseño de los personajes no varían de forma notoria en las unidades de análisis elegidas en comparación con el resto del arco y con la serie en su totalidad. Es cierto que hay arcos argumentales que poseen una propuesta particular y distinta en cuanto al dibujo como es el caso de «Chikara»¹⁰⁰ o «Infancia»¹⁰¹ que exponen trazos más finos, rostros más redondeados o el juego de la perspectiva en cuanto a la forma de los cuerpos, pero ese no es el caso del corpus elegido que mantiene la propuesta identitaria de la serie. De este modo, se puede notar que el gran imaginador no ha intervenido en esta variable para apoyar el discurso que sostiene a nivel narrativo en cuanto a los ciclos bélicos de violencia (que es lo central en esta

¹⁰⁰ Arco de *Naruto Shippūden* que abarca del episodio 290 al 295 y que gira en torno a la técnica del Edo Tensei con la que luego reviven a Nagato durante la Cuarta Guerra Mundial Ninja.

¹⁰¹ Arco de *Naruto Shippūden* que abarca del episodio 480 al 483 y que cuenta ciertos episodios de la niñez de varios de los personajes principales de la serie.

investigación) el cual sí es apoyado por las variables que se analizarán, en las cuales se nota una variación dentro del mismo arco y en comparación con el resto de la serie.

Como ya se señaló, los discursos en general son síntomas de la realidad social en la que se producen, como es señalado por Santander (2011, p. 210), entonces se coincidirá en que el presente trabajo tiene inevitablemente un cariz social expresado también en su tema central: los ciclos bélicos de violencia. Por ello, es necesario establecer un puente entre los potenciales resultados de las herramientas antes mencionadas y dicho tópico que sustenta la importancia del siguiente componente de la metodología: la triangulación teórica, que, como apunta Gloria Mendicoa (2003), consiste en la interpretación de datos con base en distintas teorías que se caracterizan por tener enfoques diferentes (p. 75).

En relación con esta tesis, el estudio narratológico del relato audiovisual y el estudio de los ciclos bélicos de violencia como fenómeno social se reconocen como distintos, así que la triangulación permitirá que desde el análisis de contenido, la interpretación de lo hallado esté vinculado directamente con la persistencia cíclica de la violencia bélica. En consecuencia, el análisis de discurso también mantendrá ese vínculo y hará posible cumplir con los objetivos de esta investigación.

Como fuente de observación del objeto de estudio, *Naruto Shippūden*, se ha elegido la web *Shippuden.tv*, que desde su fundación en el 2009, se ha centrado en subir y congregar contenido diverso del mundo de Naruto en general, incluyendo el manga, ovas¹⁰², películas y los capítulos tanto de *Shippūden* como de su precuela (*Naruto*), al igual que los de *Boruto: Naruto Next*

¹⁰² Los OVAS (*original video animation*) son una especie de cortometrajes destinado a complementar algunas series o promocionarlas y se presentan en espacios públicos como convenciones (Forero, 2011, p. 38) o se lanzan en DVD (Cobos, 2010, p. 28).

Generations, la nueva serie sobre el hijo de Naruto (todos los episodios están subtítulos y algunos doblados al español). Al ser un sitio dedicado a la serie, tiene una mejor sistematización de los capítulos en cuanto a los arcos argumentales, además que tiene una muy buena calidad de imagen y congrega un grupo curado de trabajos de distintos grupos de *fansub*¹⁰³. Es cierto que existen otros servicios de *streaming* como *Netflix* o *Crunchyroll*, que también tienen a la serie en su catálogo, mas el *fansub* es más detallista en la subtitulación transmitiendo intenciones más precisas. Por lo tanto, se ha optado por videos producto del *fansub*, pues aunque, como Gaudreault y Jost, no se realizará un análisis que profundice en los diálogos, los que serán más que nada referenciales, es necesario tener el mejor entendimiento del relato.

En cuanto al objeto de estudio en sí, *Naruto Shippūden*, el universo de discurso de esta investigación está compuesto por sus 500 episodios, agrupados en 27 arcos argumentales, de los cuales 13 están basados en el manga y 14 son originales de la serie de televisión (relleno). Dentro de este grupo, dos arcos basados en el manga forman parte del *corpus*: «Cuento de Jiraiya el Galante» (del capítulo 127 al 133) y «Asalto de Pain» (del capítulo 152 al 169 y del 172 al 175), excepto los episodios 170 y 171 que a pesar de ser originales y tratar una historia ajena son agrupados en este arco.

Dentro de este universo, la elección y delimitación del *corpus se* sustenta en que a lo largo de ambos arcos se revelan y se desarrollan por primera vez distintos aspectos de la vida de Nagato/Pain (constituyen la historia de su vida) incluyendo su infancia, juventud, adultez y muerte. También reseñan de una manera particular (en tanto relato) sus acciones y las consecuencias de estas en la vida de Naruto que van motivando una compleja relación entre

¹⁰³ Se llama *fansub*, a los subtítulos no oficiales, realizados por fans.

ellos, así como un nuevo ciclo de violencia, que da pistas sobre otro que lleva varios años en movimiento¹⁰⁴.

Debido a la extensión de ambos arcos, que también incluyen episodios centrados en otros personajes, los cuales se desenvuelven en el mismo contexto, se ha elegido cuatro secuencias como *las unidades de análisis*. Los sintagmas audiovisuales elegidos son los siguientes:

-Secuencia 1, perteneciente al episodio 169, llamado «Los dos discípulos»: Naruto llega a la cueva (duración 7 minutos).

-Secuencia 2, perteneciente al episodio 172, titulado «Reunión»: La muerte de los padres de Nagato (duración 4 minutos).

-Secuencia 3, perteneciente al episodio 173, con el nombre de «El nacimiento de Pain»: La muerte de Yahiko (duración 8 minutos)

-Secuencia 4, perteneciente al episodio 174, nombrado «La historia de Naruto Uzumaki»: La respuesta de Naruto (duración 10 minutos).

Por la complejidad y extensión del universo que constituye *Naruto Shippūden*, antes de empezar el análisis, se reservará un acápite a la contextualización de los hechos relevantes que han ocurrido previamente en el corpus para comprender mejor lo que se narra en las secuencias. Del mismo modo, en el caso de cada una de las unidades de análisis, después de una breve reseña de lo que ocurre en las mismas, se las dividirá en cuatro secciones para prestar particular atención a ciertos instantes importantes que se desarrollan en ellas y que coinciden con un

¹⁰⁴ Es verdad que Nagato/Pain aparece en otros capítulos posteriores, pero generalmente se centran en contar los mismos hechos de los arcos del corpus desde otro punto de vista para vincularlos con otros ciclos bélicos de violencia o se enfocan en otras historias en las que él participó como cuando es revivido para ser usado como arma durante la Cuarta Guerra Mundial Ninja, donde su presencia es bastante secundaria y corta.

determinado énfasis o cambio en la reflexión del gran imaginador sobre el ciclo bélico de violencia.

En cada una de dichas secciones, se procederá de la siguiente manera:

-En primer lugar, se realizará una descripción de los hechos ocurridos en dicho momento de la secuencia.

-En segundo lugar, se *describirán las variables* y se reconocerán las *relaciones entre las mismas* en el contexto del *análisis de contenido* orientado por la *triangulación teórica* para poder comprender cómo las decisiones del encodificador para cada momento, en vinculación a los dos niveles que se analizarán (narrativo y de lenguaje audiovisual animado) significan dentro del relato. Así, se estrecharán desde el inicio los lazos entre el tema central de esta tesis y los resultados obtenidos por esta herramienta.

-En tercer lugar, se realizará el *análisis de discurso* de la secuencia completa en el que se interpretará el significado profundo de lo que expresa *Naruto Shippūden* en cada una de ellas sobre el ciclo bélico de violencia en los dos niveles mencionados y se dividirá en acápites para resaltar ciertos aspectos tratados en las unidades de análisis y que serán la base de las conclusiones finales.

-Por último, se presentarán tres cuadros resumen para destacar esquemáticamente los aspectos más representativos del análisis conectando variables con figuras, roles y temas vinculados a la historia de *Naruto Shippūden* y al ciclo bélico de violencia.

3.1. SIGUIENDO EL CAMINO DEL DOLOR

Como ya se mencionó, antes de empezar el análisis, es necesario precisar algunos aspectos importantes sobre el contexto en el que se desarrollan las secuencias que se van a analizar,

específicamente en relación tanto con la guerra como con la vinculación entre Naruto y Nagato. En primer lugar, en esta parte de la historia de *Naruto Shippūden*, concretamente en el presente de la diégesis, las cinco grandes naciones ninja, entre las que se encuentra el País del Fuego, no están enfrentadas—al menos no oficialmente—en ningún conflicto armado. En este escenario, la incursión de Pain y Konan en Konoha, ubicada en el mencionado país tampoco pretende desatar una guerra por sí mismo, pues su único objetivo es secuestrar a Naruto para que puedan extraerle el *Kyūbi*.

Es cierto que posteriormente el plan del líder de Akatsuki contempla un enfrentamiento bélico con los países *shinobi* potencia, pero recién cuando haya reunido a todos los *bijū* y al resto de sus aliados (Narutopedia, 2017a, p. 12). Por esa razón, en el segundo arco del corpus no ocurre una guerra, sino un ataque por parte de Nagato para encontrar a Naruto y llevárselo, mientras los ninjas de Konoha sólo se están defendiendo. Sin embargo, a pesar de ello, no se debe descartar que el gran imaginador viaje al pasado bélico del mundo ninja o que muestre que en los tiempos de «ausencia de conflicto armado» también puede ocurrir un ciclo de violencia, lo que es validado por el *Cycles of Violence Work Group* (2005, p. 586).

Al respecto, y en segundo lugar, en los episodios que forman parte de los arcos «Cuento de Jiraiya el Galante» y «Asalto de Pain», el enunciador ha mostrado una serie de actos violentos como lo entiende el *Cycles of Violence Work Group* (2005), es decir, se ha presenciado cómo se le infringe daño a personas de forma deliberada (p. 586). Dichos actos también se pueden identificar con la violencia física visible o directa, mencionada por Johan Galtung (2004), la cual ha tenido como efecto visible, con base en lo planteado por el mismo autor, a la pérdida de vidas de personajes queridos por Naruto (como sus dos maestros) o pertenecientes a su aldea, cuyas muertes han sido ocasionadas por un solo victimario: Nagato/Pain. Es importante

que el lector sepa que no siempre lo ha hecho él mismo, pues posee una técnica llamada los seis caminos del dolor, que le permite controlar seis cuerpos—además del suyo propio—, los cuales cuentan cada uno con una habilidad especial, es decir, es una especie de titiritero.

En tercer lugar, en respuesta a sus actos violentos, Naruto ha reaccionado naturalmente con ira, la cual se ha demostrado en sus palabras, expresiones y actos como el descontrol del *Kyūbi*. No obstante, tras conversar con su padre, así como después de derrotar al último cuerpo de Pain que batallaba en Konoha, la actitud del joven ninja demuestra mayor ecuanimidad, llevándolo a decidir que va a ir a conversar con su rival. Aunque este proceder elegido por el joven ninja puede parecer incongruente ante los crímenes cometidos por el líder de Akatsuki y que le han afectado directamente al protagonista, el gran imaginador presenta una situación más compleja. A lo largo del segundo arco que forma el corpus, el encodificador ha revelado que Nagato/Pain, un genocida, fue discípulo de Jiraiya, por ello, el héroe desea saber qué pasó para que uno de los alumnos de su también maestro se convirtiera en un peligro para el mundo *shinobi* en su totalidad.

Adicionalmente, Pain habló de la imposibilidad de entendimiento colectivo en el mundo ninja, aunque todos conocieran el dolor que carga cada persona, además, destacó una similitud entre él y el joven ninja en cuanto al odio y deseo de venganza, que ambos llevan consigo. Estas palabras dejaron al protagonista con un sinsabor al vencerlo, pues al parecer en el fondo percibió que podría haber algo de razón en sus ideas y notó que el antagonista carga un dolor que lo interpeló a pesar del daño que Nagato le ha causado a él y a sus seres queridos. Al mismo tiempo, el joven ninja posee el encargo del maestro de ambos de enfrentarse al odio en el mundo *shinobi*, lo que, en conjunto, ha desembocado en que el héroe se planteara preguntas sobre su rival que sólo pueden resolverse por medio de un verdadero encuentro entre ambos, no a través

de alguno de los cuerpos, ahora vencidos. De esta manera, si se considera que aún queda un Pain, el original, este momento es reconocible como el retorno o parte de él¹⁰⁵, en el sentido en que lo define Angela Drummond-Mathews (2010): la última batalla contra el némesis (p. 71). Esta se concretará en el encuentro entre ambos personajes y justamente está compuesta por las cuatro secuencias que se analizarán a continuación.

3.2. SECUENCIA 1: NARUTO LLEGA A LA CUEVA [\[Ver secuencia/Tesis Digital\]](#)

3.2.1. « ¡Mi maestro! ¡Mi sensei! »¹⁰⁶

❖ *Descripción de la secuencia*

Al inicio de esta unidad de análisis, se ve cómo Naruto acumula energía para entrar en modo *Sennin*¹⁰⁷ y después de lograrlo, se acerca a un árbol cercano hecho de papel origami¹⁰⁸, en el que consigue abrirse una entrada. Cuando ingresa a lo que parece ser una cueva, el protagonista ve a Konan, secuaz de Nagato, adelantándose a este último como si tratara de protegerlo, mas este le dice que se aparte y ella lo obedece contrariada. Como no conoce a ninguno en persona, el joven *shinobi* pregunta si el hombre que está delante de él es el verdadero Pain y, en ese momento, se puede apreciar mejor el cuerpo original del líder de Akatsuki, que parece estar incapacitado para moverse, luce enfermo, delgado, débil, mayor para su edad y tiene muchas barras negras clavadas en la espalda. A continuación, el antagonista confirma su identidad al

¹⁰⁵ Sería necesario un análisis más detallado y específico de todo *el corpus* para determinar exactamente si este momento constituye todo el retorno o si este ha empezado antes, pero igualmente lo incluye.

¹⁰⁶ (Hikokubo *et al.*, 2010b) Frase del personaje Naruto en el episodio 165 de *Naruto Shippūden*, «*Kyūbi*, captura completa».

¹⁰⁷ Esta es una técnica de Naruto, que le permite incrementar su poder acumulando energía de la naturaleza. Es muy difícil de dominar, pues requiere un gran dominio de chakra (energía).

¹⁰⁸ Los *jutsus* o técnicas de Konan, secuaz de Nagato, implican el uso de papel origami.

mencionar que el concepto de paz del héroe, que también compartía Jiraiya, lo ha traído ante él. En ese instante, la expresión de Naruto se endurece más de lo que ya estaba y se intercala el encuadre de su rostro con dos imágenes. Primero, una de Jiraiya en la que este aparece boca abajo, atravesado por cinco barras negras pertenecientes a cinco de los Pain, quienes están parados a su alrededor. Después, aparece otra imagen, esta vez de Kakashi, en la que se le muestra atrapado entre los escombros de Konoha mientras el genocida lo observa desde una roca alta.

❖ ***Análisis de contenido y triangulación teórica***

○ *La motivación del héroe y los efectos de la violencia*

En el acápite 3.1., se mencionó que el objetivo de Naruto es conversar con Nagato y su motivación la constituye su deseo de resolver sus dudas sobre el líder de Akatsuki, quien fue también discípulo de su maestro, pero ahora es un asesino y destructor de Konoha, que sólo habla del inevitable odio y de la necesidad de la guerra en el mundo ninja. Sin embargo, aparte de la evidente desconfianza que siente hacia su enemigo (de ahí el uso del modo *Sennin*), el gran imaginador muestra al héroe reaccionando ante Pain con una mirada y expresión de odio que decide desarrollar por medio de la focalización.

Para el espectador, es normal que se considere como *pensamientos o recuerdos* del protagonista a las imágenes de sus dos maestros que siguen al rostro de Naruto como parte de este sintagma narrativo. La razón de esto, es que, con base en lo propuesto por Christian Metz sobre que los encuadres que conforman este tipo de sintagmas plantean consecuencias (2002:150), se puede deducir que fue la identificación de Nagato lo que ha provocado esas dos reflexiones o

reminiscencias en el interior de la mente del joven ninja. En ese sentido, se trata de un caso de imágenes mentales que, como apuntan Gaudreault y Jost (1995), corresponde con la *focalización interna* (p. 147) que el gran imaginador ha propuesto con el héroe como personaje focalizante. El espectador seguidor puede ya tener una idea de los pensamientos del joven *shinobi* a partir de lo que ha ocurrido antes en la historia, pero este punto es aclarado mucho más por el encodificador gracias a la *audiovisualización* de los mismos, que es un aspecto interesante para revisar.

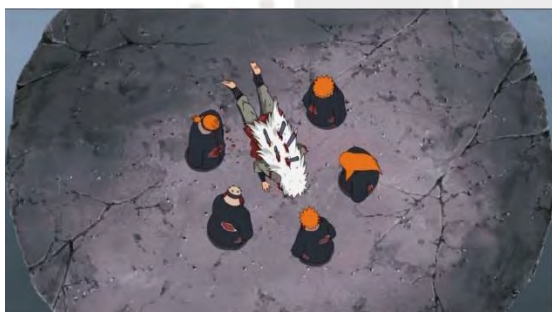
Desde la primera vez, se han utilizado las cursivas en *pensamientos* y *recuerdos*, pues como espectadores que siguen «el postulado de sinceridad» (Gaudreault y Jost, 1995, p. 54), no debe causar sorpresa que cuando Naruto piense o recuerde que Jiraiya y Kakashi han muerto a causa de Pain, vengan imágenes de estos hechos a su mente, aun cuando él no haya estado presente en ninguno de las dos peleas que terminaron en el deceso de ambos personajes. Cuando Jiraiya muere (capítulo 133), Naruto está en una misión, durante la cual siente que el espíritu de su maestro toca su hombro (cuando este ya murió), pero no es hasta muchos capítulos después que se entera de lo ocurrido sin muchos detalles (capítulo 152). En el caso de la muerte de Kakashi (capítulo 159), que ocurre cuando Naruto está entrenando en el monte *Myōboku*¹⁰⁹, el joven *jinchūriki* recién conoce del hecho (no de cómo ocurrió) cuando vuelve a Konoha (capítulo 163).

En ese sentido, al no haber estado presente, él no tiene conocimiento de los pormenores de los dos momentos que, sin embargo, están representados por medio de la audiovisualización y presentados como sus imágenes mentales, es decir, sus pensamientos/recuerdos. A partir de

¹⁰⁹ Tierra habitada por sapos ninjas que pueden hablar y tienen conductas similares a las humanas. Jiraiya también fue entrenado allí.

este exceso de información, se nota que se trata de una *paralepsis* de acuerdo a lo señalado por Gaudreault y Jost (1989, p. 251), por esa razón, cabe preguntarse sobre esos datos adicionales que proporciona el encodificador, especialmente, en cuanto a lo que desea plantear sobre esos dos personajes que aparecen en dichas imágenes.

Si bien este nivel de análisis, no contempla ahondar en las variables de *cuerpo* ni *violencia*, la clara intervención del enunciador en torno a dichas variables en este momento de la secuencia hace inevitable ahondar en los detalles adicionales (por la *paralepsis*) que ha decidido presentar en estos encuadres, los cuales se vinculan a los actos violentos y sus consecuencias en el estado corporal de las víctimas. Existen algunos puntos similares entre ambos planos que vale la pena destacar, los cuales el emisor ha incluido dentro de lo que le permite su libertad como creador del texto y en el marco de la focalización interna que él mismo ha planteado.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010d)

En primer lugar, si se recuerda cómo murieron los dos maestros de Naruto, lo que se aprecia en los planos referidos son las *consecuencias de la violencia* antes que su ejecución y sin movimiento de los personajes (otro importante elemento en la violencia y su representación). En ese sentido, el encuadre correspondiente al Legendaro *Sannin*¹¹⁰ pasa por alto muchos de

¹¹⁰ Nombre que se le dio a Jiraiya y sus compañeros de equipo (Tsunade y Orochimaru) por su increíble poder de grupo demostrado en la Segunda Guerra Mundial Ninja.

los momentos más violentos de su asesinato como cuando le cortan el brazo o le rompen la garganta y algo semejante ocurre con la imagen de Kakashi. Si bien la pelea a muerte de este último con Pain no fue tan sangrienta como la de Jiraiya, su plano tampoco proporciona mayores detalles de la violencia de su enfrentamiento, la cual solamente se sugiere por la posición del ninja sin que se vea el proceso de la lucha.

En segundo lugar, ninguno de los dos encuadres presentados retrata el momento mismo del deceso de ninguno de los sujetos ficcionales. Jiraiya muere mientras se hunde en una especie de lago y Kakashi, sí fallece al quedarse sin chakra y en medio de los escombros, pero cuando ocurre, no se encuentra en esa posición y Pain ya no está. En otras palabras, se ha recurrido a otras imágenes que no están ahí por casualidad, sino porque el enunciador las ha elegido.

Adicionalmente, debido a que ambos encuadres son *fijos*, se reafirma la inmovilidad de los cuerpos de los dos ninjas y, de la misma manera, los rostros de los personajes están ocultos, aunque en los momentos precisos de sus muertes eran perfectamente visibles. Si como señala Elias Herlander (2012), Tezuka estableció como rasgo del anime la importancia de las expresiones faciales y los primeros planos para la descripción psicológica de sus personajes (p. 59), aquí no se puede ver lo que estos sienten, o siquiera si sienten. Por lo tanto, este rasgo y la inmovilidad de los maestros de Naruto sugieren que ambos están muertos, es decir, estas dos imágenes evocan sus muertes o, mejor dicho, sus asesinatos, ya que, además, Pain aparece en ambos planos como claro vencedor de los enfrentamientos (está en pie y sin nada que lo dañe o lo retenga). Si se examinan estos detalles que proporciona la *paralepsis* es evidente que el enunciador desea establecer una vinculación entre el odio del joven ninja, expresado en su cara, y dichos decesos ocasionados por la violencia.

Al efectuar la triangulación de este análisis con la teoría sobre el ciclo bélico de violencia, es posible recordar que las muertes forman parte de la lista de efectos visibles de la violencia bélica elaborada por Johan Galtung (2004, p. 33) y si se piensa en los actos violentos más allá del contexto en que se den, los fallecimientos pueden ser reconocidos como consecuencia de la violencia física directa en general. En ese sentido, lo que Naruto está pensando/recordando son *efectos visibles de la violencia*, mas eso no es todo ya que, como se mencionó, ambos son sucesos pretéritos. El deceso de Jiraiya y esa precisa imagen han sido vistos por primera vez en el episodio 133 del primer arco que forma parte del corpus, «Cuento de Jiraiya el Galante» y en el caso del encuadre de Kakashi, forma parte del episodio 159, incluido en el arco «Asalto de Pain». La vuelta atrás que se ha dado dentro del relato mismo, es decir, de acuerdo a lo planteado por Genette (1989), se trata de una *analepsis interna* que plantea redundancia (p. 105) y ya el hecho de que sea una anacronía que plantea un viaje hacia el pasado es muy sugerente en el caso de la animación japonesa.

Como señala Manuel Hernández-Pérez (2017), los viajes al pasado dentro de la historia de un anime, permiten que el público conozca aquello que justifica las motivaciones presentes de los sujetos ficcionales, las cuales se presentan en términos de deseos o carencias (p. 122 y 216) y constituyen el móvil de sus acciones. De esta manera, la *analepsis interna* cumple la función de reconocer que esos efectos visibles de la violencia significan una carencia para el héroe en relación con dos de sus seres queridos (ahora muertos), la cual justifica su motivación. Sin embargo, dicha motivación no pareciese ser la expuesta al inicio de este acápite, ya que, como el mismo protagonista lo dice en el episodio 165, los asesinatos de Jiraiya y Kakashi no son dos razones para querer dialogar con Nagato, sino que lo motivan a querer matarlo.

Si se vuelve a lo planteado a partir del punto de vista cognitivo de esta parte del relato, el emisor establece que es el odio del protagonista lo que es justificado por la muerte de sus mentores y al triangularlo, dicho encono se puede identificar como un *efecto invisible de la violencia*, pues aparece en la lista elaborada por Galtung (2004) al respecto de este tipo de consecuencias de los actos violentos. En relación con este aspecto, las imágenes de las muertes de Jiraiya y Kakashi han sido mostradas al público, sin contar la primera vez que ocurrieron en el relato y esta última vez, dos veces cada una (cuando Naruto le reclama a Pain en el capítulo 165 y cuando Naruto se clava la barra negra de Pain en la mano en este mismo episodio 169). De este modo, las dos imágenes (una en el caso de Jiraiya y otra en el caso de Kakashi) son, de acuerdo a lo señalado por Genette (1989) un ejemplo de *relato repetitivo*, pues como dice Metz (2002) una imagen basta para significar (p. 129). Al mismo tiempo, por la cantidad de repeticiones, parecen tener la función de mostrar una especie de obsesión del personaje al respecto, como es mencionado por Gaudreault y Jost (1995) en lo que se refiere a casos similares de frecuencia (p. 131).

En ese sentido, el odio es una especie de motivación oculta que persiste en Naruto, la cual ya ha dejado que lo domine antes y que, en el marco de su primer encuentro cara a cara con el verdadero cuerpo del líder de Akatsuki, podría cambiar drásticamente su objetivo de diálogo. Justamente esto es transmitido por el gran imaginador por medio de la redundancia de la *analepsis interna* y el empleo del *relato repetitivo* que buscan traducir la obsesión del protagonista al respecto. Empero, el encodificador no sólo pretende centrarse en el protagonista de su historia.

○ *El villano y la figura del victimario*

Si se tiene en cuenta cada una de las presentaciones previas de las imágenes de Jiraiya y Kakashi, entonces se reconoce una diferencia en el tratamiento audiovisual entre ellas y es importante mencionar que sólo en la primera y en la última, que es la presente, Nagato es visto junto a los cuerpos de los dos personajes, mientras que en el resto de las apariciones se muestran solos. Gracias a la *paralepsis* ya analizada y a que la audiencia seguidora de *Naruto Shippūden* fue «testigo» de los asesinatos de los mencionados sujetos ficcionales, el encodificador consigue evocar, también por medio de la *analepsis interna*, la violencia pasada a pesar de que el público no la ve en el presente que constituye esta secuencia. De acuerdo con Galtung (2004), la violencia es una interacción que asigna roles a las distintas partes, específicamente los de víctima y victimario (p. 17 y 19), de esta manera, las dos personas de las imágenes elegidas por el emisor se reconocen una como víctima (los maestros de Naruto) y otra como victimario (Pain).

En relación con ello, los asesinatos y las acciones destructivas de Nagato contra Konoha han sido cometidos por este con una notoria frialdad y motivados—al menos a partir de lo que se conoce hasta antes de las unidades de análisis—por su obsesión con obtener poder a través de la captura del *Kyūbi*. Por esa razón, el líder de Akatsuki se identifica con las características del arquetipo de villano, quien se opone a las reglas y comportamientos de la sociedad, según señala Robin Brenner (2007, p. 48). Si se tiene en cuenta la presencia del antagonista en los *relatos repetitivos* que se están analizando y se le compara con las repeticiones previas sobre estos mismos efectos visibles de la violencia, se puede detectar un énfasis por parte del enunciador para destacar el rol del antagonista en el acto violento sugerido, pero, en vinculación con su arquetipo de villano, no se limita a una simple identificación.

Al apreciar la *audiovisualización* y la *paralepsis*, un espectador seguidor tendría un aspecto adicional en consideración: las características e historia de las personas, a los que este homicida les quitó la vida, pues ello califica peor aún a este victimario. Jiraiya era un personaje extremadamente carismático, así como protagonista de varios de los momentos más divertidos de la serie y Kakashi, era un *shinobi* generoso, preocupado por sus camaradas y su seriedad se combinaba con su particular gusto por la literatura erótica que siempre leía. Además, ambos querían y procuraban atención a Naruto como si fueran sus padres, pero ahora ambos, son presentados como cuerpos inmóviles, cadáveres ausentes de toda vitalidad. De este modo, Nagato no sólo es un villano por lo que le hizo a Konoha, no sólo presenta una apariencia tenebrosa, perturbadora y fría, sino que su imagen negativa se enfatiza aún más al plantearse que asesinó a estos personajes que desbordaban simpatía y que cumplían roles importantísimos y entrañables en la vida del protagonista, quien es huérfano y ha sido despreciado casi toda su infancia excepto por un reducido grupo de personas, que incluye a sus dos mentores.

Es sugerente el hecho de que, en este momento, el gran imaginador se valga del *relato repetitivo* para plantear tanto la obsesión del deudo, así como para recordar a los espectadores el carácter de victimario del líder de Akatsuki, quien les quitó la vida a dos buenas personas. La razón es que parece insinuar que el encuentro del antagonista con el deudo es una antesala de otra situación.

○ *El objetivo del héroe y el ciclo de violencia*

Como ya se ha señalado, en este momento, las herramientas narratológicas empleadas por el encodificador precisan que existe una contradicción a nivel emocional y de juicio en cuanto a las motivaciones de Naruto. La razón es que su deseo de aclarar varios puntos sobre el

victimario de sus seres queridos se opone al efecto invisible, odio, que lleva consigo junto a los pensamientos/recuerdos sobre los efectos visibles de la violencia que justifican dicho encono. Aún se desconoce las intenciones de Nagato, pero, como también se dijo, la audiovisualización y la paralepsis permiten identificar que las víctimas de este son personas con un fuerte lazo familiar con el deudo. ¿Qué quiere decir el enunciador con esto?

El *Cycles of violence work group* (2005) especificó varias circunstancias que aumentan la posibilidad de que se inicien los ciclos de violencia, por ejemplo que los actos violentos hayan sido cometidos contra la familia o alguien querido (p. 587) como en este caso. En ese sentido, gracias a la triangulación, es claro que el gran imaginador pretende delinear la posibilidad de un ciclo de violencia, pero ese no parece ser su único propósito. Si se rememora que los ninjas de las aldeas tienen familias y suelen trabajar en equipos, entonces es lógico que posean lazos familiares y que formen vínculos con sus camaradas o con sus discípulos, quienes como Naruto, sentirán los efectos invisibles de la violencia cuando sus seres queridos mueran, es decir, cuando estos sufran los efectos visibles de la violencia.

En ese sentido, la audiovisualización, la analepsis y la paralepsis, desde la focalización interna y en el marco de este sintagma narrativo de consecución discontinua, ayudan al gran imaginador no solo a ilustrar el caso del protagonista, este particular deudo, sino también lo característico que resultan las mencionadas consecuencias de los actos violentos en el mundo ninja que, en suma, delinear un peligroso y trágico *status quo* de potenciales y reales ciclos de violencia. En medio de este panorama y en el marco de una tesis que trata sobre dichos ciclos en conflictos armados, cabe preguntarse si verdaderamente este mundo se encuentra en paz.

○ *El mundo shinobi y la paz*

Ya se establecieron dos funciones de la *audiovisualización* y la *paralepsis* presentes en las imágenes que evocan los asesinatos de Jiraiya y Kakashi, pero la referencia de estas herramientas narratológicas a la muerte plantea otra cuestión en el caso del anime *shōnen*, la cual vale la pena revisar. Según Ōtsuka Eiji y Thomas Lamarre (2010), la inmunidad del héroe del manga dirigido a esta demografía proporciona seguridad al lector (p. 293 y 294), de esta manera, lo opuesto, es decir, la no inmunidad o muerte de cualquier personaje, transmite inseguridad, inestabilidad e incertidumbre. En el caso de las dos víctimas mostradas en esta parte de la secuencia, ambos eran ninjas bien capacitados, mas terminaron sucumbiendo ante Nagato. De esta forma, hay una sensación de que si Naruto falla ante Pain todos corren peligro sin importar si son ninjas fuertes o si se trata de personajes que son o no importantes para el protagonista, quien, como se dijo, poseería inmunidad ante la muerte, aunque pierda alguna batalla.

Si bien puede considerarse que esta atmósfera de inquietud es propia del estadio del retorno, en realidad, si se recuerda algunos datos del marco teórico, tanto el protagonista, como su rival, así como Jiraiya, Kakashi y la mayoría de personas en Konoha, aldea de Naruto, son ninjas, quienes realizan trabajos peligrosos, que pueden hacer realidad la latente posibilidad de muerte como ya le ha pasado a otros ninjas en la serie. De esta forma, los casos presentados en este momento de la secuencia, en conjunto, ejemplifican dichas circunstancias y aunque el mundo ninja es una sociedad de posguerra que no está envuelta en un conflicto armado oficial que involucre a los países potencia, tampoco se encuentra en paz. Según los dos tipos de paz concebidos por Giddens y Sutton (2013), uno de los componentes básicos es el control o remoción de la violencia (p. 1040), mas, en este caso, la violencia es parte de la vida y del día

a día de gran parte de la población que incluye no sólo a los mismos *shinobi*, sino también a sus familias y seres queridos, quienes pueden experimentar los efectos de la violencia.

En resumen, el gran imaginador configura un contexto en el que la ausencia de guerra no asegura la paz y aunque ello es cierto desde un punto de vista amplio, vale la pena a continuación volver al individuo, quien difícilmente puede reflexionar sobre el cariz social de esta problemática cuando se encuentra ante el victimario de sus dos figuras paternas.

3.2.2. «El mundo de los ninjas está dominado por el odio»¹¹¹

❖ *Descripción de la secuencia*

Después de lo ocurrido en la mente de Naruto, Nagato le pregunta—a manera de provocación— si lo odia y si ahora que está frente a él, no desea tomar venganza, lo que causa que Naruto intente controlar su reacción apretando los dientes y los ojos mientras su cuerpo parece temblar. Entonces, se ven imágenes de parte de un diálogo anterior entre el héroe y el villano en el que uno de los cuerpos de este le dice que una cadena de odio se iniciará y que el antagonista creó Akatsuki con el propósito de acabar con dicha cadena. Tras esto, en la cueva, se aprecia al joven ninja tratando aún de reprimirse ante lo que Konan le recuerda que, si mata a Pain y toma venganza, no cambiará nada.

¹¹¹ (Hikokubo *et al.*, 2010b) Frase del personaje Nagato/Pain en el episodio 165 de *Naruto Shippūden*, «*Kyūbi, captura completa*».

El protagonista parece más calmado, pero persiste su mirada de odio, tras la cual se ven encuadres de parte de su conversación previa con el espíritu de Minato¹¹², su padre, específicamente, el momento en el que este le manifiesta que si el sistema ninja continúa en su estado actual, el odio engendrará otro ser como Pain. El fallecido ninja le dice que ser *shinobi* significa luchar contra ese odio, al que todos se enfrentan y, en ese momento, aparece una imagen de Jiraiya sonriendo, mientras el Cuarto *Hokage* manifiesta que el legendario *Sannin* le encargó al joven ninja encontrar una solución para vencer a dicho odio. De vuelta a la guarida de Nagato, Naruto aprieta su puño con fuerza.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *El objetivo del villano y la culpa del victimario*

El antagonista manifiesta el objetivo de provocar que Naruto tome venganza contra él y, para ello, emplea cuestionamientos que denotan una ausencia de culpa, la cual, según Johan Galtung, era aquello que adquiriría el autor de un acto violento tras el mismo y con relación a su víctima (2004, p. 17 y 19). En contraste con ello, Nagato le enrostra al joven ninja no sólo su pérdida, sino la participación del primero en la misma como asesino de sus dos figuras paternas, lo que lo identifica aún más con el arquetipo de villano. Este tipo de victimario no facilita que el deudo tenga una respuesta ecuánime si se considera el odio contenido que carga consigo.

¹¹² Minato fue el cuarto *Hokage* o jefe de la aldea de Naruto y su padre, quien murió a manos del *Kyūbi* durante el ataque de este a Konoha. Naruto no lo conoce hasta el capítulo 168, pues se le oculta la identidad de sus progenitores con el fin de esconder toda la información relacionada con el ataque del *Kyūbi*.

En esta oportunidad, la respuesta del protagonista presenta señales físicas que se pueden comprender como un intento de seguir conteniendo su odio, pero gracias a la *focalización interna*, que el enunciador vuelve a utilizar, la audiencia puede entender más claramente lo que le ha perturbado de las palabras de Pain. Para dicho propósito, también se apoya en la *paralepsis* y la *audiovisualización*, pues le permiten presentar el diálogo exacto, así como evocar el recuerdo del momento en que Nagato plantea su creencia en que una cadena de odio domina el mundo ninja y que esta perpetúa dicho encono, un sentimiento que—más allá de su intento de autocontrol—es una de las motivaciones en disputa dentro de Naruto en tanto deudo. El emisor establece que una de las justificaciones que no permiten que Naruto caiga bajo el control de su odio es que le estaría dando la razón al victimario sobre que el mundo *shinobi* está irremediablemente sometido por esa cadena de odio; sin embargo, el gran imaginador no se detiene allí, sino que decide emplear la variable de tiempo para profundizar en este punto.

A pesar de que se nota un cambio en el tratamiento audiovisual, las palabras del mencionado cuerpo de Pain sobre la cadena de odio y Akatsuki corresponden con la conversación que tuvo el antagonista con Naruto en el capítulo 165 cuando todavía estaban peleando en Konoha. Se puede decir que se ha producido un viaje hacia el pasado, pero dentro del relato mismo, es decir, según Genette (1989) se trata de una *analepsis interna*, mas entre el primer parlamento de Nagato y el segundo se ha producido una *elipsis* con la cual se han obviado partes de lo dicho por el líder de Akatsuki. Por medio de este hiato en el relato, el encodificador plantea que es debido a la cadena de odio que el victimario creó Akatsuki, es decir, el contexto de encono al que se refiere primero define la validez de la organización del villano y sus planes que son mencionados después de la elipsis. De cierta forma, estos últimos serían revalidados por el héroe si este cede y deja que el odio, en tanto efecto invisible de la violencia y motivación, guíe sus acciones.

Esto demuestra que el encodificador utiliza nuevamente la mencionada *analepsis* para exponer una justificación de la motivación del personaje, ya que es el deseo de no darle la razón al victimario, de no ser como él, lo que frena a Naruto. Asimismo, el enunciador vuelve a recurrir a esta anacronía en el marco de la focalización interna con el fin de revelar otro sustento para que el protagonista no caiga en las provocaciones sin culpa del líder de Akatsuki ni cese en su intención de sólo conversar con él: el recuerdo de la charla previa con su padre, presente en esta secuencia. El extracto del diálogo entre Minato y el joven *shinobi* sobre el odio en el mundo ninja pertenece al episodio 168, en el que este pierde el control del *Kyūbi* durante el enfrentamiento contra Pain y el fallecido líder de la Aldea de la Hoja aparece en espíritu para ayudarlo a recuperar el control sobre la bestia de nueve colas. En ese sentido, al igual que en el caso anterior, se puede identificar una *analepsis interna*, que es importante precisar que también se combina con una *elipsis* entre el primer parlamento y los demás.

De la misma manera como lo hizo antes, el emisor también usa la *paralepsis* y la *audiovisualización*, pero esta vez para representar que las palabras de Minato coinciden con lo manifestado por Konan: matar a Nagato no cambiará nada, no resucitará a Jiraiya ni a Kakashi y tampoco asegurará que no aparezcan otros victimarios como él. Del mismo modo, el enunciador usa otra vez la *elipsis* para resaltar e ir directo a lo dicho por el Cuarto *Hokage* al respecto del deber de Naruto como ninja: luchar contra el odio no sólo con el propósito de enfrentar el problema en el mundo *shinobi*, sino porque el fallecido Jiraiya le encomendó al protagonista hacerlo y, para enfatizar esto, el emisor muestra una imagen del Legendario *Sannin*.

Así, el héroe debe contenerse porque más allá de sus sentimientos se halla un problema más grande que su odio hacia ese victimario y persiste una promesa hacia su fallecido maestro. No

obstante, si bien las razones que frenan su odio efectivamente lo detienen; queda claro que hay una reacción difícil de contener. Esta se puede asociar con la *cualidad multicapa interna* que, según Hirohito Miyamoto (2011), detentan los personajes en el manga (también en el anime) y que implica que hay algunos rasgos emocionales de los que los sujetos ficcionales son poco conscientes o que les es difícil controlar (p. 86). En correspondencia con la motivación contenida (odio, efecto invisible de la violencia) y con las provocaciones del victimario (un villano ausente de culpa), se confirma que dicho odio está acompañado de un deseo de venganza, otro efecto invisible de la violencia reconocido por Johan Galtung (2004, p. 33) y que es aquello que le es difícil dominar.

Esto implica, como evidencian sus respuestas físicas, que sus emociones hacia su rival están atravesando el umbral de las motivaciones para convertirse en acciones y aunque él trate de evitarlo, esto plantea una similitud con lo señalado por Nagato al respecto de la cadena de odio, sobre la que vale la pena profundizar.

○ *La cadena de odio y el ciclo de violencia*

La conversación con Nagato ha sido referida siete veces si se incluye esta última, pero en cada ocasión se han reiterado distintas partes de lo mencionado en dicho diálogo. De manera específica, las palabras de Pain correspondientes a la cadena de odio han sido presentadas dos veces antes y esta es la segunda oportunidad (si se cuenta la primera introducción) en la que se reproduce su parlamento sobre Akatsuki. En conclusión, más allá de que todos estos recuerdos/pensamientos presentan variaciones en cuanto al tratamiento audiovisual, los tres son casos de *relato repetitivo* que, según Gaudreault y Jost (1995) admite diferencias en la representación visual y sonora (p. 131).

De este modo, son estas declaraciones las que serían la obsesión de Naruto, pero vale la pena pensar en aquello que evoca las declaraciones del villano elegidas además de lo que dicen literalmente. El gran imaginador configura un *relato repetitivo*, apoyado por la paralepsis y la anacronía mencionada, que sólo menciona a la cadena de odio, pues el espectador seguidor reconoce que ese concepto es la base y piedra angular de toda la ideología del victimario, es decir, siguiendo a Van Dijk (2006a), de las creencias cognitivas que están en la base de sus representaciones sociales (p. 29). De acuerdo con Nagato y como lo expresó en el mencionado episodio 165, en el mundo *shinobi*, las personas siempre se provocan dolor entre ellas a veces sin proponérselo y ello trae consigo odio que, a su vez, motiva a que unos y otros traten de conseguir una supuesta justicia que es en realidad una venganza disfrazada, la cual genera más dolor y más venganza, lo que configura una cadena de odio.

Esta situación se trata del ciclo de violencia definido por el *Cycles of Violence Work Group* (2005) en el que «individuos o grupos se quedan atrapados en un proceso circular o de escalada, que perpetúa o lleva a la repetición de actos violentos» (p. 586). En ese sentido, el victimario reconoce la existencia de este ciclo, el cual es sostenido por los efectos invisibles de la violencia listados por Galtung (2004) como son el deseo de venganza y el odio que, en el contexto propuesto por el encodificador, crean una cadena fundamentada por el dolor de los deudos y las víctimas de esa violencia.

Ahora bien, este *relato repetitivo* y la *analepsis* interna pretenden evocar estos puntos, pero también el plan de Pain para enfrentarlo, de ahí el empleo de la *elipsis*. Como podría recordar un espectador seguidor, el Akatsuki de Nagato/Pain pretende usar los *bijū* (como el *Kyūbi* que se encuentra sellado dentro del héroe) para crear un arma que será usada con el fin de iniciar una guerra contra todas las aldeas, de modo que conozcan el dolor que el estado bélico provoca

y ya no recurran a este para alcanzar sus ambiciones o resolver sus problemas (Narutopedia, 2017a, p. 12).

De acuerdo con Nagato, si las personas olvidan dicho dolor y caen de nuevo en conflictos armados, será necesario volver a usar el arma para que, gracias al miedo, se alcance una paz momentánea que se debe deducir que implica ausencia de violencia (más controlable que los sentimientos de la gente), que quizás podría identificarse con la paz negativa en la que la violencia es al menos controlada, según Giddens y Sutton (2013, p. 1040). En ese sentido, el villano tiene una lógica que es muy cercana a muchos estudiosos del tema de la guerra y los ciclos bélicos de violencia, incluso, al igual que el héroe de esta historia, desea hacer algo para detener la cadena aunque sea por un tiempo, lo que marca una similitud entre ambos personajes, mas su postura es bastante fatalista y subestima el precio y valor de las vidas humanas que se perderían en las guerras.

○ *El odio en el mundo ninja y la violencia invisible*

En cuanto a la charla con Minato, esta es la primera redundancia de esta parte de su alocución, pero igualmente se identifica con un *relato repetitivo* del cual se sirve el gran imaginador junto a la reiteración de la analepsis interna y la paralepsis para que la audiencia seguidora rememore un momento particular de sus declaraciones, las cuales también concuerdan con alguno de los puntos señalados por Nagato, al mismo tiempo que sugieren otra cuestión importante. El Cuarto *Hokage* no sólo señala que aparecerán otros victimarios como Pain en el mundo *shinobi*, sino que hay ciertos rasgos de este mundo que provocarán ello y que tienen a la sociedad en un caos de dolor, odio y guerras. En otras palabras, hay algo más que sostiene al odio y se vincula a características sociales que llevan a ese primer acto de violencia contra una persona que nunca

ha sido victimario y cuyos familiares nunca han sido víctimas, pero que desata un posterior ciclo.

Al triangular este esquema, se parece al planteamiento de Johan Galtung que identifica una especie de *violencia invisible*, soterrada, que está conformada por la violencia cultural y la violencia estructural (2004), que se vinculan a aspectos propios de la sociedad. Es cierto que no se agrega más sobre el tema, incluso el segundo parlamento de Minato, analizado a través de la *elipsis*, se refiere a una batalla individual de cada ninja ante ese odio que sigue mostrándose como inevitable en las condiciones actuales. En ese sentido, se reafirma que pesa sobre Naruto (un deudo) la responsabilidad de hacer lo mismo en tanto *shinobi*, pero en tanto héroe y discípulo de Jiraiya se le demanda además hallar esa esquivada solución a dicho odio. Nuevamente, el problema radica en que esta perspectiva social del problema no es la que está frente a él, sino una persona a la que odia intensamente y que parece determinada a continuar con la violencia.

3.2.3. «No puedo perdonarte»¹¹³

❖ *Descripción de la secuencia*

Tras lo dicho por Konan y la última reacción de Naruto, Nagato lo sigue provocando, esta vez recordándole que no puede hacer nada, mucho menos darle una respuesta sobre qué haría ante el odio en el mundo ninja, y concluye que lo único que le queda al joven *shinobi* es ser su sacrificio para conseguir la paz. Seguidamente, el líder de Akatsuki le lanza un proyectil,

¹¹³ (Hikokubo, Miyata, Takegami, Tanaka y Sugai, 2010d) Frase del personaje Naruto en el episodio 169 de *Naruto Shippūden*, «Los dos salvadores».

proveniente de la extraña estructura que parece mantenerlo en pie, mas el héroe no esquiva un potencial impacto, en cambio, lo sigue mirando con odio. En ese momento, la imagen se corta a una pantalla negra mientras se escucha que la bala ha impactado contra algo.

Si bien luego se muestran a Pain y a Konan, se escucha algo que gotea y se revela que es la sangre de Naruto proveniente de una herida en su abdomen. Se puede ver que Naruto tiene incrustado en su abdomen una barra negra que al parecer era parte de la munición disparada por Nagato. Este último aclara que no lo dañó de manera mortal, sino solo pretendía usar dicha barra para controlarlo con su chakra, ya que el protagonista es valioso por ser el *jinchūriki* del *Kyūbi*.

Entonces, Naruto levanta el rostro y se ven sus ojos, por un lado, con la línea horizontal en la pupila y sombras naranjas en los párpados, propios de su técnica de modo *Sennin*, pero, por otro lado, también presenta unas rayas verticales y un tono rojizo en el iris, que coinciden con los ojos del *Kyūbi*, el cual aparece mirando al líder de Akatsuki de manera iracunda. Lo que se aprecia posteriormente es el impacto del chakra de la bestia de nueve colas en Nagato, quien por medio de las barras de hierro es capaz de sentir el chakra de Naruto, que incluye el del mismo *bijū*, el cual está sellado en el interior del joven ninja. Este nivel de poder abruma en exceso al debilitado Nagato, sorprendiendo a Konan; y así el líder de Akatsuki se percató de que el héroe no esquivó la barra porque quería que esto pasara, Naruto le habla a Nagato y le dice que mientras llegaba a la cueva tenía la idea de conversar con él, pero también quería averiguar algo, lo que, después de lo ocurrido, hace que aumente la turbación de Pain.

El protagonista afirma que deseaba saber qué sentiría al estar frente a él, su enemigo, pero señala que antes no sabía la respuesta. Finalmente, Naruto toma la barra negra de su abdomen,

aprieta los dientes y en medio de temblores revela que no puede perdonar al villano, que realmente desea matarlo y no puede esperar para hacerlo. Seguidamente, Naruto se extrae la barra negra con bastante brusquedad y Konan manifiesta sorpresa ante el control que el protagonista puede mantener sobre sí mismo, aunque esté cerca de un pasmado Pain e incluso tenga una de las barras negras clavadas. Naruto tira la barra, Konan se pone frente al líder de Akatsuki y el héroe se lanza hacia él para atacarlo, pero la imagen se funde a blanco.

❖ ***Análisis de contenido y triangulación teórica***

○ *La resistencia corporal del héroe y los efectos visibles de la violencia*

A diferencia de lo ocurrido en la secuencia anterior, el gran imaginador opta, en este momento, por mantener al espectador fuera del deudo a nivel de la focalización y se concentra en plantear preguntas y respuestas desde el empleo del lenguaje audiovisual animado que, además le sirve para representar los dos primeros actos violentos que se van a analizar. En relación con ello, es importante recordar que Naruto ingresó a la cueva en modo *Sennin*, es decir, preparado para un potencial enfrentamiento físico que, según Robin Brenner (2007), es un elemento crucial en la fase de retorno de un arco argumental del anime *shōnen* (p. 62), como es el caso del contexto en el que se sitúa esta secuencia.

No obstante, si bien ya se mencionó la posibilidad de que dicha lucha ya haya tenido lugar en Konoha, en cuanto al primer acto violento, hay un rasgo particular que llama la atención: la *violencia* no se ve y la pregunta es por qué. El plano de la mirada de odio de Naruto ante el ataque de Nagato muestra la presencia de líneas cinéticas brillantes de trayectoria que, según Cavallaro (2007) sugieren el movimiento, al igual que la velocidad y dirección del proyectil,

es decir, el encodificador plantea que el daño contra el héroe es inminente. Del mismo modo, dichas líneas cinéticas, de acuerdo con Scott McCloud, indican todo lo anterior, pero desde un punto de vista específico (citado en Hernández-Pérez, 2017, p. 65 y 210) que, en este caso, corresponde con el inmutable e inmóvil héroe. A través de este recurso sumado a la expresión facial del joven ninja, el enunciador establece que este es consciente del daño que sufrirá, así que el ocultamiento del acto violento podría sugerir en un inicio como posibilidad que el deudo podría esquivar el ataque en el último momento.

A pesar de que el sonido que sigue inmediatamente después a la pantalla negra confirma que se ha producido un daño, aún se desconoce dónde o en quién, ya que, como segunda probabilidad, Naruto podría haber repelido el cohete de vuelta. En ese sentido, si bien luego los encuadres posteriores ratifican que el acto violento ha tenido éxito lastimando al protagonista, se justificaría el encubrimiento de la violencia por parte del enunciador en favor del suspenso y la anticipación. Sin embargo, la gradación del acto violento es *baja* debido al ocultamiento mencionado, tal vez la razón sea que el centro de atención del emisor son los efectos de dicha violencia en el *cuerpo*.

Por medio del encuadre inmediatamente posterior al ataque, que es un *plano busto* (por tamaño) se captura de forma breve la sangre que cae junto a los pies del protagonista. Si bien la sangre no es copiosa, lo que indica que la herida no es grave, esta señal corrobora que la víctima ha sido Naruto (resolviendo el suspenso mencionado). Este encuadre se mantiene por unos momentos y, entonces, la cámara sube por medio de un *tilt up*¹¹⁴ hasta el abdomen del joven ninja, donde está la barra incrustada y allí se queda sólo unos instantes, pues el plano cambia rápidamente. A pesar de que el tamaño de plano plantea mayor proximidad que un plano medio,

¹¹⁴ Se llama *tilt up* al paneo vertical.

pero menos que un primer plano, lo que lo emparenta con la cercanía e interioridad de este último (Blanco, 2003, p. 299), el personaje tiene el cuerpo contraído en un espacio de *iluminación de baja intensidad* lo que, sumado al corto tiempo en pantalla, implica que *no se produce una exposición detallada* del daño corporal. Sin embargo, al mostrar la barra que, como revela a continuación el líder de Akatsuki, es el medio por el que el victimario controla otros cuerpos, se contempla otro posible efecto de la violencia del villano además del físico.

Se puede deducir que el *ocultamiento del rostro* de Naruto, que se evidencia en el plano ya analizado, responde a crear suspenso acerca del resultado del ataque de Pain en el control de la voluntad del héroe y la razón es que *ese es el verdadero efecto de la violencia que desea enfatizar el encodificador*. Este punto es corroborado a través de la sucesión de planos cerrados de los ojos del joven ninja, que incluye un *primer plano* de su rostro, seguido de un *plano detalle* de uno de sus ojos con el patrón del modo *Sennin* sumado al patrón propio del *Kyūbi*, cuyo ojo aparece en un tercer encuadre, identificado también como un *plano detalle*.

Dentro del sintagma narrativo, estos dos planos iniciales, al disminuir su tamaño, aumentan la interioridad y cercanía que Blanco (2003) adjudica a este tamaño de encuadre (p. 299), el cual aproxima a la audiencia a los ojos del personaje que, según lo planteado por Tezuka, tienen una importancia cardinal para la expresión psicológica y emocional (citado por Cobos, 2010, p. 32 y 34). En este caso, lo que revelan esos ojos, como nota Nagato, es que el héroe está consciente de que con la barra puede transmitir su chakra combinado al del *Kyūbi* y con ello desea afectar a su rival, es decir, el suspenso se resuelve: es dueño de su voluntad. Si bien Eiji y Lamarre (2010) mencionaron la resistencia corporal en el héroe *shōnen*, en este caso, lo que demuestra el paladín es una resistencia física distinta, pues incluye lo mental, emocional y energético.

Lo sucedido no quiere decir que el héroe exponga ecuanimidad gratuitamente, sino mostrar que esta decisión nació de su voluntad, demostrando además desdén por el efecto de la violencia que Nagato podía haberle ocasionado al manipularlo por medio de la barra que, en el capítulo 165, le sirvió efectivamente para doblegar al joven *shinobi*. Una situación similar se da en el segundo acto violento de esta secuencia que demuestra, en conclusión, que el enunciador utiliza la resistencia corporal del héroe *shōnen* para demostrar que los efectos de la violencia que atentan contra su integridad y su salud física, en este momento, son secundarios para el deudo. Cuando este se extrae la barra, el emisor emplea un *plano americano* para que el público vea su expresión de desesperación al mismo tiempo que la brusquedad y movimientos incómodos con los que se extrae la barra, pero por la distancia y posición del cuerpo en relación con la cámara la *gradación del acto violento es baja*. De manera correspondiente el daño en su *cuerpo*, por las condiciones anteriores, se restringe a un poco de sangre salpicada cuando finalmente el chico se libra de la barra.

Nuevamente, el gran imaginador plantea que lo central para él no es la violencia en sí, pero a pesar de ello todos estos rasgos denotan que existe un daño y un dolor que se está infringiendo Naruto, pero que logra resistir, porque esa barra constituye un obstáculo para conseguir su propósito.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010d)

Vale la pena apuntar que antes en el relato, se había hecho referencia a que el héroe de esta historia conocía del poder de Nagato para dominar otros cuerpos a través de las barras y a pesar de ello no ha evitado el impacto de una de ellas en esta parte de la presente unidad de análisis.

○ *El tumulto del héroe y la violencia*

En la parte anterior de la secuencia, Naruto se estaba esforzando por controlar los efectos invisibles de la violencia que sufre (dolor como deudo, odio y deseo de venganza) y el gran imaginador decide esbozar una situación distinta al respecto. Aunque el primer acto violento no es visto en pantalla y Nagato manifiesta que no pretendía matar al protagonista, dicha violencia tiene lugar y ello no sólo reconfirma que el victimario no siente culpa, sino que también es una señal de que puede que no cambie, que no haya posibilidad de conversar con él o tomar una postura pacífica en relación con él, en suma, es la «gota que derrama el vaso». De esta manera, se produce un punto álgido en los efectos invisibles de la violencia que padece el deudo y que, si bien se manifiestan desde la primera decisión del joven ninja que constituye en recibir el daño de la barra negra, es destacado por el encodificador con diversos recursos audiovisuales.

Los ya mencionados *primeros planos* y *planos detalles* se concentran en el rostro y los ojos, principal fuente de expresión psicológica y emocional en el anime, al mismo tiempo que son iluminados con una *intensidad baja*, *calidad dura* y *dirección lateral* que, de acuerdo con Antonio Horno (2013), imprimen un efecto inquietante (p. 253). De la misma manera, el espacio en general presenta un *alto contraste* que genera una predominancia del *color negro*, el cual, según Wenhui Cheng (2009) genera una atmósfera terrorífica y violenta (p. 1929) que unida a lo anterior, retrata el odio y el deseo de venganza del protagonista. No obstante, debido

a lo determinante de este momento a nivel sentimental, el enunciador emplea un recurso adicional: la figura del *Kyūbi*.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010d)

Es importante mencionar que por la expresión de desconcierto de Konan, Naruto y posiblemente solo Nagato sean los únicos que puedan ver o sentir al *Kyūbi* a la manera como se representa en relación al color. Por lo tanto, este rasgo es posible vincularlo con el uso dinámico del mismo, referido por Horno (2013, p. 230), pues prioriza antes que el realismo, la representación de lo que siente y ve Nagato al percibir ese chakra, que incluye el de Naruto y el del *bijū*. Ya se explicó en el marco teórico que la bestia de nueve colas siente un profundo odio por los humanos, que aquí se presenta tan fuerte como el que siente el héroe contra Nagato, en ese sentido, se plantea una analogía entre los sentimientos del protagonista y el *bijū* que se acentúan a través del *uso dinámico del color naranja rojizo* que, de acuerdo con Cheng (2009), se identifica con el *odio* (p. 1928).

Además, si bien Naruto está molesto y hay una señal de que el *Kyūbi* se está manifestando, no ha perdido su autonomía como sí ocurre en el episodio 166, él es dueño de sí mismo en este momento que opta de manera consciente por convertirse en víctima del victimario. Es evidente que el enunciador establece que el odio y el deseo de venganza son las motivaciones que ahora dirigen las acciones del deudo, pero también presenta lo que ello implica y las consecuencias

que desencadena, dos puntos que vale la pena evaluar. Anteriormente, se había mencionado que el joven *shinobi* se puede identificar con el arquetipo del héroe *shōnen* que, de acuerdo con Alfonso Felipe (2010) y Laura Montero (citado en Felipe 2010) es simpático y una figura modélica, pero Dani Cavallaro (2010) destaca que su *ethos* «celebra la coexistencia de la calma y el tumulto como polaridades intrincadas de la vida humana y el equilibrio cósmico en general» (p. 14). Por lo tanto, aunque el emisor haya presentado a este personaje como una persona buena a lo largo de la serie, ello no implica que no posea defectos o demonios ni que cuando dicho tumulto tome el control de su voluntad, actúe de manera errática y hasta peligrosa.

En la presente situación, el gran imaginador destaca que con el fin de que el poder de su odio arremetiese contra el villano, el protagonista estuvo dispuesto a dejar no solo que lo hiriesen con la barra, sino que corrió el riesgo de ser secuestrado (peligro contra sí mismo), ser utilizado por Nagato para lastimar a otros o a los suyos (peligro contra otras personas), incluso colaborar con su captura a la realización del plan de Akatsuki (peligro contra el mundo ninja en general). Si la pregunta radica en la razón de tomar estos riesgos cuando existen otras opciones de defensa o reacción ante su enemigo, la respuesta es que está encarnando el esquema de la cadena de odio y el ciclo de violencia¹¹⁵ en el que los actos son meros impulsos descontrolados motivados por emociones también difíciles de dominar.

Asimismo, en este punto, ya no se trata de detener a Pain, sino que el deudo quiere matarlo, convertirse en su victimario, hacerle sufrir los efectos visibles de la violencia y esa determinación es destacada por el encodificador a través del ya analizado *plano americano* al igual que la sucesión de encuadres que lo preceden. Al respecto, primero se presente un *primer*

¹¹⁵ Konan podría matarlo a él y a los suyos en venganza por el potencial deceso de Nagato.

plano de Naruto tomando la barra para sacarla seguido de un *plano detalle* de sus dientes apretados antes de declarar que quiere matar al villano por lo que ha hecho y termina con un *plano detalle* del ojo del héroe. Como ocurrió previamente en esta parte de la secuencia, hay un aumento sucesivo de la interioridad y cercanía mencionada por Blanco (2003) sobre estos encuadres cerrados (p. 299) justo en el momento cuando resuelve atacar al asesino de sus seres queridos.

Para un espectador seguidor de la serie, las acciones de este deudo, que han cambiado radicalmente por la violencia a la que ahora va a recurrir, no sólo significa que la vida del victimario corre peligro, sino que, al matarlo, Naruto dejará tras de sí su máximo sueño de ser reconocido como un *Hokage* ejemplar, pues será un asesino por odio. Además, no podrá salvar a su mejor amigo que vive atormentado por el mismo sentimiento, ya que él se habrá dejado arrastrar por su propio rencor, y también renunciará a su compromiso con su maestro, su motivación pacífica, así como a sus principios. El tumulto del héroe *shōnen* que mencionaba Cavallaro (2010, p.14), en este caso, los efectos invisibles de la violencia, parecen haber ganado al interior de Naruto y, con ello, le ha dado la razón a la cualidad multicapa interna mencionada por Miyamoto (2011, p. 86), ya que después de perder el control, traspasará sus propios límites.

Si bien puede que la audiencia seguidora no cuestione que este deudo recurra a la violencia al ser un *shinobi*, su mundo ha sido creado por el enunciador, así que es trascendental entender qué lógica lleva a que una persona de ese cosmos opte, en este contexto, por recurrir a aquello que le ha ocasionado dolor en primer lugar.

○ *Ser un ninja y la violencia cultural*

Probablemente, a partir de las constantes referencias al odio y su posible asociación con la violencia, la acción de Naruto se muestra bastante lógica, pero para notar la otra variable que está actuando y motivando su ataque, es necesario abstraerse para entender el ya mencionado concepto y labor de un *shinobi*, cuya representación social está en la base del llamado mundo ninja. Como menciona Sinisa Malesevic (2014) y se recoge en el marco teórico, el ser humano no recurre comúnmente a la violencia física, sino que suele emplear amenazas, maldiciones o insultos a menos que se haya dado un proceso de ideologización (p. 5), es decir, si se sigue a Teun Van Dijk (2006a) la violencia debe ser aceptada como una creencia cognitiva.

El hecho de que los *shinobi* sean una fuerza militar que, con el fin de defender a su aldea y cumplir sus misiones, emplean una serie de artes sobrenaturales sumadas a técnicas físicas, que frenan o lastiman a sus enemigos, implica que el uso de la violencia es una parte inherente y aceptada de su manera de ser y hacer, así como de la sociedad donde viven, que admite el costo (efectos visibles de la violencia) y beneficio de ello (protección e ingresos a la aldea por las misiones). Si se recuerda que Johan Galtung (2016) entendía que la violencia cultural se refiere a ciertos aspectos de la cultura de una sociedad que legitiman los actos violentos (p. 147), el cosmos creado por el emisor de esta serie anime legitima dicha violencia dentro de su marco cultural. Esto puede tener como resultado que desde la cultura se promueva que en nombre de la defensa de la aldea o por el compromiso con la misión, los ninjas usen la violencia para proteger a sus compatriotas o a los inocentes, pero también es factible que se usen estos motivos para justificar, como ya ha ocurrido, guerras basadas en la ambición (*nosotros* somos superiores y más importantes que los *otros*, ergo merecemos más) o venganza (los *otros* son nuestros enemigos) así como asesinatos motivados por el odio.

Si se recupera lo planteado previamente en cuanto al tumulto del héroe como motivación, que no es otra cosa que el odio y deseo de venganza (efectos invisibles de la violencia) guiando sus acciones, Naruto no se basa en la determinación razonada de combatir para atacar con violencia al asesino de sus dos figuras paternas, sino que traspasa la distancia que le separa de la hostilidad, mencionada por René Girard (2010, p. 27). Es un ser humano que actúa y reacciona con base en lo que conoce, la violencia cultural del mundo ninja, y que, además, como ya se mencionó, en estas circunstancias, es un deudo que ha perdido sus límites, lo que lleva a que ignore que esto no es un acto de defensa o de justicia normada, sino el inicio de un ciclo de violencia. Como ya se dijo, Minato destacó que había algo propio del sistema ninja que prolongaba el odio, de este modo, la violencia cultural, que dicho sistema acepta y promueve, parece ser ese *algo* o parte del mismo. Ahora que ya se va reconociendo mejor el panorama, ¿es verdaderamente inevitable que este se mantenga?

3.2.4. «Me alegro de que seas mi estudiante»¹¹⁶

❖ *Descripción de la secuencia*

Después del fundido a blanco, aparecen unas imágenes pertenecientes a la conversación que tuvo Naruto con Jiraiya en un momento de su viaje de entrenamiento, específicamente cuando el legendario *Sannin* le dice que sabe de la poderosa presencia del odio en el mundo ninja, pero que le gustaría hacer algo al respecto, aunque todavía no sabe cómo. Posteriormente se ve que el fallecido *shinobi* se ríe y finalmente se aprecia que le dice al héroe que se alegra de que sea su estudiante. Un nuevo fundido a blanco empalma con el momento en que el protagonista

¹¹⁶ (Hikokubo *et al.*, 2010d) Frase del personaje Jiraiya en el episodio 169 de *Naruto Shippūden*, «Los dos salvadores».

detiene su ataque contra su rival justo cuando ya estaba muy cerca de Konan, quien lo mira con sospecha. El joven ninja aún tiene el puño en alto y sigue presionando sus dientes, al mismo tiempo que presenta una expresión de sinsabor.

Naruto manifiesta que su maestro le dijo que algún día el entendimiento colectivo sería una realidad, frente a lo que Nagato lo observa con suspicacia. El puño del héroe tiembla mientras declara que cuando Jiraiya compartió con él esa idea, él sólo pudo escucharlo. Después de un momento, baja el puño y deja caer parte de su cuerpo hacia adelante mientras señala que se alegró mucho cuando el legendario *Sannin* le contó que algún día le encargaría a él encontrar la respuesta ante el odio en el mundo *shinobi*. La razón es que sintió que su maestro lo reconocía como su alumno, pero ahora se ha dado cuenta de que esa respuesta no es tan sencilla como parece.

El líder de Akatsuki afirma que más allá de ello y de lo bien que pueda sonar lo que le dijo Jiraiya, el protagonista no puede perdonarlo a él, el asesino de sus maestros. De acuerdo con el villano, el amor no es suficiente para que tenga compasión por alguien como él. El protagonista comparte esa opinión, así que Pain agrega que lo que dijo Jiraiya es anticuado e idealista, ajeno a la realidad. El antagonista precisa que cuando Naruto le dijo que pretendía matarlo para devolverle la paz al mundo *shinobi*, en realidad, solo estaba excusando sus intenciones de venganza y mientras dice esto, se aprecia que los ojos del joven ninja vuelven a la normalidad dejando de estar, incluso, en el modo *Sennin*. Nagato no se lo reprocha, pues esa es su justicia, mas le recuerda que no es un dios para que pueda cambiar el mundo y le cuestiona si puede seguir compartiendo la visión de Jiraiya después de que ha conocido la realidad.

Ante la pregunta de su rival, el héroe contesta que tras enterarse de que el líder de Akatsuki y Konan también habían sido estudiantes del legendario *Sannin*, quiso preguntarle sobre qué les ocurrió para que se convirtieran después en miembros de Akatsuki, de los cuales difieren, ya que él cree que los dos antagonistas no disfrutaban matando a las personas como sus camaradas. El joven ninja acepta que no lo conoce, por eso se compromete a darle su propuesta para acabar con el odio en el mundo *shinobi* después de que Pain le cuente su historia. Finalmente, la secuencia y el capítulo terminan con Nagato aceptando contarle la historia de su dolor y el de Konan.

❖ ***Análisis de contenido y triangulación teórica***

○ *La motivación del héroe y la víctima*

En el marco de la inminente comisión del tercer acto de violencia de esta secuencia, el gran imaginador elige volver a apelar a la *focalización interna* para que la audiencia entienda lo que pasa por la mente de Naruto, un héroe *shōnen* y un deudo que está a punto de convertirse en victimario. De forma similar a lo que ya ha ocurrido antes, lo que muestra de la mente del deudo, a través de la *audiovisualización* y la *analepsis externa* es lo que frena al odio, efecto invisible de la violencia, que había sido la motivación que llevó al ataque del héroe contra Nagato con base en el tumulto que se había originado en su interior. Pero, exactamente ¿qué es lo que hace que el protagonista se contenga?

Por medio de la mencionada anacronía, el encodificador hace que los espectadores viajen a un recuerdo específico del héroe: una conversación entre Jiraiya y Naruto cuando este era niño. Esta se presenta por primera vez en el episodio 155 y forma parte del viaje de entrenamiento

del héroe con el legendario *Sannin* cuando el protagonista era un infante. No obstante, en dicho capítulo, se viaja a esta época por medio de otra analepsis, que traslada a la audiencia a un periodo que se ubica cronológicamente entre la precuela *Naruto* y su secuela *Naruto Shippūden*, el objeto de estudio de esta tesis. Se puede decir que dicha etapa de entrenamiento forma parte de la historia, pero no del relato, porque es contado sólo a partir de analepsis de este tipo. Los espectadores saben al inicio de *Naruto Shippūden*, que Naruto fue en un largo viaje para entrenarse con Jiraiya, pero no saben todo lo que pasó en dicha travesía, solamente hay pistas y se muestran momentos por medio de los recuerdos de algunos personajes.

De esta manera y siguiendo a Genette (1989), se trata de una *analepsis externa*, pues viaja a un antecedente del relato (p. 105), en este caso, de *Naruto Shippūden*. A pesar de todo lo que podría reproducir en cuanto a posturas y expresiones de Jiraiya gracias a la *paralepsis* y la *audiovisualización*, el enunciador decide no recuperar la conversación completa y, para dicho propósito, utiliza la *elipsis*, con la que selecciona ciertos parlamentos del mencionado diálogo. Llama la atención que hay una cierta similitud entre las palabras rememoradas de Jiraiya y las de Minato en cuanto a que ambos expresan una creencia en una solución ante el odio en el mundo ninja y que el protagonista podría encontrarla, pero son las declaraciones del Legendario *Sannin* y no las del Cuarto *Hokage*, las que Naruto piensa/recuerda en este crítico momento y las que lo detienen de convertirse en victimario.

Si se tiene en cuenta la imagen previa de Jiraiya que aparece en la primera parte de esta secuencia, que pertenece a la referida charla, esta es la cuarta vez que se hace referencia al momento de la conversación entre este y el joven ninja, así que se trata de otro caso de *relato repetitivo*. Este remarca la importancia de este intercambio para el personaje, quien aun cuando se alegró de conocer a su progenitor biológico, siente mayor apego con su mentor, de ahí la

importancia de las declaraciones del fallecido ninja. La alteración de la focalización y las elipsis destacan el deseo del Legendario *Sannin* por cambiar el mundo para bien, su simpatía, el cariño por su alumno, ahora deudo, y lo valioso, reconocido y querido que le hizo sentirse a Naruto. En ese sentido, destacan tanto las razones que inspiraron al protagonista a aceptar la misión de alcanzar la paz para el mundo ninja, así como los motivos que, en este momento, lo previenen de dejarse dominar por ese odio, enemigo de dicha paz que busca conseguir. En este contexto, en un curioso giro, la víctima cuya carencia con respecto al deudo era su justificación para odiar al victimario y querer vengarse de él matándolo, se convierte en la motivación para detener dicha acción y evitar ser dominado por los efectos invisibles de la violencia.

○ *La iniciación y la ideología*

Previamente, ya se mencionó que la analepsis externa transporta al público a un momento del entrenamiento de Naruto que, si se piensa en términos del ciclo del héroe *shōnen*, forma parte del periodo de aprendizaje del mismo, es decir, del estadio de la iniciación del protagonista, destacado por Angela Drummond-Mathews (2010, p. 74). Con esta nueva perspectiva, vale la pena reparar en la particular postura del fallecido *shinobi* en torno al odio en el mundo ninja, la cual es rescatada por ambas herramientas narratológicas al igual que por el *relato repetitivo* y que, gracias a la triangulación, se puede reconocer que se refiere a una cadena de odio que provoca ciclos de violencia. Dicha posición se puede asociar con el concepto de ideología que, según Teun Van Dijk, se refiere a «las creencias cognitivas fundamentales que están en la base de las representaciones sociales compartidas por los miembros de un grupo» (2006a: 29) y que, por ello, también puede comprenderse desde el ámbito individual.

Con base en lo planteado por Galtung (2004) y Malesevic (2014), el contenido de la ideología es una parte central para que se legitime o no la violencia, así que es un punto importante a considerar aún más en el contexto del estadio de la iniciación por el que pasó, en este caso, el protagonista, deudo y potencial victimario. Como se recogió en el marco teórico, de acuerdo a lo apuntado por John Ingulsrud y Kate Allen (citado en Hernández-Pérez 2017), las historias *shōnen* no solamente vinculan dicha iniciación con el desarrollo de habilidades físicas o cambios externos, sino también con una maduración interior (p. 167). En relación con ello, como se evidencia en la secuencia, el entrenamiento de Jiraiya también incluyó la formación personal de su alumno, es decir, la enseñanza de un determinado corpus de creencias que componen su visión del mundo: su ideología.

Una de las posturas que manifiesta el Legendario *Sannin* en vinculación con la formación personal de su alumno y que han sido rescatadas por el emisor es que hay odio en el mundo ninja, que, de forma contraria a lo que Galtung afirma que es común, implica una aceptación de la existencia de los efectos invisibles de la violencia que afectan a la sociedad. Esto no quiere decir que Jiraiya sepa cómo reparar a las personas en función de dicho odio o que posea la solución que reclama Pain, pues él mismo dice que no sabe cómo hacer algo para cambiar esa situación, pero es una prueba de que el tema era importante para él y su manera de ver el mundo. Además, no se debe olvidar que él esperaba que dicha transformación fuera posible, en otras palabras, que existiría alguna manera para enfrentar dichos efectos y las consecuencias violentas que podrían derivar de ellos.

Si se parte del hecho de que para la adopción de una ideología se requiere de un proceso de aprehensión o ideologización que, en este caso, podría haber sido posible a través del entrenamiento que el fallecido ninja impartió a Naruto, cabe preguntarse si dicho proceso fue

efectivo, más allá de que este podría no haber entendido la complejidad de sus ideas en su niñez. En este punto de la secuencia y del relato, aún no se sabe si el héroe guarda la misma esperanza en cuanto a la paz y a una solución ante el odio debido al estado en el que se encuentra. El mismo deudo desconoce si la ha adoptado, pero a pesar de ello, el empleo del *relato repetitivo* por parte del gran imaginador demuestra de manera más acentuada que Naruto está pensando considerablemente en la factibilidad de la postura de su maestro, que podría ser determinante para la gestación de un nuevo ciclo de violencia. Ahora bien, es momento de revisar los discursos que el encodificador ha propuesto sobre dicho ciclo en tanto problema social y hasta esta parte del análisis.

3.2.5. Análisis de discurso

❖ *El peso de los efectos invisibles de la violencia en los ciclos de violencia*

Como se estableció en el marco teórico, *Naruto Shippūden* es un anime *shōnen* que, entre los varios géneros que combina, incluye a la acción y las artes marciales, así que, con base en lo planteado por Robin Brenner (2007), la representación de la violencia nunca va a ser explícita, pero la gradación de la misma—sobre todo al ser una historia sobre ninjas—va a depender del discurso que pretenda presentar el gran imaginador (p. 100 y 101). En relación con ello y en el caso de la presente unidad de análisis, el lenguaje audiovisual, que, de acuerdo con Christian McCrea (2008), puede desafiar las reglas físicas en el retrato de la violencia (p. 10 y 12), no es usado por el encodificador para concentrarse en la representación de los actos violentos en sí.

En el análisis de contenido, se identificó que el enunciador estableció la posibilidad de inicio de un ciclo de violencia, pero ni siquiera debido a ello, se muestra el asesinato de las víctimas

fallecidas, seres queridos del deudo, ni el momento en el que este último es atacado por el victimario, que, en conjunto, son circunstancias que apoyan a la factibilidad de dicho ciclo. Algo similar ocurre con los efectos visibles de la violencia en el cuerpo que tampoco parecen ser lo central para el emisor, pues, en el caso del daño físico contra el deudo (sangre e incrustamiento), no goza de mucha presencia en pantalla y, en cuanto a la muerte y daño contra las víctimas fallecidas, es solamente evocado (por inmovilidad de cuerpos y ocultamiento de rostros) y no detenta el mismo nivel de gradación si se recuerda el momento en que dicho daño se hizo.

De forma quizás sorprendente, el único acto violento que es mostrado por el gran imaginador, es aquel que el mismo deudo comete contra sí mismo y ello es una pista para entender el discurso del creador de este texto audiovisual que parece enfocarse en otro elemento del ciclo de violencia. Si se presta atención al nivel narratológico, se puede reconocer que desde el orden (analepsis interna) y focalización (interna) el encodificador establece que los evocados efectos visibles de la violencia contra las víctimas, sus muertes y daño físico, son la justificación de los efectos invisibles sufridos por el deudo. Estos últimos son, específicamente, el odio y el deseo de venganza contra el victimario, que, por medio de la frecuencia (relato repetitivo) y la alteración de la focalización (paralepsis en la audiovisualización) es identificado como el autor de la violencia evocada y de sus efectos visibles. En otras palabras, hay un fuerte interés por parte del enunciador para explicar lo que sustenta las emociones del deudo, Naruto, y también se pretende destacar en relación con quién las siente: el autor de la violencia contra sus figuras paternas, Nagato.

Si se sigue esa línea, dichos sentimientos son destacados también en el nivel del código audiovisual animado. Por medio del tipo de plano (primeros o detalle de rostro y ojos), la

iluminación (inquietante y tenebrosa) y color (el naranja rojizo de odio, así como el negro de muerte, violencia y villanos), el emisor acentúa que estos efectos invisibles de la violencia son la motivación para que el deudo permita que ocurra el primer acto violento contra él (más allá de su resistencia corporal) y lo importante es que este no se ve. Antes que la violencia que se cometió contra él, el gran imaginador desea concentrarse, en este momento, en descubrir qué es lo que lo llevó a permitir que eso pasara, lo cual es lo mismo que antes buscaba desarrollar y explicar: *sus sentimientos*.

Si bien este punto puede ser cierto, llama la atención el segundo acto de violencia de esta secuencia, que ya fue mencionado y el cual sí es mostrado más allá de que se aleje a la audiencia del mismo por la ubicación de la cámara y el plano americano. Como se explicó en el análisis de contenido, el gran imaginador emplea dicho acto para destacar el punto álgido de los efectos invisibles de la violencia que lleva a que el deudo desatienda su propio daño corporal (otra vez) en favor de sus intensos sentimientos que lo guían a una acción: matar al victimario y vengarse. Cabe preguntarse si con ello el encodificador sostiene que la violencia no es lo importante en un ciclo, sino las consecuencias emocionales de la misma.

En realidad, el enunciador no descarta la violencia como un elemento trascendental para los ciclos, sino que contempla los actos de violencia no como simple daño físico entre dos personas, en cambio, plantea que, en este específico caso de potencial ciclo, desde los ojos de un deudo, *ese acto de lastimar a otros tiene un profundo significado sentimental*. Lo trascendental para él es que el daño ha sido cometido contra sus seres queridos, que sus muertes constituyen su ausencia permanente y que han sido cometidos por un hombre que está frente a él sin culpa alguna ni intención de dejar de usar la violencia. En este contexto, el dolor físico que pueda padecer él mismo, no tiene comparación, pues son esos efectos invisibles de la

violencia, su dolor, el odio y el deseo de venganza, los que le pesan más y son la verdadera razón del nacimiento de un ciclo de violencia. En ese sentido, con este planteamiento, el emisor propone que estos efectos son el elemento base y clave para la sostenida ocurrencia de actos violentos en un sentido circular y quizás de escalada. Debido a esta postura, el gran imaginador desarrolla más en profundidad la complejidad de dichas emociones.

❖ *La humanidad y el ciclo de violencia.*

En el marco teórico, se nota un cambio en la manera como se solía concebir al héroe *shōnen* entre finales de los años cincuenta y finales de la década de los años sesenta en comparación con la actualidad. Eldad Nakar (2008) notaba un idealismo y una moralidad pura (p. 181) que han sido reemplazados por el *ethos* de la calma y el tumulto, el cual es destacado por Dani Cavallaro (2010, p. 14). Este aspecto es importante pues la forma y el momento en el que se presenta esta complejidad del protagonista de la historia también puede ser empleado por el codificador para transmitir un determinado discurso. En este caso, ya se ha mencionado que el enunciador ha empleado tanto herramientas narratológicas como audiovisuales con el fin de explicar los efectos invisibles de la violencia que sufre el deudo y si se vuelve a reparar en que este se identifica con el arquetipo de héroe, el odio y el deseo de venganza adquieren un nuevo significado.

En correspondencia con lo señalado por Cavallaro, el emisor se aleja del maniqueísmo y antes que presentar personas buenas o malas, plantea el carácter humano de estas emociones e, incluso, se concentra en plantear sus causas (los efectos visibles de la violencia y la violencia evocada) para que el espectador entienda que cualquier persona en su lugar probablemente sentiría lo mismo. En ese sentido, el gran imaginador apela al tumulto del héroe para plantear

que ante la presencia del victimario de sus seres queridos, quien enrostra al deudo las pérdidas que le causó, todos los seres humanos son susceptibles de sentir un odio intenso y un deseo de venganza tan incontrolables que podrían actuar con base en impulsos y cometer imprudencias a causa de esos sentimientos.

Si se vuelve al tema del ciclo de violencia, entonces, el encodificador propone que todos, en circunstancias similares, son capaces de sentir los efectos invisibles de la violencia que son la base y clave del ciclo de violencia. Dicha posición se asemeja a la planteada por Nagato, la misma que el enunciador ha puesto en su boca por medio de herramientas narratológicas y audiovisuales (analepsis interna, relato repetitivo, focalización interna y paralepsis en la audiovisualización) con el fin de transmitir la perturbación del deudo ante la posible factibilidad de dicha idea. No obstante, si bien el victimario señala que la cadena de odio es inevitable y el emisor parece coincidir con él en cierta medida (al menos en este momento del relato) no cede en que eso necesariamente detone en un ciclo de violencia. Para ahondar en ello, es necesario revisar el momento en que el deudo decide detener su ataque contra el asesino de sus seres queridos.

❖ ***Paz cultural para frenar los ciclos de violencia***

Si se recuerda nuevamente lo señalado por Robin Brenner (2007), es claro que especialmente en series cuyas historias involucran a personajes como los ninjas o los samuráis se plantean discursos en torno a la violencia (p. 101). Entonces, es claro que a nivel de las características de la diégesis y del mundo creado por el gran imaginador en *Naruto Shippūden*, se podrían plantear varias aproximaciones discursivas al ciclo de violencia. En el caso del objeto de estudio de esta tesis, el encodificador ha elegido reflexionar sobre los actos violentos en un

contexto dominado por la violencia cultural a un punto muy similar a esa reverencia al guerrero que el mismo Brenner (2007) ubica como una constante en la cultura japonesa (p. 143).

El peligro de ello, como se estableció en el análisis de contenido, es que puede derivar en que un deudo que carga con los efectos invisibles de la violencia realice actos violentos que generen nuevos efectos visibles e invisibles de la violencia, pero, ahora en el victimario de sus seres queridos. El deudo piensa en ello y el gran imaginador lo evidencia al exponer las palabras de Minato por medio también de herramientas narratológicas y audiovisuales (focalización interna, analepsis interna, relato repetitivo y paralepsis con audiovisualización). Este personaje señala que hay un rasgo social del sistema que provoca el problema del odio y tener violencia cultural que, por definición, legitima los actos violentos, demanda luchar contra ese encono y el deseo de venganza resultantes, con el fin de no caer bajo el control de ninguno de ellos.

En el punto más álgido de su odio, el deudo se deja dominar por los efectos invisibles de la violencia, pero se detiene a causa de un recuerdo de su maestro, que es descubierto por el encodificador gracias a las variables de focalización (interna y paralepsis en la audiovisualización), orden (analepsis externa y elipsis) y frecuencia (relato repetitivo). Con esta memoria, el enunciador no sólo apela a lo nostálgico de la víctima, ser querido del deudo, sino que propone que, así como es posible una violencia cultural que perpetúe los efectos visibles e invisibles de la misma, también es factible una cultura que trate de buscar una alternativa de solución y que como resultado también prevenga el inicio de nuevos ciclos de violencia. De esta manera, estos últimos no son irremediables y no sólo por el nivel de agencia de cada individuo para frenar su propia violencia, sino porque a gran escala se podría generar un cambio desde la ideologización de la sociedad en una paz cultural en la que los ninjas no recurran a la violencia motivados por los efectos invisibles de la violencia. En correspondencia

con Jiraiya que desconoce las acciones precisas que implican concretar esa paz cultural, la cual sería enseñada a otros, el emisor tampoco las propone aún, pero es claro que es un tópico sobre el que le interesa profundizar y es posible que eso se vaya comprobando en las siguientes unidades de análisis.

De este modo, esta primera secuencia empieza a desarrollar ciertos elementos citados en la hipótesis como la posibilidad de evitar actuar cegado por el odio en los contextos de ciclos de violencia tanto potenciales como reales y se confirma que la existencia de la violencia cultural en el mundo de Naruto constituye un terreno fértil para dichos contextos. También, se plantea la intención de reflexionar en torno a una posible solución que podría vincularse a un cambio en esa cultura que legitima la violencia, mas aún resta identificar patrones en el resto de la unidades de análisis que confirmen lo recientemente hallado e interpretado. Además, hasta el momento sólo se está tratando los ciclos de violencia en general cuando el tema de esta tesis involucra a los de carácter bélico, pero en las próximas secuencias se notará que el potencial ciclo que ha sido delineado por el gran imaginador tiene raíces en un pasado donde la violencia de la guerra dejó una marca que se mantiene hasta el presente.

3.2.6. Cuadros resumen

En los dos siguientes cuadros, se condensan aspectos representativos del análisis que se evidencian en momentos específicos de las secuencias y que se vinculan a algunos de los discursos hallados en relación con el ciclo bélico de violencia. En ese sentido, se pueden reconocer las relaciones entre las *descripciones de las variables* correspondientes a cada nivel (listadas por guiones -), los significados clave que se pueden reconocer en el contenido de la historia que se han dividido en *figuras y roles* (presentados entre comillas “”) y sus respectivos

temas vinculados a la teoría del ciclo bélico de violencia (flanqueados por barras //). El último cuadro esquematiza el *discurso* de la secuencia que conecta los temas y algunas figuras o roles (el signo = se refiere a una relación de equivalencia entre los elementos; todas las flechas, a una relación de consecuencia; y el signo +, a una relación de adición).

Cuadro 1 Secuencia 1

Descripción de momento del relato:

Naruto con una dura expresión en el rostro recuerda la muerte de Jiraiya y Kakashi tras ver a Nagato.

Nivel Narratológico - Análisis de la focalización

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|-------------------------------------|---|---|--|
| Focalización interna | “Recuerdos-pensamientos del deudo” “Expresión facial dura” | “Deudo” | /Odio del deudo/ /Deseo de venganza del deudo/ /Efectos invisibles de la violencia/ |
| Paralepsis en la Audiovisualización | “Cadáveres de seres queridos” “Daño corporal” | “Seres queridos” “Victimario” “Víctima” | /Violencia directa física/ /Muerte de seres queridos/ /Efectos visibles de la violencia/ |

Cuadro 2 Secuencia 1

Descripción de momento del relato:

Naruto tiene la barra negra incrustada en el abdomen y se la extrae.

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Plano

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--|--|---------|---|
| -Primer plano de rostro de Naruto | “Mirada de odio del deudo” | “Deudo” | /Odio del deudo/ /Deseo de venganza del deudo/ |
| -Planos detalle de ojos de Naruto y del <i>Kyūbi</i> | “Mirada de odio del <i>Kyūbi</i> ” “Cercanía” “Interioridad” | | /Efectos invisibles de la violencia/ |

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Color

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|-------------------------|--|--------------------|---|
| -Color Naranja rojizo | “ <i>Kyūbi</i> ” | “Bestia vengativa” | /Odio del deudo/ /Deseo de venganza del deudo/ |
| -Uso dinámico del color | “Ojos del deudo” “Ojos del <i>Kyūbi</i> ” | “Deudo” | /Efectos invisibles de la violencia/ |

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Iluminación

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|-------------------------|----------------------|---------|------------------|
| -Luz de baja intensidad | “Rostro inquietante” | “Deudo” | /Odio del deudo/ |
| -Luz lateral | | | |

| | | | |
|----------------------|--|--|---|
| -Luz de calidad dura | | | /Deseo de venganza del deudo/ /Efectos invisibles de la violencia/ |
|----------------------|--|--|---|

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Cuerpo

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--|---|-----------------------------------|--|
| -Resistencia corporal a la herida y dolor -Daño corporal poco detallado | “Acto violento impulsivo” “Autolesión violenta” “Entrenamiento ninja” | “Víctima - Victimario” “Deudo” | /Violencia cultural/ /Violencia directa física/ /Efecto visible de la violencia/ /Ciclo de violencia/ |

Cuadro 3 Secuencia 1

Discurso de la secuencia 1



3.3. SECUENCIA 2: LA MUERTE DE LOS PADRES DE NAGATO

[\[Ver Secuencia/Tesis Digital\]](#)

3.3.1. «Te contaré la historia de nuestro dolor»¹¹⁷

❖ *Descripción de la secuencia*

Esta secuencia empieza en la cueva al interior del árbol, en donde se ve de nuevo a Naruto pidiendo escuchar la historia de su rival antes de revelar su respuesta sobre qué haría con el odio en el mundo ninja y, frente a ello, Nagato accede a contarle el relato de su sufrimiento. En un inicio, Konan trata de convencer al líder de Akatsuki de acabar con el protagonista en lugar de conversar, pero él muestra un claro interés en la respuesta de Naruto, además agrega que no sería tan sencillo vencer al joven ninja considerando que él solo derrotó a todos los otros Pain. Ante la resignación de su secuaz, Nagato inicia su historia explicando que hubo dos momentos que definieron su dolor y que uno de ellos es la muerte de sus padres.

Lo primero que cuenta es que su aldea, Amegakure, fue el campo de batalla de una guerra que involucró a las grandes naciones ninja y se pueden apreciar unas casas destruidas en el lluvioso poblado al mismo tiempo que se oye la voz del antagonista contextualizando su primer dolor en un conflicto armado. Tras esto, se puede apreciar a un infante Nagato que respira pesadamente, parece sentir frío al igual que miedo y se ve que se encuentra sentado en una esquina de lo que parece ser otra vivienda junto a quienes se deduce que son sus padres. Luego, se ve el relámpago de una tormenta.

¹¹⁷ (Hikokubo, Miyata, Takegami, Tanaka y Okao, 2010e) Frase del personaje Nagato/Pain en el episodio 172 de *Naruto Shippūden*, «Reunión».

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *La no transparencia del villano y la condición violenta del ser humano*

Con base en lo acontecido en la secuencia anterior, desde la óptica de Naruto, el deudo, Nagato es definido por su rol de victimario, es decir, por los actos violentos que ha cometido contra sus maestros al igual que por los efectos visibles e invisibles que ello ha provocado en detrimento del héroe: las muertes de sus seres queridos, el dolor por esas pérdidas, así como el odio y sentimiento de venganza que siente contra el villano. No obstante, al final de dicha unidad de análisis, el mismo deudo manifestó que no conocía al líder de Akatsuki más allá de ello y la audiencia aun cuando cuenta con datos adicionales (expuestos en el episodio 128) sigue ignorando lo que pasó antes y después de que el villano conociera a Jiraiya que, en resumen, fue el tiempo en que se convirtió en quién es hoy. A pesar de lo mencionado, es incorrecto decir que, por esa razón, este es un ejemplo de focalización interna con el protagonista como personaje focalizante, pues existe una diferencia en cuanto a la información que posee este personaje y el público.

En ese sentido, si se nota que Nagato posee una ventaja cognitiva sobre el protagonista al igual que sobre la audiencia, pero esta última cuenta con mayor información que Naruto, entonces, como afirman Gaudreault y Jost (1995) sobre casos similares de punto de vista cognitivo, este se puede identificar con la *focalización externa* con el líder de Akatsuki como personaje focalizante. En el marco teórico, se mencionó un rasgo muy importante de los personajes del manga que se puede relacionar con esta situación y se trata de la no transparencia que, según Hirohito Miyamoto (2011), implica que los sujetos ficticiales de estas historias tienen un mundo interno al que no tienen acceso el resto de personas en el exterior (p. 86). A partir de lo

que se ha analizado hasta este momento, cuando Miyamoto habla del mundo interno, se refiere a toda aquella información que el encodificador ya ha presentado al usar la focalización interna con el héroe como personaje focalizante: los pensamientos, sentimientos, recuerdos, etc., pero esta vez el enunciador elige una perspectiva distinta y que hasta ahora es bastante enigmática: la del victimario.

Si se presta atención a la imagen que el emisor ha presentado de Pain hasta este punto del relato y que ya se ha referido al inicio de este capítulo, se le ve como un asesino de aspecto frío, distante e indiferente que ha mantenido una actitud similar cuando cometía actos violentos crueles. Por lo tanto, es complejo imaginar que el mundo interno de ese personaje esté vinculado a dos dolores entre los que se encuentra la muerte de sus padres.

Es verdad que en el capítulo 165, el victimario mencionó a Naruto que su familia, amigos y aldea habían sufrido un gran daño a causa de la guerra, mas si bien el gran imaginador aprovechó la audiovisualización para ilustrar un poco esa parte del parlamento del personaje, no hubo una pista contundente ni una profundización sobre aquello que les ocurrió realmente a los suyos. Un caso similar se puede reconocer en el ya mencionado episodio 128, por medio del cual, el público se entera de que Nagato es huérfano, pero desconoce por qué o cómo resultó así.

Esta no transparencia, ideada por el encodificador, es abordada por él mismo cuando inicia el subrelato del villano y a través del cambio en el punto de vista cognitivo del relato. Si bien la historia del primer dolor de Nagato constituye la reconstrucción del recuerdo de un hecho pasado que sólo Pain, el subnarrador, ha vivido, gracias a su narración y la audiovisualización de la misma, tanto Naruto como los espectadores pueden también conocer el suceso a la par

que es contado, de ahí la identificación de este escenario con la *focalización interna*. Esta apunta a ese mundo interno y desconocido para aclarar la visión del deudo y de los espectadores en relación con la historia personal y secreta del villano que a través de su *audiovisualización* con *paralepsis* revela otra cuestión importante.

Si se considera que el fallecimiento de los padres de Pain ocurrió durante una guerra previa, se puede reconocer que cuando empieza el subrelato del líder de Akatsuki, se viaja del presente de la diégesis a ese momento por medio de una *analepsis*. Debido a que este hecho pasado no forma parte del relato que constituye *Naruto Shippūden*, lo que explica que ni Naruto ni los espectadores lo conocieran, se puede deducir que se trata de una *analepsis externa*. De esta manera, la imagen que se expone como la representación visual del líder de Akatsuki corresponde con la apariencia infantil de este último que ya se vio en el referido capítulo 128 por medio de otra *analepsis* del mismo tipo. En ese sentido, no es la primera vez que se ve este retrato vulnerable, indefenso y asustado del antagonista, pero esta vez el emisor usa la *anacronía* para viajar a un periodo anterior al visto en dicho episodio y a una situación diferente.

En concordancia con el tipo de *analepsis*, se puede deducir que el subrelato es de tipo *singulativo* que, según Genette (1989), se da cuando se cuenta una vez lo que ha ocurrido una vez (p. 173) y, de acuerdo con Gaudreault y Jost (1995), este proporciona *nueva información* a los espectadores (p. 131). En este caso, los nuevos datos permiten conocer más sobre la infancia del victimario, la cual, en esta secuencia, muestra una faceta distinta pues nunca antes se había mostrado a un Pain infante en compañía de sus padres ni siendo reconfortado o protegido por ellos. Es posible notar una clara diferencia entre el Nagato del pasado y el del presente, mas es resaltante que aun cuando esta otra cara del victimario ya fue vista antes, en otro momento del relato, eso ocurrió hace casi 40 capítulos, mientras que durante todo el

segundo arco que forma parte del corpus, se ha mostrado a este personaje como el asesino que es hoy. Es evidente que hay un interés en volver a presentar en este contexto, esta apariencia del victimario que adquiere una nueva dimensión emocional con la presencia de sus padres.

De alguna forma, pareciese que el gran imaginador propone una comparación entre ese niño del pasado que ahora forma parte del mundo interno del hombre del presente, el cual una vez fue distinto e inocente como lo son todos en su infancia. Sin embargo, dicho hombre ahora no teme usar la violencia contra nadie, así que al triangular esta propuesta del encodificador, se reconoce una similitud con lo planteado por Sinisa Malešević (2014), quien sostenía que la violencia no proviene de un instinto o una tendencia propia de la naturaleza humana (p. 5), es decir, Pain no siempre fue así, no siempre fue un victimario. Algo ocurrió, probablemente, el dolor que menciona como parte fundamental de su historia, el cual lo transformó en el asesino que es en la actualidad. Nuevamente, hay un énfasis en las emociones de los personajes por parte del enunciador que vale la pena revisar, pero esta vez el foco ya no es el deudo, sino el victimario y el mundo en el que este creció.

○ *La motivación del antagonista y los relatos de guerra*

Cuando Naruto le pide a Nagato que le cuente su historia lo que en realidad busca conocer son cuáles son las razones por las que, en el presente, tiene su ya mencionada ideología sobre la cadena de odio y su particular plan para enfrentarla. En conjunto, ambas son la base racional que justifica sus actos violentos, así que, en otras palabras, el protagonista pregunta por sus motivaciones y la justificación de las mismas. Uno de los argumentos dados por el líder de Akatsuki para aceptar responder ese cuestionamiento es el potencial peligro de que el joven ninja los derrote a él y a Konan si ambos lo enfrentan, pero esa no parece ser la verdadera

causa. Es verdad que el protagonista consiguió liberarse de la trampa de su rival antes y también que tanto héroe como villano están cansados por el combate, pero Konan, quien ha peleado considerablemente menos que su camarada y el protagonista, podría aprovechar esta situación para asegurar una victoria para los antagonistas. De esta forma, pareciese que la raíz de la intención del villano de compartir sus móviles y el sustento de los mismos radica primordialmente en su interés por escuchar la respuesta del deudo sobre su propio plan de solución al odio en el mundo *shinobi*, pero hay algo más en su motivación que lo llevó a aceptar rápidamente el trato.

Si se tienen en cuenta la actitud y las palabras del victimario, las cuales fueron expuestas desde la secuencia anterior, Pain demuestra una firme seguridad en su propia ideología y cuando acepta inmediatamente cumplir con el pedido de Naruto exhibe otra prueba de dicha confianza de la que está consciente el emisor quien, en consecuencia, no plantea este momento sólo como una revelación por parte del villano. Por un lado, de forma coherente con la solicitud del héroe y con lo que se ha identificado en la primera unidad de análisis, el gran imaginador emplea nuevamente una *analepsis* para explicar las motivaciones de las acciones presentes de los personajes. Por otro lado, empero, esta vez se pueden reconocer tres variaciones al uso que el encodificador le ha dado previamente a esta herramienta narratológica.

En primer lugar, esta explicación de móviles del personaje no sólo se da por medio de la focalización interna, la audiovisualización, la paralepsis y la mencionada anacronía, sino que el encodificador recurre a la variable de narrador. El victimario es presentado como el *narrador intradieético-homodieético* y *protagonista* de su propio subrelato que, en este caso, es su historia de dolor. Esto no sólo concuerda con la intención del enunciador de ahondar en el mundo interno de Nagato al cambiar el punto de vista cognitivo externo que se planteó al inicio,

sino que implica que construye una especie de testimonio que además está impregnado de un importante cariz emocional, de acuerdo a Francisco López (2012), por el uso de la voz *over* combinada con la audiovisualización (p. 1558).

En segundo lugar, la analepsis que emplea es *externa* y, en este caso, eso no sólo implica que el emisor plantea que la audiencia viaje a un tiempo anterior al relato, sino que, al trasladarse a la niñez del villano, se aproxima a un periodo tanto anterior al nacimiento de Naruto (el líder de Akatsuki es claramente mayor en edad) así como previo a otras épocas a las que el público ya ha sido transportado (esto ya se refirió en el acápite antecedente). En tercer lugar, el contexto en el que se ubica dicho periodo y el primero de sus dos dolores es la guerra, unas circunstancias que tampoco ha vivido el protagonista y que, si bien los espectadores conocen un poco debido al ya citado episodio 128, esta vez el conflicto armando no es contado desde la perspectiva de un soldado adulto (Jiraiya) como ocurrió en ese capítulo, sino desde los ojos de un niño civil.

Al revisar este particular viso del uso de las herramientas narratológicas, es posible identificar que el gran imaginador ha configurado narrativamente la historia de dolor de Pain a manera de un relato de guerra. Esto queda más claro si se revisa lo dicho por Liliana López y María Teresa Uribe (2006), quienes señalan que un relato de guerra es una narración contada por los personajes involucrados en el conflicto y que puede estar dirigida a narratarios jóvenes o personas pertenecientes a grupos que no vivieron el conflicto armado y a quienes se les devela el desconocido papel del narrador del relato en dicho conflicto (p. 21-22). Para entender la razón de emplear este formato por parte del gran imaginador, se debe recordar de nuevo la curiosidad de Nagato por la respuesta de Naruto y su seguridad en su propia postura, que lo llevan a contar su historia de dolor.

El victimario ve al deudo como un niño que no tiene una clara visión del mundo y, a pesar de que percibe que ya ha conocido los efectos visibles e invisibles de la violencia, cree que todavía le falta experimentar más dolor y conocer el aspecto más crudo del mundo ninja: la guerra, a la que ya se había referido el villano como ineludible, así como necesaria y que no discriminó ni al niño indefenso que una vez fue él. Su convicción en relación con su ideología es lo que lo lleva a pensar así y eso se traduce en el relato de guerra, que el encodificador emplea de manera coherente con la visión de Nagato.

Como señalan López y Uribe (2006) el propósito de los relatos de guerra suele ser generar miedo o compasión en el auditorio (p. 25) y eso es lo que pretende el líder de Akatsuki debido a su deseo de demostrar que tiene razón. Por lo tanto, su motivación la constituye abrirle los ojos a ese niño, quien al final de la secuencia pasada presentaba señales de coincidir con él en la inevitabilidad de los efectos invisibles de la violencia. Eso no quiere decir que pretenda manipularlo fríamente, pues se le nota emocionalmente comprometido con aquello que está contando, pero desea que el chico se dé cuenta de lo terrible del mundo, de la misma forma como él se percató de ello.

En este punto, aún se desconoce la participación concreta del victimario en la guerra, al igual que la coyuntura exacta en la que fallecieron sus padres y la relación de ello con el conflicto armado. Sin embargo, la *paralepsis* y la *audiovisualización* que muestran casas destruidas, el estado emocional en el que están Nagato y sus padres e, incluso, el relámpago ya transmite una imagen desesperanzadora del estado bélico. Haber experimentado ese contexto parece darle una autoridad a Pain sobre el tema del odio en el mundo ninja, pero ahora también sobre el dolor en medio de la guerra, que parece haberle proporcionado la certeza sobre su ideología y acciones presentes.

○ *Las pequeñas aldeas ninja y la violencia estructural horizontal*

En el episodio 165, Nagato había mencionado que su país y su aldea, Amegakure, se encuentran ubicados en medio de las naciones potencia que los usaban como campo de batalla durante sus guerras. En este caso, el encodificador hace que vuelva a mencionarlo, pero como *narrador intradieético-homodieético* y esta vez para enmarcar su primer dolor: la muerte de sus padres. Del mismo modo, el villano llama la atención sobre la situación de las aldeas pequeñas en el mundo ninja, las cuales se encuentran en una terrible situación a causa de los conflictos armados de los países grandes como lo muestra el gran imaginador a través de la *audiovisualización* y la *paralepsis*.

Si se realiza la triangulación, este contexto se puede asociar con otra forma de la violencia invisible explicada por Galtung y que ya se mencionó en la secuencia anterior: la violencia estructural. De acuerdo con este autor, «la estructura violenta en sí misma por ser demasiado represiva, explotadora o alienante; demasiado estricta o permisiva para la comodidad del pueblo [emplea violencia estructural]» (Galtung, 2004, p. 6). A causa de la manera como está constituido el mundo ninja, hay grupos o personas que se ven afectadas considerablemente por los conflictos armados y así es como el victimario señala que vivían personas como su familia, pero específicamente hay una forma o sentido de este tipo de violencia que es perfectamente ejemplificada por la situación en la que se encontraban la gente de Amegakure respecto de las guerras.

Como se detalló en el primer capítulo de esta tesis con base en Galtung (2004), uno de los sentidos de la violencia estructural es el horizontal en el que hay una consciencia de lejanía o cercanía entre los sectores sociales (p. 70) que establece un esquema de «nosotros» y «ellos»

en el que los problemas de estos últimos eran considerados ajenos por parte de los primeros que reaccionaban con indiferencia. De este modo, es parte del sistema que las grandes naciones no percibiesen como suyos los problemas que ellos mismos ocasionaban en estas aldeas pequeñas porque para ellos sólo existía lo que ocurría dentro de sus fronteras o que vinculaba a sus compatriotas. En sus poblados, los privilegiados sí trataban de mantener la paz y estar libres de la violencia bélica (no necesariamente de la violencia en un sentido amplio como ya se mencionó antes al respecto de la paz en el mundo *shinobi*), en contraste, eran ciegos al daño que podía suscitarse en otras personas. Por esa razón, Naruto, un adolescente, ni siquiera tenía conocimiento de ello, lo que también se acentúa con la inicial focalización externa, el relato singulativo y la analepsis externa. Con esta nueva dimensión en cuanto al marco social, cada vez se ilustra más la ideología y plan del victimario, pero él no fue el único que vivió la guerra y hay otras perspectivas que también se consideran en este relato.

3.3.2. «¿Quién está ahí?»¹¹⁸

❖ *Descripción de la secuencia*

Después de que se ve el relámpago, la secuencia muestra al padre de Nagato levantando la mirada hacia lo que parece ser la cocina, la cual es la fuente de unos ruidos y voces de los que la familia quiere mantenerse alejada. Por la conversación de dichas voces, se revela que un grupo de hombres está buscando comida allí dentro y han hallado unos productos enlatados que pertenecerían a los dueños de la casa. Los sujetos manifiestan que están desesperados por comer pues no lo han hecho en tres días e, incluso, señalan que más tarde entrarán a otros lugares con el fin de buscar más provisiones para alimentarse. Después de que se escucha el

¹¹⁸ (Hikokubo *et al.*, 2010e) Frase de los ninjas de Konoha en el episodio 172 de *Naruto Shippūden*, «Reunión».

diálogo en la cocina, el padre del líder de Akatsuki decide que toda la familia escape, mas el niño se asusta ante la posibilidad de ser descubiertos. Tras ser reconfortado por su padre, que le pide silencio, todos se levantan para salir.

Como precaución, el padre de Pain se acerca a la entrada de la cocina para verificar que los hombres no se den cuenta de su huida. La imagen que sigue después de la acción del progenitor de Nagato (asomarse) muestra sólo una parte de las sombras que revelan que el número de los personajes supuestamente amenazantes son dos, pero tras comprobar que están distraídos, el padre hace una señal para que avancen su esposa y su hijo. Mientras se acercan a la salida, Nagato empuja accidentalmente una mesa cercana causando que un jarrón se caiga y se rompa y que los hombres de la cocina (que ahora se puede corroborar que son dos) salgan y se revele que son ninjas armados con *kunai*¹¹⁹. A pesar de que el gran imaginador ya mostró a la audiencia que los tres personajes involucrados con el ruido del jarrón roto son Nagato y sus padres, en ese momento, son vistos como tres sombras ante los ninjas, quienes son mostrados de espaldas.

❖ ***Análisis de contenido y triangulación teórica***

- *La importancia de los personajes en los relatos shōnen y las partes en una guerra*

En el acápite anterior, se mencionaba que el gran imaginador había decidido presentar la historia de dolor de Nagato como un relato de guerra, pues esto correspondía con la motivación del villano: mostrarle la cruda realidad del odio y la guerra a Naruto. Sin embargo, eso no

¹¹⁹ Una *kunai* es una especie de cuchilla pequeña de batalla usada comúnmente por los ninjas.

quiere decir que el encodificador haya dejado completamente las riendas de la historia al villano y ello se evidencia en el cambio en cuanto a la variable de narrador.

Es cierto que el hecho de que la voz del subnarrador ya no se escuche no va a evitar que los espectadores sigan asumiendo que lo que se está viendo forma parte de su narración, pues esto ya se planteó al inicio del relato de guerra, pero esta ausencia de voz *over* aplicada a la *audiovisualización* implica una variante, ya que la audiencia se aproxima a los hechos de manera directa, es decir, ya no como narrarios, sino como testigos. En ese sentido, el encodificador elimina la predisposición emocional que Francisco López (2012) señalaba que se podía conseguir, en este caso, sumando la voz *over* del victimario a la representación audiovisual de su subrelato, por lo tanto, ahora el juicio del público es más libre de la perspectiva del ahora autor de la violencia.

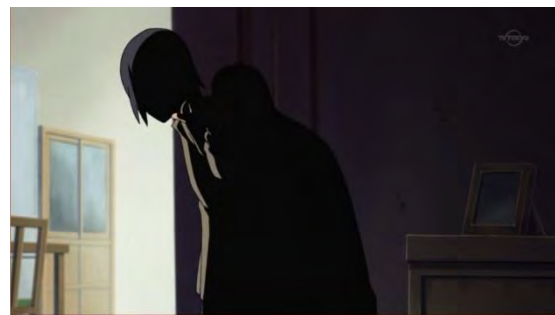
A pesar de ello, dicha representación permanece bajo la influencia de la *focalización interna* con *paralepsis* que ha elegido el enunciador y a través de la cual mantiene, como ya se refirió en la secuencia anterior, la identificación de los espectadores con el líder de Akatsuki en cuyo mundo interno se profundiza, así que se podría mantener la mencionada predisposición emocional. Empero, ocurre algo curioso y, para entenderlo, es imperativo referirse a una variable del lenguaje audiovisual del anime: *la iluminación*, que, aunque no corresponde con el presente nivel del análisis tiene una importante trascendencia para la focalización.

Si se presta atención a la *intensidad* de la luz, la zona mejor iluminada es la cocina, mientras que el lugar donde está el líder de Akatsuki con su familia, que parece ser un recibidor, se encuentra bastante oscuro. De la misma manera, si se considera que el punto de vista cognitivo del relato admite alteraciones, en el marco del «postulado de sinceridad», en este momento del

relato, el enunciador podría incluir detalles adicionales a la perspectiva del antagonista que, incluso, podrían corresponder con el foco de otro personaje como alguno de sus padres.

No obstante, el plano que antecede al encuadre en que el padre de Pain está asomado mirando hacia dentro de la cocina y que indica su posición contradice todo esto, pues muestra menos de lo que *debería y podría* a partir de lo que ya se ha establecido. A pesar de la óptima iluminación y de la conveniente ubicación del hombre con respecto a los indeseados visitantes que se encuentran dentro del cuarto, sólo se ven parte de las sombras de estos últimos e, incluso, con un ángulo contrapicado que no corresponde con la mirada del progenitor del villano.

No se puede negar que cualquier imagen está estrechamente vinculada a lo visual, pero también lo está con respecto a la información narrativa con la que cuentan los personajes y los espectadores, es decir, con la focalización. En este momento de la secuencia, aparte de una clara intención de ocultarse de ellos, no se puede ni afirmar ni negar que el líder de Akatsuki y sus padres conozcan la identidad de los personajes que se hallan en la cocina o si poseen algún otro dato sobre ellos. No obstante, independientemente de ello, no deja de ser extraño que aun cuando en este momento todo parece estar a favor para que se revele algún dato importante sobre la identidad de los hombres, esta permanezca oculta, por ello, vale la pena detenerse un poco más en esta particularidad.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010e)

Si se busca una respuesta a dicha singularidad, se podría postular que, en alguna medida, corresponde con las limitaciones de la focalización interna de Pain que esta vez prescinde de la paralepsis. Sin embargo, ello se podría rebatir, pues sin dicha alteración y siendo estrictos con el hecho de que Nagato es el personaje focalizante, el ahora líder de Akatsuki no se encontró cerca de la puerta cuando se reveló dicha vista de la cocina. Lo más seguro es que se trata de una *paralipsis*, pues, como establece Genette (1989) sobre esta alteración, se está omitiendo información que se debería tener con base en la focalización que se está proponiendo (p. 250) y que, en este caso, incluye a la paralepsis en el marco de la focalización interna (que permite saber detalles desde la perspectiva de Pain u otro personaje). Esta situación se repite nuevamente al final de esta parte de la secuencia con la imagen de la familia oculta en las sombras, porque ya se sabe que son Nagato y sus padres, sin embargo, desde las espaldas de los ninjas se ven sólo como tres sombras sin identidad, por lo tanto, se plantea una nueva *paralipsis*.

Como se estableció en el marco teórico, tanto Manuel Hernández-Pérez (2012) como Osamu Tezuka (citado en Schodt 2011) coinciden en que las historias del anime *shōnen* se basan en un énfasis en las emociones de los personajes que no se restringe al protagonista o a los sujetos ficcionales principales y que es demostrado, en este caso, por la presente indagación en el mundo interno del antagonista. En el caso de esta unidad de análisis, ese acento es expresado por el gran imaginador a través de la *paralepsis* en la audiovisualización que incluye detalles no solo de la perspectiva de Pain cuando era niño, sino también pormenores correspondientes al punto de vista de su padre que también vivió lo que el villano llama su primer dolor.

En cuanto al anteriormente mencionado plano de la vista de la cocina, lo anterior permite suponer dos lecturas al respecto del uso de la otra alteración, la *paralipsis*, que podría

contradecir la focalización interna y la paralepsis elegidas por el encodificador. Por un lado, se podría pensar que al mostrar sólo parte de las sombras de los ninjas, se trata de construir suspenso en torno a quiénes son las personas que se encuentran en esa habitación, en otras palabras, proponer cuestionamientos en torno a cuántas son, por qué serían un peligro y si se tratan de ladrones comunes que solo quieren conseguir comida o enemigos bélicos que tienen otro propósito. Por otro lado, si se recuerda que, de acuerdo con Roberto López (2015), el anime domina el «arte de sugerir antes que mostrar» (p. 180), entonces, el plano de la vista de la cocina podría plantear esas mismas preguntas al mismo tiempo que mantiene la idea de que se trata de la perspectiva del progenitor del villano.

El hombre trata de proteger a su familia, pero si bien ve a las personas que están en la cocina desconoce sus objetivos, sus motivaciones, sus ideologías y su moral, es decir, tiene las mismas preguntas anteriormente mencionadas, por ello, el enunciador decide sugerir esa incertidumbre de manera visual ocultando la identidad de los sujetos. No obstante, lo curioso viene en el plano final de esta parte de la secuencia, donde el encodificador emplea de nuevo la paralipsis. En ese encuadre, no está involucrada la sorpresa que podría causar reconocer que las tres sombras son una familia, pues el público ya los ha visto gracias a la audiovisualización planteada desde la focalización interna de Nagato. Empero, cabe preguntarse quién o quiénes son los que no saben que las personas delante de ellos son una pareja de padres y un niño.

Previamente, se explicó que las características de la luz en este momento hacen que la zona del recibidor esté bastante oscura, por ello, es difícil reconocer quiénes son las personas que se encuentran allí. Ese no es el problema de Pain y su familia, porque ellos pueden ver mejor a los dos *shinobi* que se hallan en la zona iluminada, mas ese no es el caso de estos últimos quienes están observando hacia una zona más que sombría. En este caso, la *paralipsis*

corresponde con la voluntad del enunciador de no plantear una filiación exclusiva con la familia, en donde se hallan las dos futuras víctimas y el deudo (víctima indirecta), sino también compartir el foco cognitivo de este subrelato con los ninjas, lo que complejiza la representación del recuerdo de este hecho. En ese sentido, la paralipsis sirve a la paralepsis y al acento del relato en los personajes, debido a que proporciona otra visión de este momento, específicamente desde la perspectiva de los dos soldados (ya se explicó que los ninjas son la fuerza militar de sus aldeas y países).

Lo que ocurre con el progenitor del victimario, sucede también con los ninjas los que al parecer tampoco saben cuáles son los propósitos, móviles, pensamientos y ética de las figuras tenebrosas que se encuentran delante de ellos, en otras palabras, comparten la misma incertidumbre que hace inevitable recordar el contexto en el que se desarrolla este momento y que caracteriza particularmente a este relato: la guerra. Según la definición de Carl Von Clausewitz (1908), la cual fue citada en el marco teórico, en la guerra se asume la existencia de contrapartes que pretenden derrotarse entre sí o someterse por medio de la violencia (p. 27-28) y esa premisa es la misma que el gran imaginador sugiere que existe en la mente de estas personas, tanto los civiles (los padres de Nagato no tienen una bandana¹²⁰, por lo tanto, lo más probable es que no sean ninjas) como los soldados.

Del mismo modo, sobre todo los primeros, parecen sospechar el caos que se suele asociar a los conflictos armados que puede derivar en numerosos abusos y uso indiscriminado de la violencia, que podría conllevar a su vez a una guerra degenerada contra civiles como llama Martin Shaw a esas situaciones (citado en Giddens y Sutton, 2013, p. 1029). Esa desconfianza,

¹²⁰ En el mundo de Naruto, los ninjas llevan una plancha de metal que lleva grabada el símbolo de sus aldeas. Dicha plancha va prendida a una cinta que se suele amarrar en la frente.

ese temor de las contrapartes y, en general de todos los involucrados—entre los que se encuentra un actual victimario que habla de la inevitabilidad de la guerra, la violencia y el odio—es el retratado por el encodificador a través de las alteraciones de la focalización y la renuncia a un narrador tan explícitamente personalizado. Como lo demuestra, la tensión es tal que puede llegar a estallar.

3.3.3. «Perdón, chico»¹²¹

❖ *Descripción de la secuencia*

Una vez que percibe que están acorralados, el padre de Nagato aleja un poco a su familia y se lanza a detener a los ninjas, tras lo cual uno de ellos alza su *kunai*, maldice y exclama que son enemigos. El progenitor del líder de Akatsuki detiene el brazo del *shinobi*, el cual empuña el arma, mientras le dice a su esposa y al niño que corran e inmediatamente después es golpeado fuertemente por el puño de su rival, mas eso no le impide continuar deteniéndolo. Ante esta situación, la madre de Nagato le indica a su hijo que huyan, pero justo en ese momento, se ve que la mano del otro *shinobi* levanta su *kunai* contra ellos y avanza rápidamente para atacarlos. Luego de esta arremetida, se puede ver cómo el pequeño Pain es empujado contra un mueble cercano y en seguida nota que su madre es la que ha sido apuñalada, pero, a pesar del daño sufrido, se puede escuchar a la mujer señalarle a su hijo que escape rápidamente tras lo cual cae al piso junto a los pies del ninja que la atacó.

¹²¹ (Hikokubo *et al.*, 2010e) Frase de los ninjas de Konoha al Nagato niño en el episodio 172 de *Naruto Shippūden*, «Reunión».

Aun cuando nota lo ocurrido, el padre de Nagato no deja de luchar contra el otro *shinobi* ni de decirle a su hijo que huya, pero a diferencia de él, el niño ha quedado mucho más afectado por lo que ha presenciado y se deja caer al suelo sentado. A continuación, el progenitor del líder de Akatsuki es vencido y también es apuñalado con una *kunai*. En respuesta, el niño llora de manera entrecortada, respira temblorosamente y se puede apreciar un gesto de pavor en su boca. Uno de los ninjas se le acerca probablemente para matarlo también, pero se percató de que es un infante, lo que le permite al otro *shinobi* darse cuenta de que tampoco sus padres eran ninjas.

Ambos *shinobi* se muestran molestos consigo mismos por su error y por lo que han hecho como resultado, se preguntan qué harán y se ve otro relámpago que ilumina el recibidor. Gracias a ello, Nagato es capaz de ver la *bandana* de uno de los *shinobi* con el símbolo de Konoha, la aldea de Naruto. El ninja que se encuentra frente al Pain infante trata de explicarle que ellos creían que ya no había civiles en el área y le pide perdón, lo que provoca que el niño se moleste terriblemente, levante el rostro y grite. Esta acción hace posible que se aprecien los ojos del menor con el patrón del *Rinnegan*¹²² al igual que su cara llena de lágrimas y deformada en un gesto de furia. Entonces, la pantalla se funde a blanco.

Tras un momento en que se ve la lluvia cayendo en el exterior de la casa, el niño despierta y ve a los dos *shinobi* desmayados en el suelo, lo que lo confunde, así que llama a sus padres, pero se da cuenta de que ambos están muertos en un lado de la habitación. En respuesta, el niño grita de dolor.

¹²² El *Rinnegan* es un poder ocular perteneciente al mundo de Naruto, pero que es extremadamente raro al igual que poderoso. De acuerdo a la leyenda, era exclusivo del *Rikudō Sennin* o Sabio de los Seis Caminos.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *La iniciación del villano y el trauma de la violencia*

En la parte previa del análisis, se hizo referencia a la decisión del gran imaginador de incluir el punto de vista de las distintas partes en una guerra, quienes sienten una tensión compartida—sin importar si son civiles o militares—en relación con convertirse en víctimas de la violencia bélica o de que eso les ocurriese a los suyos. No obstante, en esta parte de la secuencia, finalmente presenta cómo esa tensión se manifiesta en violencia y cómo ello es visto desde los ojos del niño que ahora es un victimario, autor de este relato de guerra. Para ello, reafirma el uso de la *focalización interna* que va acompañada de la *paralepsis* para profundizar en la representación de los detalles que caracterizan este momento. Lo resaltante es que, a pesar de esta intención, el enunciador plantea que entre los pormenores que presenta por medio de la *audiovisualización* no necesariamente están incluidos los actos violentos en sí, es decir, el momento en que, como establece el *Cycles of Violence Work Group* (2005) se infringe daño deliberado o muerte contra una persona (p. 586).

En ese sentido, el asesinato de la madre de Nagato se construye a partir de la perspectiva del niño y se elabora la inminencia de la violencia desde un *primer plano* y un *plano americano* que exhiben los ataques tanto del arma como del ninja de Konoha, los cuales se muestran, gracias al *ángulo contrapicado*, en situación de poder ante la indefensa mujer y su hijo. Incluso, el emisor proyecta la sensación de velocidad y dirección del ataque del *shinobi* por medio de *líneas cinéticas*, así como a través del *contraluz* y la *dureza de la iluminación* para retratar el *movimiento subjetivo* y transmitir esa sensación de misterio aterrador que la mujer y el niño sentían en relación con este hombre de quien sólo saben que los lastimará. Sin embargo, la

violencia queda *fuera de cuadro* y, con ello, el gran imaginador se aleja de cualquier posibilidad que Christian McCrea (2008) hubiera considerado en relación con la gradación del acto violento que, por lo anterior, es *baja*. Aunque esto podría responder a ratificar el punto de vista cognitivo del líder de Akatsuki ese no parece ser el caso, a pesar de que el menor se encontraba detrás de su madre y podría no haber visto lo ocurrido.

Para demostrar este punto, es importante revisar el acto violento que comete el otro ninja contra el padre del villano y que es visto por este último de manera directa, pues ocurre delante de él, mas a pesar de ello, el encodificador elige presentarlo en un *plano americano* del niño que no permite ver en detalle el hecho que sólo es expuesto por medio de sombras. Incluso, a pesar de la *dureza* de la luz que podría haber garantizado una definición de las sombras, estas se exhiben redondeadas y se funden entre sí en el momento exacto en que el victimario apuñala a la víctima. De este modo, la gradación de la violencia de nuevo es *baja* y el acto violento es reducido al sonido o la reconstrucción a partir de la sombra de la *kunai* incrustada en el *cuero* del hombre. Si la razón del enunciador para ocultar o moderar la violencia, hubiese sido confirmar la relevancia de la perspectiva del ahora victimario en relación con los actos violentos, un plano subjetivo de la violencia en sí desde el punto de vista del infante u otro del mismo contenido y con referencia de él hubiese sido mejor. Entonces, ¿cuál es el motivo de esta decisión?



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010e)

Si se profundiza en lo que sí se ve, vale la pena destacar el *plano busto* en el que se aprecia de lado al arma ninja enclavada en el pecho de la madre del antagonista y en donde se observa muy de cerca y de forma muy notoria al hombre que le quitó la vida. De manera similar a los encuadres de Jiraiya y Kakashi que se mostraron en la primera secuencia, este también permite identificar los roles en el acto violento: la mujer como la víctima y el *shinobi* como victimario. En el caso del progenitor de Nagato, se podría objetar que el retrato del hecho a partir de sombras imposibilita que se establezcan dichos roles de víctima y victimario, pero tal vez la respuesta se pueda definir al considerar que este es el segundo acto de violencia que el mismo victimario (el mismo ninja) comete contra el hombre, así que esos roles ya están establecidos.

Si se asume entonces que se mantiene el patrón, es necesario preguntarse si en lugar de la violencia, el creador del texto desea concentrarse en los efectos de dicha violencia en relación con los autores y las víctimas. En los casos mencionados, los efectos visibles serían dos: heridas y la muerte.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010e)

En cuanto a la madre, como se dijo, su cuerpo no muestra mayor detalle de daño a causa de la *kunai* que ni siquiera aparece claramente incrustada en su pecho, mas su muerte es evocada o sugerida por medio de la *inmovilidad de su cuerpo* y *ocultamiento de su rostro*, que ya han sido empleados antes en los casos de los maestros de Naruto. Al respecto del padre, vale la pena mencionar que, aunque en un plano posterior el *ángulo picado* permite ver en su pecho el arma ninja con la que fue apuñalado, incluso acompañada con sangre, el encuadre elegido por el enunciador es *entero*, así que aleja a la audiencia de la herida, que no se vuelve a ver en ningún otro plano.

En relación con ello, cabe preguntarse por qué se muestra esta lesión aun cuando sea de lejos en el caso del hombre, mientras no ocurre lo mismo con la madre, con la que sí comparte la inmovilidad y luego el ocultamiento de cara. Existen varias razones que pueden ser quizás un intento de proteger la figura materna en relación con una exposición explícita de la violencia y sus consecuencias o una sugerencia de que con base en la focalización interna de Nagato, este podría haber suprimido de su memoria (expresada con varias licencias en la paralepsis) los pormenores más sórdidos del asesinato de su madre.

Queda claro que el objetivo del gran imaginador es mostrar los efectos visibles de la violencia, sobre todo la muerte, antes que los actos violentos mismos, pero si se repara en dichos actos,

destacan ciertas imágenes que son vistas al igual que esos efectos. El encuadre en el que Nagato cae sentado a causa del shock por el asesinato de su madre, el mismo en el que se registra su reacción ante el homicidio de su padre, el *plano detalle* de su boca cuando llora como consecuencia y los planos cercanos (*dos planos busto, dos primeros planos y un plano detalle*) en los que su rostro expresa su ira ante lo ocurrido permiten volver a la intención del encodificador acerca de plantear la muerte de los padres del líder de Akatsuki desde su perspectiva.

El enunciador ha decidido enmarcar la reacción emocional del niño ante lo visto, es decir, lo que él siente en tanto testigo de la muerte de su progenitor, es decir, el trauma, otro efecto invisible de la violencia según Galtung (2004) que resulta en él no como víctima directa de la violencia, que es el caso señalado por dicho autor, sino como víctima indirecta, como deudo de sus padres. Inclusive, el creador del texto desliza el nacimiento de otros efectos invisibles como resultado, específicamente el dolor y el deseo de venganza, que se muestran en la expresión del niño y su grito.

Ese trauma es una experiencia que el ahora victimario vivió a una etapa muy temprana y no hay duda de que influyó en su ideologización en la violencia, lo que recuerda al estadio de la iniciación en el ciclo del héroe, que pertenece a Joseph Campbell, pero que es aplicado a las historias *shōnen* por Angela Drummond-Mathews (2010). Si se entiende que la base de dicha etapa es el aprendizaje, más allá de que se trate de un villano o un victimario, este trauma le enseñó a Nagato lo que provocan los actos violentos: la pérdida de los seres queridos y lo duro que es ser testigo a tan temprana edad de ello, circunstancias terroríficas vinculadas a la violencia y a la muerte que se respiran también en el espacio por medio del *color negro* y la *iluminación contrastada*. No obstante, eso no fue lo único que aprendió el ahora genocida.

○ *Muerte de inocentes y la guerra degenerada*

Probablemente, causa curiosidad el hecho de que no se haya mencionado nada en el análisis sobre el primer acto de violencia de esta parte de la secuencia, el cual es cometido contra el padre de Nagato. La razón de ello es que aun cuando también es un ejemplo de la violencia que dejó un trauma en el líder de Akatsuki, también permite volver sobre el hecho de que los efectos visibles e invisibles ocasionados contra él y su familia tiene un fuerte vínculo con la guerra. Como se manifestó en la parte anterior de esta secuencia y también en el acápite previo, existe una tensión entre los actores que viven el conflicto armado y se dijo que en algunos casos ello puede derivar en un escenario desfavorable para los civiles. Con base en ese pensamiento, como ya se mencionó, el padre de Nagato se enfrenta al ninja, pues cree que es inevitable que se lastimen entre ellos, pues no se conocen, así que carga contra él como es mostrado gracias a la *paralepsis* planteada en la *audiovisualización* y que es elegida por el gran imaginador en el marco de la focalización interna.

Al respecto es importante considerar que la acción del padre de Nagato proyecta una imagen muy positiva de él, pues está dispuesto a enfrentarse a un ninja, un militar entrenado, a pesar de que él es un civil y con el fin de que su familia esté protegida. Incluso, soporta un duro golpe que, en este contexto, convierte a su *resistencia corporal* en una expresión de ese deseo de seguir luchando por los suyos (que aparecen justo en el *plano medio* donde es golpeado) aunque tenga que quedarse atrás para lograr que escapen. Algo similar ocurre en el caso de la madre, quien tampoco duda en salvaguardar a su hijo con su propio cuerpo como se evidencia en un plano ya mencionado y que termina invistiendo de un importante significado emocional al efecto de la violencia que resulta de su decisión de procurar a su hijo: la muerte.

Sin embargo, gracias a la misma *paralepsis*, el encodificador decide volver a incluir en alguna medida la perspectiva de los ninjas, aunque no todo el tiempo, pues esta vez la fotografía hace posible reconocer en todo momento la identidad de Nagato y su familia en tanto civiles, de la forma cómo los ve la audiencia, mas los ninjas parecen no notarlo. Recién después de matar a los padres de Nagato, se dan cuenta de que los fallecidos no son *shinobi*, en ese sentido, la iluminación—desde la perspectiva de los ninjas—parece tener un carácter de oscuridad mayor a la que puede percibir el espectador, la cual podría justificar que atacaran a la familia.

Cuando ocurre el ataque del padre de Nagato es que el enunciador decide plantear esa sensación de oscuridad en la iluminación para mostrar que los ninjas antes que ver a un civil acercándose a ellos ven, debido a la *luz dura, lateral e intensa*, la imagen inquietante de un enemigo. Este último se ha dirigido de inmediato hacia uno de ellos para reducirlo y además está acompañado de otras dos personas que permanecen en las sombras, así que, en el contexto de tensión y desconfianza, el *shinobi* responde a su ataque con base en esta situación tensa y en la violencia cultural que caracteriza a su sociedad, en consecuencia, lo golpea, con su puño, lo que en realidad es algo curioso.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010e)

Un enfrentamiento con puños es poco frecuente como primera reacción ante una amenaza, ya que los ninjas poseen armas y una formación militar, además de la posibilidad de usar *jutsus*, que le darían clara ventaja al *shinobi*. Si además hubiera atacado primero y si usara alguna técnica especial, hubiese eliminado el peligro de forma más categórica, pero en lugar de usar la fuerza de manera excesiva, el soldado se inclina por emplear un arma menos contundente como son sus puños y ello de cierta forma posiciona a este victimario en un lugar particular en el marco de cultura de los ninjas en relación con la violencia.

Ahora bien, si se sigue esta línea de pensamiento, es importante notar, que en este contexto de fuerte tensión y teniendo en cuenta la acción del padre de Nagato, que implicó lanzarse a enfrentarse a uno de los ninjas, el otro *shinobi* bien podría asumir que la madre de Nagato podría hacer lo mismo. Por ello, se anticipa atacando primero, con base de nuevo en la violencia cultural del mundo ninja y quizás esperando que, debido al contexto bélico, ella se defendiese, mas no lo hace y el retrato que de él se hace por medio de la ya mencionada iluminación, planteada desde la perspectiva de Nagato, cuestiona su acto de precaución. Si bien él actúa a causa de su entrenamiento y de las circunstancias del conflicto armado, se ve como un monstruo que, aunque no sabe a quién ataca emplea la violencia contra una mujer y su hijo. Algo similar ocurre con el otro ninja después del primer acto violento que comete contra el padre de Nagato, ya que después de matarlo también es visto de manera negativa.

Como se mencionó en el marco teórico y en el análisis de la anterior secuencia, las series anime suelen tratar el tema de la muerte y Giles Poitras (2008) señala que esta pueden padecerla hasta los más inocentes (p. 60). Si se tiene en cuenta este aspecto y los detalles expuestos por el enunciador, en este caso, se cumple lo dicho por Poitras ya que personas como los padres de Nagato a pesar de que están dispuestos a todo por su familia terminan siendo víctimas mortales

de la violencia bélica y lo peor de ello es que el emisor retrata que la causa es en realidad un malentendido detonado por la tensión de la guerra. Es cierto que este caso también se aplica a una guerra degenerada como la entiende Martin Shaw en tanto afecta a los civiles (citado en Giddens y Sutton, 2013, p.1029), pero aquí no se trata de un abuso de fuerza ni un daño colateral, sino que los victimarios reaccionaron ante el peligro que creían que corrían ante enemigos sin rostro, pero potencialmente mortales y violentos.

En el análisis de la secuencia anterior, se recuperó parte del parlamento de Nagato en el episodio 165 en el que señalaba que las personas se hacen daño a veces sin proponérselo, entonces, se percibirá el impacto de este momento en el que el gran imaginador muestra, como también se mencionó en el acápite previo, que la fatalidad de la guerra no perdona a nadie. En ese sentido, así como no se pueden negar los efectos visibles de la violencia tampoco es correcto hacerlo con los invisibles que, aunque se pidan disculpas, permanecen y pueden tener consecuencias.

○ *La cualidad multicapa interna del villano y el ciclo bélico de violencia*

Como se mencionó, Nagato experimenta shock, miedo y dolor, consecuencias de la violencia que ha presenciado y que son atisbos de los efectos invisibles de dicha violencia. Cuando el *shinobi* le pide disculpas toma consciencia de la carencia en la que ha quedado con respecto a sus padres, es decir, ahora es un huérfano de guerra, otro efecto visible de la violencia bélica según Galtung (2004, p.33). Al mismo tiempo, las palabras del *shinobi*, recogidas gracias a la *paralepsis*, sentencian la diferencia de significado emocional que para él y para los ninjas tienen los actos violentos que han ocurrido. Para el niño, las personas que han matado y han alejado de él de manera irreversible son sus padres, quienes por el resto del capítulo al que

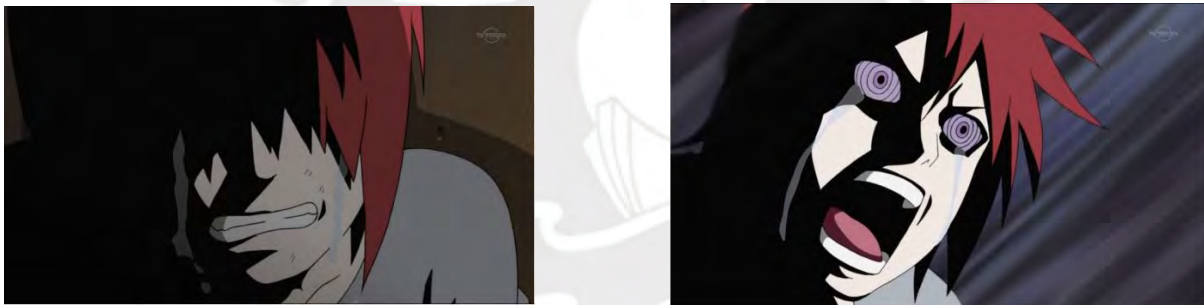
pertenece esta secuencia, se deduce que eran su única familia que, además, sólo trataban de protegerlo.

La lista ideada por el *Cycles of Violence Work Group* (2005) en la que se reúnen las circunstancias que aumentan la posibilidad de que ocurra un ciclo de violencia, la cual también se mencionó en el caso de Naruto, se reconoce que, en este caso también, la muerte de un ser querido es un fuerte motor para la constancia de actos violentos en un sentido cíclico. Este terrible contexto provoca que despierte en el infante no sólo el odio y la ira, que también el gran imaginador destacó que sentía Naruto, sino que estos derivan en un deseo de venganza y en la realización de esta cuando actúa desatando su poder.

El encodificador está particularmente interesado en este escalonamiento de los sentimientos del niño como se evidencia a partir de la gran cantidad de planos cerrados ya mencionados que acercan a la audiencia a los ojos y gestos del líder de Akatsuki cuando se dispone a atacar impulsivamente, lo que en el sintagma narrativo permite comprender mejor este punto. No hay duda de que a la manera de Tezuka, el gran imaginador no solo acerca a la audiencia a los sentimientos de Nagato, sino que más bien los revela, pues por el cabello que cubre su rostro no solo no se podía saber del poder ocular del niño, sino que ponía una especie de barrera a conocer en mayor profundidad sus emociones que se podían expresar como lo notó el dios del manga, por los ojos.

La ya mencionada cualidad multicapa interna, concepto de Miyamoto (2011) que se había establecido que se restringía al ámbito emocional detona de manera mucho más inmediata en el caso del pequeño Pain en comparación con Naruto cuando está en la cueva, pero si se revisa el corpus, el héroe reacciona de una manera similar en el episodio 166 cuando cree que el

villano ha matado a una amiga suya en el ataque contra Konoha. En ese sentido, cuando ambos personajes son testigos de la violencia, los impulsos parecen ser igualmente incontenibles y desatan con ira los poderes de ambos (el *Rinnegan* en el caso de Nagato y el *Kyūbi* en el caso de Naruto), pero la reacción del niño es representada de manera particular y ello se puede deber al hecho de que es más impactante al tratarse de un infante. La violencia del niño convierte momentáneamente al inocente y vulnerable menor en una figura aterradora como muestra la *iluminación lateral*, *dura y contrastada* al igual que el *primer plano*. De esta forma, el descubrimiento de su *Rinnegan* (el mismo poder ocular que tenía el *Rikudō Sennin*), junto a la manera como es iluminado Nagato, muestra que el personaje ya no es el mismo, ha cambiado como si su inocencia se hubiera esfumado tras la rudeza de su expresión.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010e)

La violencia que él ejecuta es, como ya ha ocurrido antes, de *gradación baja* al ser ocultada, en este caso, por un fundido a blanco y una *elipsis*, que responde quizás a la misma *focalización interna* propuesta por el gran imaginador quien parece querer enfatizar la diferencia entre el Nagato violento y el vulnerable, el cual, al recuperar la ecuanimidad y la consciencia mira con desconcierto lo que ha hecho. El gran imaginador ya ha planteado la importancia que le da a las emociones en el marco de los ciclos de violencia como se evidenció en el que parecía que podía iniciar Naruto, pues, en este caso, antes que mostrar el acto violento en sí repara en los efectos de la violencia (evoca daño y muerte de seres queridos) que ha sufrido el deudo, así

como aquellos que ha provocado en calidad de victimario (dos cadáveres de ninjas y uno de los cuales además de la inmovilidad tiene sus ojos cerrados y boca abierta). Básicamente, su situación encarna el ciclo bélico de violencia que si se recuerda que los ninjas eran de Konoha parece prolongarse hasta este momento en el que la Aldea oculta de la Hoja ya ha sido destruida por ese mismo hombre cuyos padres fueron asesinados por *shinobi* de dicha aldea. Del mismo modo, parece que dicho ciclo incluye al que potencialmente podría iniciar o continuar Naruto, pero ante esta primera revelación del relato de guerra, cabe preguntarse qué opina el chico que se convirtió en deudo a causa de otra víctima de la violencia.

3.3.4. «Este dolor se convirtió en odio»¹²³

❖ *Descripción de la secuencia*

Tras el terrible grito de dolor de Nagato, se regresa a la cueva, donde el villano señala que sus padres murieron en la guerra que Konoha inició. En cuanto termina dicha frase, se puede ver a Naruto con una mirada de pena justo cuando el líder de Akatsuki acepta que nunca ha olvidado el dolor de ese momento y que aún lo conserva. Entonces, se aprecia nuevamente al Pain niño gritando, pero esta vez al mismo tiempo se oye la voz del antagonista adulto diciendo que su dolor se transformó en odio y este hizo que su poder se potenciara. Finalmente, se observan los cuerpos de los ninjas de Konoha y a la par el Nagato del presente precisa que tiempo después se dio cuenta de que él había asesinado a esos dos *shinobi*.

¹²³ (Hikokubo *et al.*, 2010e) Frase de Nagato/Pain en el episodio 172 de *Naruto Shippūden*, «Reunión».

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *El héroe ante el villano y el narratario ante una víctima de guerra*

Como ya se había mencionado antes, el gran imaginador ha optado por presentar la historia de dolor de Nagato como un relato de guerra, lo cual es reafirmado por el empleo de una *analepsis mixta*, que al inicio se había manifestado sólo como una *analepsis externa*, la cual aporta a crear verosimilitud a la narración. En otras palabras, a pesar de haber sido audiovisualizada y de haberse silenciado la voz del subnarrador, dicha *anacronía* confirma que el relato ha sido efectivamente escuchado por Naruto, pues su expresión revela que ha oído los terribles detalles de la experiencia de su rival. Esta *analepsis* le sirve al *encodificador* para volver al presente y mostrar a los espectadores dicha reacción del protagonista/narratario ante ese relato de guerra, sobre todo, en el momento en que el actual victimario, asesino de sus seres queridos y genocida, afirma con su voz *in* que sus padres murieron en el conflicto armado que Konoha inició. En ese sentido, en el marco del *subrelato explicativo*, él en tanto huérfano de guerra fue víctima de dicho estado bélico y, por asociación, de la aldea del protagonista.

Si se sigue la lógica planteada por el relato de guerra del líder de Akatsuki, la Aldea Oculta de la Hoja es la responsable de los efectos visibles e invisibles que padeció ese niño, los cuales fueron la base sobre la que se construyó el hombre que es hoy, el victimario de ese mismo poblado, por lo tanto, se evidencia el esquema del ciclo bélico de violencia. Sin embargo, vale la pena destacar que el villano no culpa explícitamente a los dos ninjas que cometieron el error de asesinar a sus padres, sino que señala que considera que la responsable es la guerra que, como se vio al inicio del análisis de esta secuencia, se luchó en Amegakure debido a la violencia estructural del mundo ninja que pone a las aldeas y países pequeños en estas situaciones. Para

Pain, en este caso, su dolor, su odio, su deseo de venganza, los decesos de sus progenitores y su difícil vida como huérfano de guerra no es culpa de un par de individuos, sino del sistema, de la sociedad *shinobi* con su cultura y sus estructuras que la dominan y que admiten el nacimiento y mantenimiento de cadenas de odio expresadas en ciclos de violencia.

Naturalmente, de forma correspondiente con el contexto propio del relato de guerra, Naruto desconocía este aspecto y, por ello, defendía a Konoha sin más, pero ahora es más complejo pensar y expresarse de la manera en que lo hizo en un inicio. En el preciso instante en que el antagonista afirma que no ha podido olvidar el dolor que sintió el día del asesinato de sus padres y que lo conserva hasta ahora, se ve al héroe con una expresión totalmente diferente a aquella llena de ira, odio y sed de venganza que mostraba en la secuencia anterior, en cambio, luce triste y quizás—en el fondo—un poco culpable. Si se recuerda que en el capítulo 165 Nagato ya había hecho referencia a su aldea y a la guerra que la afectó, aunque sin profundizar demasiado, las actitudes de confrontación, prepotencia o belicosidad eran la norma entre ambos personajes en ese momento, pero los detalles personales de la infancia de su némesis provocan una reacción distinta en Naruto considerando el papel que desempeñó su aldea en el dolor de su rival.

A pesar de que el protagonista no conoce la guerra de primera mano, y sólo se está aproximando a ella por medio del relato de una víctima del estado bélico, el joven *shinobi* conoce el dolor, pues es un deudo o víctima indirecta de la violencia, así que ello le permite empatizar con el líder de Akatsuki, lo que ya había sido sutilmente planteado cuando este mencionó el conflicto armado en Amegakure (episodio 165). Esto es lo que el enunciador plantea a partir de la primera analepsis mixta con la ayuda de la voz *in* del subnarrador, pero es más difícil

comprender el papel de la segunda *anacronía mixta* que vuelve a transportar a la audiencia al pasado casi al final de la secuencia, ya que se requiere considerar lo ya analizado previamente.

Si se recapitula, antes la focalización era externa, es decir, la audiencia también desconocía esta parte de la historia de Nagato y cuando se silenció al subnarrador, Pain, el emisor pretendía que los espectadores—a quienes se dirigía—se volvieran testigos de este duro momento de violencia que el antagonista tuvo que sufrir. Dicha situación se repite al final de esta secuencia, pues, así como Naruto se entera de dicha historia, lo mismo ocurre con el público, mas cuando el emisor propone otra analepsis mixta seguida de otra audiovisualización del pasado, esta—nuevamente—sólo puede ser vista por la audiencia, por ello, es claro que el gran imaginador destina estas imágenes directamente a los espectadores.

La mencionada audiovisualización muestra al pequeño Nagato gritando junto a los cuerpos de los *shinobi* mientras dice que luego se dio cuenta de que él había matado a los dos ninjas, así que el encodificador reafirma a los espectadores lo terriblemente traumático de este momento. Un niño, debido al odio hacia los asesinos de sus padres más allá de las circunstancias de estos, no sólo incrementó su poder y hasta se descontroló, como él manifiesta, sino que lo convirtió también en un homicida. ¿Qué discurso está planteando con ello el enunciador? ¿Está justificando su conducta posterior?

3.3.5. Análisis de discurso

❖ *Las circunstancias del deudo/testigo de la violencia convertido en victimario en el marco del ciclo bélico de violencia*

En la secuencia anterior, el gran imaginador estableció a nivel discursivo lo humano e inevitable que eran los efectos invisibles de la violencia desde la perspectiva de un deudo. Al mismo tiempo, había planteado que ello no implica necesariamente que el dolor, odio y deseo de venganza podían detonar un acto violento ni mucho menos un ciclo de violencia, pues el encodificador planteó que esa respuesta depende de la cultura del individuo en relación con la violencia que si se orientase hacia la paz, podría evitar la revancha y establecer otros límites a la conducta humana. Sin embargo, en esta secuencia, el enunciador plantea una situación distinta a la previa, pues aun cuando se repite la figura del deudo (antes era Naruto; ahora, Nagato), en este caso, este sujeto también ha sido testigo a una temprana edad de la muerte de su familia a causa de la violencia que, en su caso, sí deriva en un ciclo.

Es complejo afirmar que el emisor plantea una comparación entre ambas circunstancias para defender el porqué en este caso sí se reacciona efectivamente con violencia, pero lo que sí es claro es que propone que la experiencia vivida por el niño es distinta a la del otro deudo y es sentida de forma muy intensa. De forma correspondiente con ello, el gran imaginador se concentra en construir (por medio de la audiovisualización influenciada por la paralepsis) esa traumática vivencia y muestra cómo se proyecta en el hogar familiar volviéndolo tenebroso al igual que aterrador (a través de la propuesta de fotografía y color). Para el encodificador, en este contexto, los asesinos (cuyo rol es enfatizado por la dirección de la luz) son presentados

como monstruos inquietantes y misteriosos que imponen su violencia contra los débiles (como se destaca por medio del ángulo, las líneas cinéticas y los planos elegidos).

A pesar de la creación de esa atmósfera y de esa anticipación ante la violencia, el enunciador no se centra en los actos violentos en sí, los cuales son sugeridos (gradación baja), ni en los efectos visibles de la violencia que de nuevo solamente son evocados (la inmovilidad y el ocultamiento de rostros siguen sugiriendo la muerte y el daño físico se oculta, se desatiende o se expone a la distancia). Por el contrario, la presente unidad de análisis confirma el peso que el emisor le otorga al significado emocional de la violencia cuando acentúa los efectos invisibles de la misma y la efervescencia de la ira al ponerlos en pantalla y en planos cerrados a veces incluso en detrimento de los actos violentos.

Ante esta propuesta, ¿cuál el discurso que plantea el gran imaginador sobre el ciclo de violencia si se considera la manera cómo se representa a la violencia y sus efectos? Si bien el acto violento del deudo, el cual detona a causa de los efectos invisibles de la violencia, está oculto, lo que destaca son esos sentimientos vinculados a la oscuridad humana y la persona que se deja poseer por ellos: un niño, una figura pura e inocente. Se reafirma lo inevitable de esas emociones sin importar de quién se trate, así como se acentúa el hecho de que pueden desencadenar reacciones que trastocan el comportamiento de una persona, en este caso, de un menor. Asimismo, al exponer esta experiencia, el encodificador apunta que es difícil condenar al infante convertido en homicida cuando sus poderes se desatan de forma inconsciente por lo que había visto y la fuerza de los mencionados sentimientos que ello provocó. En suma, actúa de manera impulsiva considerando también su corta edad, pero ello plantea un problema: ese niño no es otro que el actual victimario.

Como parte del discurso de la guerra heroica y según Eldad Nakar (2008), los enemigos del protagonista eran seres anónimos sin pasado y en cuyo presente representan la maldad (p. 181) y ese era más o menos el retrato que el gran imaginador había hecho de su victimario en la secuencia anterior. Empero, de forma similar a lo planteado por Sinisa Malesevic (2014), el encodificador muestra a los espectadores que este victimario no nació, sino que se hizo por obra de un trauma causado por presenciar a una edad temprana la violencia cometida contra sus seres queridos y que derivó en sus muertes. La pregunta es si ello quiere decir que tampoco se debe condenar al genocida del presente, pues su ideología en la violencia está formada con base en, entre otras, esta terrible experiencia con sus respectivos efectos visibles e invisibles que no tuvo la culpa de sufrir y que fundaron en él la creencia de que en su mundo no hay otra salida que usar la violencia pues si no, pueden morir él o los suyos.

Ante el riesgo de una actitud exculpatoria, el enunciador proporciona más detalles sobre las circunstancias no solo del testigo/deudo, sino de los asesinos de sus padres y del contexto.

❖ ***Las circunstancias de la guerra y del primer acto violento en el ciclo bélico de violencia***

Es correcto decir que cuando el emisor se dispone a compartir la historia del victimario/deudo desde su propia boca (como subnarrador con voz *in* y luego *over*) y perspectiva (por medio del paso de la focalización externa a interna) se podría haber decantado por un discurso justificador sólo mostrando el ya descrito retrato de su experiencia traumática. De esta manera, toda su violencia se originaría automáticamente en la violencia pasada como si el ser humano no tuviese agencia alguna y las circunstancias fueran tanto su dueño como su excusa.

El gran imaginador propone otra lectura de esta situación y no sólo deja que el espectador juzgue lo que le ocurrió sin intromisión del mismo victimario (silencia su voz *over*), sino que también presenta el marco en el que ocurrió este terrible hecho: un conflicto armado. En ese sentido, el encodificador presenta lo complicado que es vivir y tratar de seguir viviendo en un contexto como la guerra desde dos perspectivas principales (gracias a la *paralepsis* y la *paralipsis*): la de los civiles, grupo al que pertenecía el deudo y su familia (víctimas), así como la de los soldados, que era la ocupación de los asesinos (victimarios).

Como Eldad Nakar (2008) señala que ocurrió en el discurso crítico de la guerra de finales de los años 60 y que se desarrolló durante la década de los años 70, el enunciador también retrata a todos estos individuos como personas que tratan de sobrevivir (p. 182 y 184) en medio del hostil y sospechoso estado bélico. El gran imaginador expone que ni unos ni otros actuaron con la intención primera de hacer daño al otro, sino que trataban de procurar su propio bienestar, el de su compañero y su familia, pero en medio del peligro potencial e inminente de morir a causa de la violencia propia de la guerra, se atacan con terribles consecuencias para los padres del actual victimario/deudo. En la secuencia anterior, el encodificador había planteado como discurso que los efectos invisibles de la violencia producidos a partir del significado emocional adjudicado a los actos violentos eran centrales en el nacimiento de ciclos de violencia. Si bien eso es cierto en el caso del acto violento respuesta, el cual es cometido por el deudo del primer acto violento, la situación no es la misma en cuanto a dicho primer acto.

Ninguno de los soldados fue guiado por el dolor, odio o deseo de venganza cuando actuaron, entonces es difícil decir que se está ante seres que representan la maldad como los del discurso de la guerra heroica, pues, incluso manifiestan arrepentimiento ante lo que han hecho (se entiende que no reconocieron a la familia por la oscuridad del lugar). El enunciador, como lo

hace en un punto el propio victimario, establece que un gran porcentaje de la responsabilidad de lo ocurrido es del conflicto armado como fenómeno social, pero, así como las disculpas de uno de los militares al niño, ello no importa desde su perspectiva.

No fue un caso de guerra degenerada con intenciones claras de lastimar a otros, sino que fue un accidente, pero los efectos visibles permanecen y dentro del ser humano nacen esos efectos invisibles que detonan el ciclo de violencia, el cual por el contexto adquiere su naturaleza bélica. De esta forma, las circunstancias y sobre todo las relativas al conflicto armado, donde la violencia reina hasta en potencia, son otra causa de ciclos de violencia y, con ello, se complejiza el condenar a estos victimarios.

Es posible que el emisor comparta el discurso pacifista mencionado por Manuel Hernández-Pérez (2017) que trataba a la guerra desde el dolor, trauma y pérdida (p. 198), pero hubiera podido ir más lejos al retratar a dichos victimarios efectivamente como esos monstruos que veía el niño. Sin embargo, optó por un camino diferente alejándose nuevamente de maniqueísmos y con ello se aleja de una posición que juzga a unos y otros actores de los ciclos de violencia como culpables o inocentes. En su lugar, busca plantear respuestas al por qué de la violencia de hoy, la violencia de antes y la violencia de siempre, que ya se reconocen en conjunto como parte de ciclos de violencia.

❖ *La sociedad en la que viven los jóvenes privilegiados y los niños desafortunados*

Cuando el gran imaginador decidió sacar del anonimato a una parte trascendental y desconocida del victimario (usando una analepsis mixta), reveló al mismo tiempo la realidad de la guerra a una generación que no la vivió y ello incluye no solamente al deudo/narratario

de este subrelato. Es muy posible que también una parte de la audiencia viva en países donde una cierta paz—más allá de los matices—es la norma y donde independientemente de sus fallas existe un sistema que castiga la violencia indiscriminada (no se debe olvidar que todos los gobiernos detentan el monopolio de la violencia). Empero, al mismo tiempo, existe un conocimiento general de que en varios lugares del mundo, tal vez más lejanos o cercanos a los espectadores, la realidad es distinta, es más violenta o dominada por la guerra que suele ir acompañada de pobreza o nula presencia y efectividad de las instituciones, como el contexto en el que creció el victimario.

Esa es la situación del deudo (Naruto) que presenta el encodificador, pues más allá de los problemas que ha enfrentado, ha nacido en una tierra privilegiada y en un tiempo donde su nación no se encuentra envuelta directamente ni oficialmente en conflictos armados, mientras que el victimario/deudo no conoció más que ese caos y zozobra cuando era niño, incluso después, cuando era adolescente. Eso era parte de su sociedad y su cultura legitimaba la violencia en tanto la veía como inevitable. En concordancia con lo anterior, el enunciador ahonda en el por qué y la respuesta es enfatizada pues la dice el mismo victimario/deudo ante la expresión de congoja y culpa del otro deudo (lo que se hizo posible por la analepsis mixta): la violencia estructural horizontal mencionada por Galtung (2004).

El sistema social puso al victimario/deudo (Nagato) antes de que naciera en esa posición en el mundo y lo presionó con los conflictos armados que el mismo sistema admitió y promovió hasta que hizo que adoptara (por medio de la ideologización con base en esta terrible experiencia) una ideología sobre la violencia guiada por los ineludibles efectos invisibles resultantes de los también inevitables actos violentos. De este modo, en su cultura, la venganza (el deseo de revancha expresado en violencia) también es legítima (violencia cultural). Es

verdad que como ser humano aún contaba con su libre albedrío para negarse a recurrir a actos violentos, pero si tiene que defenderse en este contexto o de lo contrario moriría como pasó con sus padres, la respuesta se vuelve más compleja y a eso apunta el gran imaginador.

Los ciclos bélicos de violencia son presentados por el emisor como casi inminentes e inevitables en este contexto social cuyas características aproximan el discurso a lo planteado por la hipótesis sobre la violencia estructural. Sin embargo, si se recuerda la alternativa a la violencia cultural (una paz cultural) que él propone y que llevó a que el deudo preguntase al victimario/deudo el porqué de su violencia, entonces pareciese que el gran imaginador propone que quizás ese es uno de los caminos para que dichos ciclos no se mantengan reafirmando así lo planteado en la anterior secuencia sobre la solución, que también se destacó en la hipótesis. Quizás una paz cultural conllevaría que todos viviesen en circunstancias donde este tipo de violencia no los asediara y eso sería una tarea más que complicada, pero una vez que se conoce ese porqué de la violencia, ¿cuál es el siguiente paso para enfrentarla al igual que a los ciclos?

3.3.6. Cuadros resumen

En los dos siguientes cuadros, se condensan aspectos representativos del análisis que se evidencian en momentos específicos de las secuencias y que se vinculan a algunos de los discursos hallados en relación con el ciclo bélico de violencia. En ese sentido, se pueden reconocer las relaciones entre las *descripciones de las variables* correspondientes a cada nivel (listadas por guiones -), los significados clave que se pueden reconocer en el contenido de la historia que se han dividido en *figuras y roles* (presentados entre comillas “”) y sus respectivos *temas* vinculados a la teoría del ciclo bélico de violencia (flanqueados por barras //). El último cuadro esquematiza el *discurso* de la secuencia que conecta los temas y algunas figuras o roles

(el signo = se refiere a una relación de equivalencia entre los elementos; todas las flechas, a una relación de consecuencia; y el signo +, a una relación de adición).

Cuadro 1 Secuencia 2

Descripción de momento del relato:

Nagato narra la muerte de sus padres

Nivel Narratológico – Análisis de Tiempo

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|---------------------|--------------------|----------------|-------------------------------|
| -Analepsis mixta | “Relato de guerra” | “Victimario” | /Ideologización en violencia/ |
| -Relato singulativo | | “Protagonista” | |

Nivel Narratológico – Análisis de Enunciación (Narrador)

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--|---|---|---|
| -Narrador intradiegético-homodiegético | “Narración con tono personal” “Guerras de países potencia” “País pequeño y pobre” “Campo de batalla” | “Victimario” “Subnarrador” “Espectador” “Narratario” | /Ideologización en violencia/ /Violencia estructural horizontal/ |
| -Voz <i>in</i> y voz <i>over</i> | | | |
| -Voz silenciada | “Hechos directos” | “Victimario” “Protagonista” “Espectador” “Testigo” | /Guerra/ |

Nivel Narratológico – Análisis de Focalización

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|---|---|--|---|
| -Focalización interna -Paralepsis en audiovisualización | “Niño frágil” “Niño miedoso” “Niño inocente” “Padres” “Civiles de país pequeño y pobre” | “Deudo” “Testigo de la violencia” “Seres queridos” “Víctimas” “Victimarios” | /Violencia directa física/ /Muerte de seres queridos/ /Efectos visibles de la violencia/ |
| -Focalización interna -Paralipsis en audiovisualización | “Tensión de contexto bélico” “Soldados de país potencia” | “Potenciales víctimas” | /Guerra/ /Violencia cultural/ |

Cuadro 2 Secuencia 2

Descripción de momento del relato:

Nagato ataca a ninjas de Konoha

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Plano

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--|--|---|--|
| -Planos detalle de boca de Nagato llorando | “Niño frágil” “Niño miedoso” “Niño inocente” | “Deudo” “Testigo de la violencia” | /Trauma del testigo de la violencia/ /Dolor del deudo/ |
| -Planos busto de Nagato llorando | “Cercanía” “Interioridad” | | /Efectos invisibles de la violencia/ |

| | | | |
|--|--|---------------------|---|
| <p>-Plano detalle de ojo de Nagato con patrón del <i>Rinnegan</i></p> <p>-Primer plano de rostro de Nagato llorando e iracundo</p> | <p>“Acto violento impulsivo”</p> <p>“Cercanía”</p> <p>“Interioridad”</p> | <p>“Victimario”</p> | <p>/Deseo de venganza/</p> <p>/Odio del deudo/</p> <p>/Efectos invisibles de la violencia/</p> <p>/Violencia directa física/</p> <p>/Violencia cultural/</p> <p>/Ciclo bélico de violencia/</p> |
|--|--|---------------------|---|

Nivel de Lenguaje Audiovisual del Anime– Análisis de Color

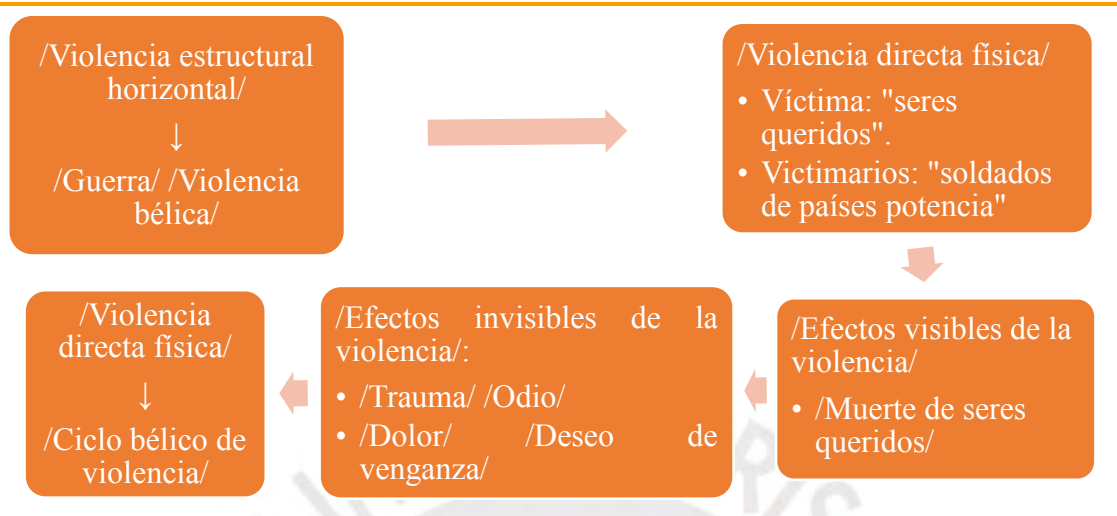
| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|---------------------|--|----------|--|
| <p>-Color negro</p> | <p>“Casa tenebrosa”</p> <p>“Casa aterradora”</p> | <p>-</p> | <p>/Deseo de venganza/</p> <p>/Odio del deudo/</p> <p>/Efectos invisibles de la violencia/</p> |

Nivel de Lenguaje audiovisual del Anime– Análisis de Iluminación

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--|-----------------------------|------------------------------|--|
| <p>-Luz lateral</p> <p>-Luz de calidad dura</p> <p>-Luz de intensidad alta</p> | <p>“Rostro inquietante”</p> | <p>“Victimario violento”</p> | <p>/Deseo de venganza/</p> <p>/Odio del deudo/</p> <p>/Efectos invisibles de la violencia/</p> |

Cuadro 3 Secuencia 2

Discurso

3.4. SECUENCIA 3: LA MUERTE DE YAHIKO [\[Ver Secuencia/Tesis Digital\]](#)3.4.1. «Date prisa. ¡¿O deseas que esta mujer muera?!»¹²⁴

❖ Descripción de la secuencia

En este capítulo, Nagato le cuenta a Naruto sobre la época posterior a la partida de Jiraiya tras entrenarlo a él, a Konan y a Yahiko, específicamente la época en la que los tres eran jóvenes y formaron Akatsuki, una organización *shinobi* que pretendía alcanzar la paz, la cual consiguió amplia fama. Por ello, Hanzō, el líder de su aldea, los convocó como aliados para que fueran intermediarios en las negociaciones de paz durante la Tercera Guerra Mundial Ninja (donde se ubica esta parte del relato).

¹²⁴ (Hikokubo, Miyata, Takegami, Tanaka y Kumagai, 2010a) Frase de Hanzō a Nagato en el episodio 173 de *Naruto Shippūden*, «El nacimiento de Pain».

La secuencia empieza en la cueva, donde el antagonista señala que el acuerdo con Hanzō era una trampa de este, pues temía que Akatsuki pretendiera quitarle su poder en Amegakure. Posteriormente, al mismo tiempo que se ve a un joven Pain boquiabierto bajo la lluvia, el villano en el presente afirma que sólo por la sospecha de Hanzō, Yahiko murió, pero no termina la frase. A pesar de ello, la narración prosigue señalando que al día siguiente a la formación de la alianza, el actual victimario y su mejor amigo asistieron al lugar convenido (un acantilado) para realizar unas coordinaciones sobre su participación como mediadores, pero, en dicho lugar, estaban tanto los subordinados de Hanzō como el escuadrón ANBU de Konoha. El mismo Nagato detalla que la razón de su presencia era que ambas fuerzas conspiraron juntas para acabar con Akatsuki, pues Hanzō no quería perder su posición en su aldea a causa de dicha organización y Danzō, que dirigía a los ANBU, quería su apoyo para destituir al Tercer *Hokage* de Konoha.

A continuación, es posible ver a Hanzō expresando no sólo su molestia hacia Akatsuki—en ese entonces—pacífica, sino demandando la muerte de Yahiko al ser su jefe. El ninja señala que si se rehúsa, matará a Konan, a quien tiene a su lado, atada de manos, por eso, Yahiko se enfada, mas Hanzō confirma sus intenciones al lanzarles una *kunai* hacia donde está el primero junto a Nagato. Este último es designado por el líder de Amegakure para ser el asesino de su mejor amigo con la promesa de la liberación de Konan. Esta última no duda en decirles que la dejen y huyan, pero Yahiko le pide a su camarada que lo mate, en respuesta, el ahora líder de Akatsuki queda fuertemente conmovido. Lo siguiente que se ve es una parte de la conversación que este tuvo con Jiraiya cuando era niño, concretamente, la parte en la que el infante le dice que lo único que quiere es proteger a Konan y a Yahiko sin importar el dolor que tenga que soportar. De regreso en el acantilado, Nagato empieza a agitarse sin reaccionar aún, por ello, Yahiko insiste en su pedido con un grito al igual que Konan, quien le repite que no lo haga, y Hanzō,

quien le recuerda su amenaza de matar a su amiga. Finalmente, Nagato se mueve lentamente hacia la *kunai* y la levanta en medio de su cada vez más pesada respiración.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *La decisión de los poderosos y la violencia estructural vertical*

En este punto de la historia de Nagato, ya se comprende la intención del gran imaginador de proponer una decompresión de la línea narrativa de este personaje, como es el estilo del anime *shōnen*, impuesto por Tezuka (citado en Schodt, 2011, p. 25 y 26). No obstante, como ya ha ocurrido en las secuencias anteriores, esta decisión no sólo ha permitido traspasar la no transparencia del sujeto ficcional y complejizar su condición de villano al igual que su carácter de victimario, sino que ha permitido conocer más su sociedad, la cual el encodificador ha configurado como tierra fértil para los ciclos de violencia. Uno de esos aspectos que el enunciador presenta a la audiencia se conoce en el inicio de la presente unidad de análisis por medio de la figura del *narrador intradieético-homodieético*. Como subnarrador, el mismo Nagato con su voz *over* contextualiza su segundo dolor nuevamente en un conflicto armado (la Tercera Guerra Mundial Ninja), al mismo tiempo que expone que el causante fue el jefe de su aldea, quien sólo por el deseo de mantener su posición y su poder conspiró para acabar con Akatsuki a través de la muerte de su líder: Yahiko.

Nagato también menciona que en el acantilado donde les tendieron la emboscada también se hallaban los ANBU, los cuales seguían las órdenes de Danzō, un dirigente de Konoha, quien por las mismas razones que Hanzō, deseaba conseguir poder en su propia aldea y, por ello, también estuvo dispuesto a matar a otras personas. En el marco teórico, se mencionó que Johan

Galtung sostenía que la estructura social ejercía violencia contra las personas en dos sentidos y además de la ya mencionada violencia estructural horizontal, también identificaba a la vertical que implicaba la represión y explotación de los estratos sociales menos favorecidos por parte de los más privilegiados (2004).

Justamente, eso es lo que ocurre con Nagato, Konan y Yahiko quienes, como señala el primero, fueron víctimas de la violencia de las autoridades de su aldea y de uno de los más importantes países potencia, pero existen algunos matices establecidos por el emisor al respecto que vale la pena revisar. Como se especifica en este mismo capítulo, los tres jóvenes habían creado Akatsuki como una organización con fines pacíficos que pretendía detener las guerras (por eso los llaman para ser negociadores de paz) y que, en ese sentido, buscaba frenar las cadenas de odio fundamentadas en efectos invisibles de la violencia producidos por conflictos armados.

En esta parte de la secuencia, por medio de la *analepsis mixta* y el *relato singulativo*, además de que se configura el carácter *explicativo* de este relato que presenta el segundo dolor que definió la ideología de Pain, el encodificador acentúa otra cuestión adicional. Estas herramientas narratológicas permiten viajar al pasado y descubrir el momento en el que la violencia estructural vertical atacó sin miramientos un proyecto que apuntaba a una paz cultural y pretendía ser una alternativa a la violencia cultural imperante. Esta podría haber tenido resultados positivos en el marco de la Tercera Guerra Mundial Ninja cuya solución se desatiende en esta situación donde lo más importante son las ambiciones personales de los poderosos.

En el presente, ya no queda nada de la voluntad para evitar la violencia que tenían los miembros de Akatsuki, entre los que se encontraban Nagato y Konan, pues ahora ambos tienen propósitos

y métodos totalmente opuestos. Sin embargo, como ha ocurrido anteriormente en este texto audiovisual, el enunciador pretende que estas problemáticas, ideales y conflictos que podrían retratar a la violencia como abstracta o lejana se sientan humanos y, para ello, el retrato de la situación de Nagato es particularmente significativo.

Si bien el emisor ya ha establecido su intención de profundizar en la perspectiva y experiencia de Pain en tanto victimario/deudo, esta vez lo reafirma presentando una segunda capa dentro de la ya elegida *focalización interna* que al combinarse con una *analepsis externa* permite conocer más a ese joven Nagato quien recuerda su diálogo con Jiraiya cuando era niño y lo hace dentro del subrelato.

A diferencia del subrelato/memoria, perteneciente al Pain del presente, este recuerdo constituye un *relato repetitivo* que permite enfatizar de forma particular la motivación principal en la vida de Nagato, la cual guiaba y quizás continúa guiando todas sus acciones. Para comprender mejor este punto, es importante tener en cuenta lo ocurrido en episodios anteriores en cuanto al vínculo entre los tres huérfanos de Amegakure. Nagato le debe muchísimo a Konan y a Yahiko, pues lo salvaron de la inanición, le dieron un hogar, su amistad, ganas de vivir y un sueño: luchar juntos para salvar a su aldea y al mundo (esto último era sumamente importante para Yahiko), así que es natural que, tras el asesinato de sus padres, su principal móvil sea proteger a sus amigos sin importar el precio y la razón es que no desea perderlos.

La conversación donde Nagato expresó esta motivación ocurrió después de que, mató sin querer a un ninja de Iwagakure (aldea de la roca) que quería asesinar a Yahiko, lo que lo hizo sentirse culpable y tener miedo de su propio poder (el *Rinnegan*), así como del odio que lo embargó en ese momento. No obstante, Jiraiya lo reconfortó diciéndole que salvó a su amigo

y le dijo que cuando a uno lo hieren, aprende a odiar, asimismo, cuando uno hiere a otra persona, uno es odiado y aprende a sentir culpa, pero comprender ese dolor permite ser amable con los demás y madurar, lo que implica tomar decisiones propias al igual que encontrar respuestas ante el dolor. Esta es la primera vez que el ninja le habla a su futuro pupilo sobre su constante meditación acerca de lo que significa la paz y cómo conseguirla, pero el infante líder de Akatsuki ensayó desde el inicio su propio camino hacia dicha paz cuando señaló que sólo deseaba lograr proteger a sus amigos sin importar el dolor que tuviera que soportar.

La *paralepsis* de este recuerdo combinado a lo ya visto antes en la serie, permite reconocer que, a pesar de su corta edad, el Pain niño consideraba que poder defender a los suyos significaba la paz y aun cuando no sabía exactamente cómo los protegería, ya pensaba en procurar el bien de otros incluso a costa del suyo propio. El gran imaginador presenta esta memoria para que se entienda el porqué el joven villano decide tomar la *kunai* lanzada por Hanzō y convertirse en el asesino de su mejor amigo para al menos poder salvar a su amiga. Sin embargo, al mismo tiempo, presenta una vergonzosa comparación entre este acto y el proceder del líder de Amegakure y Danzō cuyos intereses particulares pesan más que las vidas humanas.

Esa misma *paralepsis* permite observar precisamente el impacto de esa decisión de Nagato, quien parece estar cargando el peso del mundo y hallarse en una terrible agonía por lo que tendrá que hacer, pues en esa época él no hubiera hecho algo así, no mataría a sus amigos y probablemente a nadie, más aún después de las enseñanzas de Jiraiya. Esto demuestra la naturaleza impulsiva de su primer acto violento en la niñez y que en plena consciencia de sí mismo, no hubiera y no volvió a actuar de la misma manera, pues el ninja de Iwagakure también murió por el descontrol de su poder. En ese sentido, esta situación es la que lo empuja a aceptar

de manera parcial que va a tener que asesinar a alguien que además es tan importante para él. De este modo, el encodificador reafirma el terrible accionar de la violencia estructural vertical que como esos ninjas que acorralan a Yahiko, Konan y Nagato, presionaron a este último al límite y es difícil que en esta situación se consiga un final feliz para ellos.

3.4.2. «Tú y Konan deben sobrevivir...no importa lo que cueste»¹²⁵

❖ *Descripción de la secuencia*

En medio de su nerviosismo y con la *kunai* en la mano, Nagato se dirige a Konan y mira el arma ninja que él sostiene, seguidamente, voltea hacia Yahiko y mientras dice su nombre, este avanza rápidamente contra su amigo hasta que se apoya sobre él. El joven Pain retrocede ante el peso del cuerpo de Yahiko y abre los ojos horrorizado, pues se percató de que a su amigo se le ha incrustado la *kunai* por el impacto y, debido a ello, empieza a botar sangre por la boca. El entonces líder de Akatsuki le dice con voz entrecortada a su camarada que este y Konan tienen que sobrevivir sin importar el precio.

Mientras cae al suelo, agrega que Nagato es el salvador del mundo y que sabe que va a alcanzar su objetivo, pero el actual antagonista no parece reaccionar, ya que no hace nada para evitar que su amigo se desplome completamente. Konan grita el nombre de Yahiko, que yace sin vida sobre el terreno. Inmediatamente después, se produce un fundido a blanco y se ve una imagen del fallecido joven en su infancia en la que dice que tiene un sueño. De regreso en el acantilado, Nagato sigue en shock y Konan se deja caer de rodillas llorando.

¹²⁵ (Hikokubo *et al.*, 2010a) Frase de Yahiko a Nagato en el episodio 173 de *Naruto Shippūden*, «El nacimiento de Pain».

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *El punto de quiebre del personaje y la víctima obligada a ser victimario*

Como se mencionó en el marco teórico, Sergi Cámara (citado en Flores, 2013) señala que uno de los elementos que compone el trinomio de las historias *shōnen* es la amistad, lo que marca la importancia de los vínculos amicales para el protagonista, así como para los otros dos elementos de dicho trinomio: el esfuerzo o perseverancia y el triunfo o consecución de objetivos (p. 45). Si ese pilar decae para el personaje, por ejemplo, debido a la muerte de su mejor amigo, entonces, su mundo entero trastabilla y como se especificó en el acápite anterior, ello es aún más determinante en el caso de Nagato, quien considera a Konan y a Yahiko no solo como sus mejores amigos o familia, sino como su motivación para vivir y actuar.

El gran imaginador lo sabe bien y por ello plantea el acto violento que le quita la vida a Yahiko como un punto de quiebre en su historia personal como el que mencionaba Pelliteri (2011). No obstante, no decide enfocarse en el daño corporal de la víctima ni en una gradación alta de la violencia que, en cambio, es *baja*, sino en el impacto de ello en los personajes, especialmente, en el joven Pain, quien vuelve a ser testigo de la violencia de la guerra y de su sociedad. En primer lugar, el encodificador plantea un *plano general* que, aunque no permite apreciar rostros, con su lejanía, transmite adecuadamente lo distante que estaba la mente de Nagato quien, en medio de su nerviosismo y shock trataba de pensar qué debía hacer en ese contexto para salvar a sus amigos, mientras Yahiko actúa rápidamente y opta por sacrificarse por sus compañeros sin dudar. Esto es enfatizado por la velocidad del movimiento que se *acelera* cuando el entonces líder de Akatsuki empieza a correr hacia su mejor amigo y que va *ralentizándose* hasta que el *cuadro se congela* justo en el momento clave del daño corporal que

no se ve, pero se supone por el sonido. Al mismo tiempo, la lluvia es lo único que no deja en ningún momento de caer como si el mundo llorara por lo que está ocurriendo.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010a)

En segundo lugar, a nivel visual, el enunciador profundiza aún más en el retrato de esta terrible experiencia cuando a dicho momento clave lo ilumina con una *luz intensa y suave* que deslumbra todo ocultando el entorno al mismo tiempo que crea un halo alrededor de los personajes como si el mundo entero hubiese dejado de existir cuando Yahiko fue herido mortalmente. Algo similar ocurre con el *contraluz* elegido por el emisor que proyecta la angustia del joven antagonista ante la incertidumbre que rodea su destino y el de sus amigos, lo cual también es destacado por la elección del *color blanco* que destaca que los que están en jaque son la amistad, la paz (del mundo ninja) y la vida (Cheng, 2009, p. 1927). Finalmente, como lo demuestra el cambio de tono de la imagen hacia el *gris* y el *negro*, la violencia ha tenido lugar y ha causado un terrible efecto visible: la muerte de Yahiko y, con él, de algo más.

En el acápite anterior, se hizo referencia al proyecto inicial de Akatsuki y a cómo la violencia estructural truncó una iniciativa que pudo ser bastante beneficiosa para el mundo ninja, pero en este momento el gran imaginador dirige la atención hacia el individuo detrás de ese proyecto, Yahiko, cuya conducta y actitud no sólo muestran lo mejor de él, sino que hacen más lamentable su deceso. Por esa razón, el *primer plano* definido por el encodificador acerca a la

audiencia a la imagen del chico sonriendo para darle ánimos a Nagato al mismo tiempo que bota sangre por la boca en medio de su agonía y se muestra claramente consciente de su final. Antes que el daño corporal en sí, el enunciador se concentra en la transmisión de las emociones del personaje a través de su rostro maltrecho pero que proyecta calidez y por medio de sus palabras que revelan su amor, devoción y fe en sus amigos, sobre todo en el joven Pain.

Para el emisor, la guerra, la violencia estructural y las fuerzas que la movilizan, acabó con todo esto dejando como resultado un cuerpo inerte con la mirada perdida y una herida que propone una comparación con el rostro aún con vida, pero que ahora está acompañado de un charco de sangre como es posible notar en un *plan busto*.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010a)

Nuevamente, se ha perdido la vida de un inocente en la guerra y el gran imaginador lo sentencia por medio de una *analepsis externa* que no sólo permite a la audiencia viajar al pasado, sino que vuelve a subrayar, al tratarse de un *relato repetitivo*, que junto a los buenos sentimientos de la víctima también ha muerto su sueño. Este es resaltado por la *paralepsis* que, en el marco de la *focalización interna*, influye en la audiovisualización y elige una imagen que evidencia el entusiasmo con el que el fallecido deseaba cumplir su meta.

El parlamento de Yahiko diciendo que tiene un sueño fue dicho por él cuando era un infante y fue recogido en el episodio 172 en el que Nagato narra a Naruto su primer dolor, pero se muestra en un plano distinto al que se introduce en este momento, el cual corresponde en realidad con otra situación, en la que éste dice que quiere dominar el mundo. No obstante, el enunciador deseaba destacar el fervor con el que el chico veía el cumplimiento de su sueño y para ello altera la focalización interna.

Además, como se destacó antes, el encodificador se dirige a los espectadores seguidores cuando emplea *relatos repetitivos* y, por ello, en este caso, ya no necesita explicitar ese sueño, pues el público ya sabe que consistía en acabar con las guerras y cambiar el mundo, un anhelo que no sólo beneficiaría a Yahiko y a sus amigos, sino a todos y que fue ideado por un niño que a pesar de sus propias dificultades pensaba en los demás. Empero, para el enunciador es importante enfocarse en el individuo y, por ello, además de su calidad humana, la muerte del mejor amigo del villano tiene fuertes implicancias para este último.

Una de las circunstancias que incrementa la posibilidad de un ciclo de violencia y que es listada por el *Cycles of Violence Work Group* (2005), ocurre cuando se obliga a otros a cometer los actos violentos (p. 587-588) y la situación de esta secuencia complejiza más el escenario planteado por estos autores. Es cierto que Nagato nunca llegó a empuñar la *kunai* contra Yahiko, sino que fue este quien cometió una especie de suicidio al lanzarse hacia ella a sabiendas de que su mejor amigo no podría lastimarlo voluntariamente, pero a pesar de ello, desde la perspectiva del actual antagonista, esto no lo exime de la culpa.

La razón es que él no pudo ser quien hallase la solución a esta situación a pesar de que su máxima motivación era mantener con vida a sus amigos; es decir, falló en protegerlos y debido

a la terrible posición en la que lo pusieron Hanzō y Danzō cuando le obligaron a decidir por la vida de uno de ellos. De cierta forma su indecisión selló el destino del ninja, por esa razón, igualmente su mundo trastabilla no sólo por la muerte de su mejor amigo. Adicionalmente, tiene que cargar con los efectos visibles e invisibles (perder a su mejor amigo con el dolor que ello implica) de la decisión que el mismo Yahiko tomó en su lugar y del terrible plan de los dos dirigentes *shinobi* con sus ambiciones y su violencia estructural, ante lo cual reaccionará.

3.4.3. «Si la pelea no se detiene, entonces me convertiré en el dios de este mundo»¹²⁶

❖ *Descripción de la secuencia*

Después de que Konan se deja caer al suelo llorando, Hanzō parece mirar con satisfacción lo sucedido y, en contraste con su propuesta de dejar vivir a la ninja y a Nagato, ordena a sus subordinados que maten a este último. Cuando el ataque se efectúa, se ve cómo las *kunai* se acercan a gran velocidad al lugar donde se encuentra el joven Pain junto al cuerpo de Yahiko. Mientras tanto, el primero piensa y se escucha la voz de su mejor amigo hablando sobre el posible escenario en el que las guerras en su aldea no cesen, entonces, aparece una imagen de Yahiko en su niñez diciendo que se convertirá en el dios del mundo si eso ocurre.

De vuelta en el acantilado, el actual líder de Akatsuki abre sus ojos y cuando levanta su mano, las *kunai* se detienen en seco y caen al suelo como si se hubieran estrellado contra algo. Los subordinados de Hanzō están sorprendidos y se preguntan cómo pudo rechazar su ofensiva, en contraposición, el joven villano salta inmediatamente hasta la parte más alta del acantilado donde se encuentran el jefe de Amegakure y Konan. Su acción provoca que cuando ya está

¹²⁶ (Hikokubo *et al.*, 2010a) Frase de Yahiko en el episodio 173 de *Naruto Shippūden*, «El nacimiento de Pain».

frente a ellos, Hanzō retroceda cauteloso y active una trampa compuesta por una serie de sellos explosivos que se hallaban escondidos en el suelo.

Ante ello, el antagonista levanta a Konan para protegerla, así que todos los sellos se adhieren a sus piernas. Tras presenciar la explosión, que incluso ha destruido una parte del abismo, Hanzō se pregunta si consiguió matarlos, pero luego se ve que la *shinobi* es desatada y se revela que quien lo hace es Nagato, quien se encuentra en llamas y cuyas piernas están quemadas. Cuando las flamas se apagan, el joven Pain le dice a Konan con voz firme que se aferre a su camarada muerto y que se quede donde está.

En ese momento, Hanzō se muestra sorprendido ante la supervivencia de su enemigo a quien atacó con la que parecía ser una técnica muy poderosa; sin embargo, cuando el joven ninja levanta la mirada, el jefe de Amegakure se percató de que posee el *Rinnegan* y exclama con cierta preocupación que no es un chico normal. Sin perder tiempo, los numerosos ANBU de Konoha siguen la orden de uno de ellos y se lanzan del acantilado para arremeter contra Konan y Nagato, quien reacciona realizando un *jutsu* de invocación. Este ocasiona que del suelo emerja una estatua enorme, el *Gedō Mazō*¹²⁷, que golpea con su inmensa mano a los ninjas, los cuales salen despedidos por los aires.

¹²⁷ Esta es la misma estatua, donde los miembros de Akatsuki almacenan a los *bijū* una vez que los han extraído de sus *jinchūriki*. Cuando estén todos, formarán a la bestia de diez colas o *jūbi*, que pretenden controlar para atacar a todas las aldeas.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *La motivación del personaje y la determinación razonada de combatir*

En el acápite anterior, se había mencionado que tras la muerte de Yahiko, había una fuerte posibilidad de que se desatara un ciclo de violencia a partir de las acciones que pudiese emprender Nagato.

Esta parte de la secuencia lo contradice, ya que, a pesar de la muerte de su amigo, un efecto visible de la violencia en la que de cierta forma ha participado, el actual villano no se lanza impulsivamente a atacar a sus enemigos, guiado por los efectos invisibles de la misma. En cambio, el gran imaginador muestra que este opta por pensar su siguiente movimiento, como se evidencia a partir de la *focalización interna*, en otras palabras, evalúa la situación. Como consecuencia y como lo precisa la *analepsis externa sonora* elegida por el encodificador, su mente rememora las palabras de Yahiko, las cuales exponen perfectamente la situación actual.

En el ya mencionado capítulo 172, tras la muerte del perro que los tres huérfanos de Amegakure tenían cuando eran niños, el recién fallecido Yahiko manifestó su cólera por el contexto bélico en el que vivían, pues el animal falleció a causa de una explosión ocurrida cuando caminaban todos juntos durante la Segunda Guerra Mundial Ninja. En respuesta y a pesar de ser un niño, este señaló que, si las guerras no terminaban, él tomaría medidas.

De forma correspondiente, el enunciador decide, en este caso, modular la *paralepsis* con el fin de que la anacronía sólo sea sonora y, como resultado, ese parlamento coincida con la expresión de turbación de Nagato mientras está a punto de recibir el ataque de las *kunai* de sus enemigos

en el marco de la Tercera Guerra Mundial Ninja. Es decir, el mundo no ha cambiado como Yahiko pensó que podría pasar.

Seguidamente, el emisor muestra la *audiovisualización* de dicho recuerdo, es decir, la imagen mental del mismo, la cual permite ver el rostro de frustración del infante Yahiko cuando dice que su medida será convertirse en el dios del mundo. La audiencia seguidora sabe muy bien que a pesar de la voluntad que poseía el difunto ninja, de su habilidad y de su fuerza, no contaba con el nivel de potencial como *shinobi* para convertirse en ese todopoderoso que podría cambiar el mundo. Por el contrario, Pain desde que era niño poseía un talento natural, como Manuel Hernández-Pérez (2017) precisa que es común en el caso de los antagonistas (p. 190), dicho talento era el *Rinnegan*.

En estas circunstancias, el gran imaginador emplea el *relato repetitivo* de esta declaración de Yahiko para establecer que ahora que él ha perecido, sus palabras, que siempre fueron importantes para Nagato, adquieren una nueva relevancia, ya que le corresponde a este último tomar la posta y convertirse él mismo, con el poder que posee, en ese dios del mundo que añoraba su mejor amigo y que terminaría con las guerras.

El encodificador vuelve a emplear las *analepsis* para plantear la motivación del personaje, en este caso, el ahora victimario, quien decide actuar dejando de lado sus temores hacia su propio poder y en favor del sueño de su camarada. Por ello, toma el control de la situación y, con seguridad, repele el ataque de su enemigo con el poder de su *Rinnegan* y salta para enfrentarlo cara a cara con el fin de salvar a Konan. Cuando llega a la cumbre del acantilado, es importante resaltar que el actual antagonista no va directo a dañar a Hanzō para castigarlo por lo ocurrido con Yahiko, sino que va por Konan. Debido a esa decisión, se demora en reaccionar un instante,

el cual es aprovechado por el jefe de Amegakure para activar su trampa de los sellos explosivos, ante la cual Nagato opta por levantar a su amiga para protegerla y que el daño lo padezca sólo él.

Si se tiene en cuenta este proceder y el anterior en el que repele las *kunai* en vez de lanzarlas de regreso, algo que también habría podido hacer por los poderes que posee, es claro que no responde la violencia con violencia a pesar de la cultura en la que creció y aun cuando su iniciación le enseñó que los actos violentos son la respuesta para proteger a los suyos.

La razón de esto no son las enseñanzas de Jiraiya ni que no sienta deseos de lastimar a sus rivales, sino que lo ocurrido con Yahiko ha reafirmado su motivación principal, la cual ya fue mencionada: su deseo de proteger a sus amigos sin importar el precio. El enunciador es consciente de ello y; por esa razón, plantea por medio de *un primer plano* y *un plano detalle* de los sellos, otro *plano detalle* del rostro de Nagato y el *color rojizo* el peligro que corre este último cuando los sellos explosivos están a punto de detonarse. Precisamente, el rojo es identificado por Cheng con dicho peligro (2009: 1928), el cual Nagato está dispuesto a enfrentar para defender a los suyos. Al mismo tiempo, los planos *enfatan el daño resultante* del ataque en su cuerpo: graves quemaduras (sin ser demasiado sangriento), incluso, aun cuando el fuego ha lastimado terriblemente su piel, el emisor muestra al joven Pain decidido a continuar actuando con base en dicha motivación y su *resistencia corporal*.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010a)

Ante esta propuesta, es válido preguntarse por qué el gran imaginador no eligió que la gradación de la violencia fuese al menos media en lugar de *baja* (debido a que ocurre en un *plano general*) para así acentuar aún más la voluntad de Nagato a través de la exposición del acto violento que sufrió más allá de que este se pueda deducir por su estado físico y por la destrucción de parte del acantilado. La respuesta parece hallarse en el *plano detalle* del rostro del joven Pain ya mencionado y que presenta el codificador tras los encuadres cerrados de los sellos explosivos en las piernas del actual villano, ya que, gracias a su cercanía, al *color rojo* y a la *iluminación dura, intensa y contrapicada*, que traduce maldad según Horno (2013, p. 254), consigue evidenciar un punto importante.

A pesar de que está actuando de forma más o menos ecuánime, aún Nagato guarda dentro de sí, como lo muestran sus ojos y se enfatiza con la luz y el color rojo, el cual también significa odio (Cheng, 2009, p. 1928), los efectos invisibles de la violencia, los cuales se señaló que no lo controlaban. Empero, en realidad, los está conteniendo en favor de seguir su motivación y cumplir su objetivo, lo que es destacable para el gran imaginador.

Después de sacar a Konan, Nagato es consciente de que por la cantidad de enemigos, se encuentra en desventaja para poder sacarla con vida y llevarse el cadáver de Yahiko, así que decide emplear el *Gedō Mazō* (visto en un *plano general*) para incapacitar a una mayor cantidad

de enemigos y, con ello, el enunciador demuestra ese talento y ese potencial con el que cuenta el presente líder de Akatsuki y que le permitiría convertirse en el llamado dios del mundo. Hasta este punto, este poderoso ser ha tratado de superar sus propias emociones y de este modo, por amor a sus amigos, se ha mantenido alejado del sentimiento hostil que René Girard (2010) ubica comúnmente en las acciones durante una guerra (p. 27) y decide combatir de forma razonada.

Con lo sucedido se demuestra, que para el joven antagonista la violencia no era un fin en sí mismo o un disfrute, sino un medio para cuidar de los suyos y que al menos en un primer momento, no la practicó de manera excesiva. Esto podría haber augurado un final distinto para esta situación, para Nagato, para Akatsuki y para el mundo ninja en general. Sin embargo, ese dios es un ser humano que comienza a sentir que vencer a sus enemigos y salir vivos quizás no sea suficiente.

3.4.4. «Fue igual al tiempo cuando mis padres murieron»¹²⁸

❖ *Descripción de la secuencia*

Después de que el *Gedō Mazō* emerge completamente del suelo, Konan reconoce a la estatua con preocupación en contraste con Hanzō que se muestra sorprendido. La ninja, le pide a Nagato que no use la escultura, pero el chico grita como si le diera una orden a la estatua, entonces de la figura aparece una vara de metal que se despliega en varias ramificaciones, las cuales se clavan todas juntas en la espalda del muchacho. En ese momento, las bifurcaciones

¹²⁸ (Hikokubo *et al.*, 2010a) Frase de Nagato/Pain en el episodio 173 de *Naruto Shippūden*, «El nacimiento de Pain».

parecen llenarse de chakra, al mismo tiempo que el rostro del joven Pain evidencia que pierde energía. Como resultado, en la boca del *Gedō Mazō*, se forma una esfera de poder que adquiere la forma de un dragón, el cual avanza rápidamente y ataca a los subordinados de Hanzō. Ante su sorpresa, cuando el animal los traspasa, les arrebató el alma y aunque varios se dan cuenta de lo ocurrido y tratan de escapar, igualmente todos terminan muertos, pues se ve que el antagonista es quien controla los movimientos del dragón.

Mientras tanto, el jefe de Amegakure observa lo ocurrido y a pesar de lo que ha presenciado, no huye, sino que espera que el animal se acerque a él. Cuando están frente a frente, Hanzō declara que Nagato era el líder de Akatsuki en las sombras y afirma estar sorprendido de que posea el *Rinnegan*, ante lo que el dragón se levanta listo para atacar. Konan se ve preocupada y llama a su amigo como pidiéndole que se detenga, pero el chico grita en medio de un gesto de ira. Si bien justo cuando el dragón se abalanza sobre Hanzō, este usa una técnica de teletransportación, la ninja no lo sabe, por ello se asusta al ver lo que ha hecho su amigo: matar a su enemigo al punto de destruir parte del lugar.

Cuando el humo del destrozó se disipa, queda claro que Hanzō ha conseguido escapar, entonces, en ese instante, las barras clavadas en el cuerpo del actual antagonista se rompen en dos: una parte desaparece con el *Gedō Mazō* y otra se queda incrustada en su cuerpo; sin embargo, independientemente de ello, el joven Pain luce diferente, como si hubiera disfrutado lo que hizo.

Después de lo ocurrido, se ve que el villano tacha con una *kunai* el símbolo de su aldea que se encontraba grabado en su bandana, mientras, se escucha la voz del Nagato del presente que señala que Yahiko falleció y que él se convirtió en la nueva cabeza de Akatsuki. Tras un

fundido a negro, el antagonista manifiesta que, en esa época, él creía que había madurado, mas nada era diferente, sino más bien idéntico a cuando sus padres fueron asesinados y reconoce que su respuesta ante la pregunta de Jiraiya sobre cómo conseguir la paz y terminar con el odio fue errada, pues para él, sus ideas previas no habían sido más que basura.

Nagato menciona que le debía la vida a Yahiko, que él era su sueño y el amigo irremplazable por el que no hubiera dudado en morir. Justo cuando precisa que la muerte de Yahiko fue su segundo dolor, aparece una imagen de este último cuando era niño y ante el fin de su relato, Naruto levanta su mirada como si estuviera listo para dar su propia respuesta ante el odio en el mundo *shinobi*.

❖ ***Análisis de contenido y triangulación teórica***

○ *La variabilidad del personaje y el ciclo bélico de violencia*

En la parte anterior de esta secuencia, se mencionó que Nagato había decidido combatir de manera razonada contra Hanzō, sus secuaces y los ANBU de Konoha pues pretendía proteger a Konan y al cuerpo de Yahiko, pero, como es notado por la misma ninja, el actual villano cruza la línea y se deja dominar por el sentimiento hostil mencionado por René Girard (2010) cuando decide conectarse con el *Gedō Mazō*. Su mejor amiga ya está a buen recaudo junto a él y ya está más seguro de su propio poder, así que se deja llevar por sus sentimientos y, como resultado, tanto su motivación como su objetivo cambian.

Los efectos invisibles de la violencia que sufre Nagato, en respuesta a la muerte de su mejor amigo, específicamente, el dolor como deudo, odio y deseo de venganza, se convierten en sus

móviles, los cuales lo motivan a castigar a los victimarios de Yahiko. Podría parecer que su verdadero propósito era asegurarse un escape considerando la gran cantidad de enemigos a los que tenía que enfrentarse y, por ello, tenía que incrementar su poder y desplegarlo sin contenerse. No obstante, si se recuerda cómo detuvo las *kunai* sólo al levantar su mano y la cantidad de enemigos que inhabilitó con la estatua sin estar conectado a ella, entonces, queda claro que su acto no corresponde con una necesidad, sino con un deseo.

A pesar de ello, de forma contraria al arquetipo de villano que, según Manuel Hernández-Pérez (2017), posee un talento natural que le permite utilizar sus poderes sin mayor esfuerzo (p. 190), el actual líder de Akatsuki muestra que existen algunas técnicas que, incluso en su caso, demandan un violento y doloroso sacrificio. En ese sentido, el gran imaginador se concentra en representar *dentro de cuadro* la violencia que el ahora antagonista comete contra sí mismo con el fin de que el espectador comprenda aquello a lo que está dispuesto por cumplir su venganza. Por esa razón, emplea un *primer plano* para acercar a la audiencia al momento del daño causado por una de las barras que lo conectan al *Gedō Mazō* y usa un *plano americano* que permite mostrar el conjunto de dichas barras, así como el dolor que provocan las mismas y se refleja en el rostro y grito del joven Pain.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010a)

Ante este panorama, probablemente se podría postular que, si el objetivo del enunciador era destacar la violencia que padecería el personaje en favor de su revancha, entonces, hubiera aprovechado elementos como la sangre y la presencia de una herida para conseguirlo, pero, en cambio el daño corporal es *mitigado* y opta por una *gradación media de la violencia*.

La razón es que, como es evidente por el estado presente de Nagato, este sigue usando las barras y estas por sí mismas no afectan su bienestar, en cambio, lo que mayor daño le causa, como se puede evidenciar por la extrema delgadez y debilidad de su cuerpo verdadero, es el chakra que le proporciona a sus otros cuerpos a través de dichas barras y el esfuerzo que hace para controlarlos. El emisor pretende destacar no sólo este aspecto durante este instante del subrelato, sino establecer desde qué momento y por qué razón, en la actualidad, el personaje tiene un estado físico tan pobre y por qué ese es el precio que acepta y resiste pagar para cumplir sus objetivos presentes que involucran a la violencia, el odio y la guerra.

El segundo acto violento se vincula con el chakra que gasta al enlazarse con el *Gedō Mazō* y el gran imaginador elige un *plano busto* para aproximar a los espectadores al momento de absorción de la energía vital por parte de las barras. Si bien el encodificador retrata este segundo acto violento con una *gradación baja* por el carácter eminentemente energético del mismo, es posible observar el daño que padece el personaje. Este es destacado por el enunciador a través de un *primer plano* en donde se aprecia su rápido deterioro en cuanto a la pérdida de la masa muscular en su rostro, la cual, además, *subvierte el curso normal del tiempo*, como señala Christian McCrea (2008) que puede ocurrir (p. 12) pero el muchacho es capaz de *resistir físicamente* este impacto. Se puede notar una similitud con Naruto, quien, en la primera secuencia, también resistió el dolor para extraerse la barra en favor de cumplir con su venganza.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010a)

Más allá del dolor y con su nuevo poder, el presente villano comete una serie de actos violentos que, el emisor decide representar de manera distinta a casos anteriores, pero quizá de forma más cercana al primer ataque del *Gedō Mazō* contra los ANBU. El encodificador elige un plano abierto como el *general* y mantiene distancia sin alejarse demasiado con *planos medios* y un *plano americano* acompañados de movimientos de cámara, los cuales le permiten retratar la escala del daño, el despliegue del poder y, sobre todo, los efectos visibles de esta violencia. Aunque esta es de *gradación baja* al producir perjuicio energético, la extracción de la vida, representada por el color blanco (Cheng, 2009, p. 1926), o la muerte instantánea que se deduce de la caída de cadáveres y la ascensión de *ánimas blancas* son el punto principal de atención.

En este contexto, quizás hubiese sido interesante centrarse en los rostros de las víctimas, las cuales, aunque estén cubiertos poseen ojos capaces de expresar temor, confusión y la ausencia de vida cuando reciben la técnica del ahora líder de Akatsuki. Empero, el enunciador nunca se acerca demasiado a ellos y esto se explica no sólo en la poca importancia de estos personajes en tanto secuaces del antagonista principal de esta parte de la historia (Hanzō), sino también por aquello que sí muestra el emisor: la víctima convertida en victimario.



(Fuente: Hikokubo *et al.*, 2010a)

A través de un *primer plano* que se convierte en *plano busto* por un cambio en la distancia focal de la cámara, el emisor captura y acerca al público a la expresión desfigurada por el odio que se ha apoderado del joven Pain quien es sindicado en este encuadre como el autor de toda esa violencia que antes ha sido exhibida.

Como lo señaló Hirohito Miyamoto (2011), una clave en los personajes del anime es la variabilidad (p. 86) y, en este caso, estos encuadres al igual que la imagen final de Nagato en el subrelato, en la que pareciese que revela un disfrute tras su venganza, demuestran el resultado de su proceso de ideologización. Para subrayar este punto, el gran imaginador retorna al presente en el marco de la *analepsis mixta* y enseña al mismo victimario cuando acepta que su segundo dolor fue la confirmación del primero, es decir, significó un terrible desencanto del ideal pacifista que le inculcara Jiraiya, el cual fue defendido por él mismo y también por Yahiko, incluso, en sus últimos momentos. Lo mismo se replica en relación con el discurso de Nagato sobre el desprecio que siente hacia la anterior respuesta que dio ante el odio en el mundo ninja cuando era niño, pues pensaba en una paz que su experiencia le ha enseñado que es imposible y aun cuando señaló que protegería a los suyos finalmente entendió que la única opción de conseguir eso implica usar la violencia.

Como ocurrió en la secuencia anterior, esta anacronía también permite apreciar la reacción de Naruto, quien no puede más que bajar la cabeza al comprender la pérdida de fe de su rival ante el dolor que es el mismo que él siente y que le hace cada vez más difícil mantener su juicio inicial sobre el que antes sólo veía como un asesino desalmado. El encodificador acentúa este mismo aspecto a los espectadores cuando elige de nuevo la *focalización interna con paralepsis*, la cual permite ver un recuerdo de Nagato en el que se ve a Yahiko en su infancia justo cuando el antagonista menciona su muerte.

A pesar de que es claro que emplea una *analepsis externa* para transportar a los espectadores a ese momento, no parece ser el objetivo del enunciador establecer una ubicación exacta del mismo en el tiempo. Por el contrario, la expresión feliz, inocente, divertida y vital de Yahiko pretende evocar precisamente esas características en contraste con el terrible destino que tuvo y el cual concuerda con lo planteado por Poitras (2008) sobre la posibilidad de muerte de personajes inocentes (p. 60).

Como se puede notar, el asesinato de Yahiko conllevó un ciclo bélico de violencia que no sólo se concretó en las acciones violentas de Nagato en el acantilado, sino que de manera similar a lo señalado por el *Cycles of Violence Work Group* (2005), la violencia no sólo se mantuvo, sino que escaló al igual que las acciones de Akatsuki bajo el mando de Pain que afectaron a Naruto, otro potencial iniciador de otro ciclo o mejor dicho el continuador del mismo ciclo bélico de violencia.

Precisamente, el conflicto armado que pretende emprender el villano es parte de dicho ciclo el cual involucra al sistema que domina el mundo ninja que pretende reformar por medio de una guerra revolucionaria, como la mencionada por René Girard (2010) y cuyo germen son los

mismos efectos de la violencia que sostienen el ciclo: el dolor, el odio y el deseo de venganza. Más adelante en la historia se revelará que muchas de las acciones de Nagato son efectivamente la raíz de la Cuarta Guerra Mundial Ninja. De este modo, es correcto suponer que la respuesta del héroe ante el odio en el mundo *shinobi* puede llegar a tener la misma trascendencia. ¿Qué responderá?

3.4.5. Análisis de discurso

❖ *El poder y la voluntad de enfrentar los ciclos bélicos de violencia*

En el análisis de discurso de las dos secuencias anteriores, es posible distinguir que el gran imaginador ha demostrado interés por las causas sociales de los ciclos bélicos de violencia. En primer lugar, el encodificador reconoce que dichos ciclos son provocados por la violencia cultural, es decir, la cultura no pone límites a los actos violentos motivados por los efectos invisibles de la violencia, considerados por el encodificador como la base de los mencionados ciclos y, además, señala que es necesaria una alternativa. En segundo lugar, también incluye en las causas a la violencia estructural horizontal que sufren poblaciones foráneas menores, las cuales viven en constante guerra mientras las naciones privilegiadas, provocan esos conflictos armados, disfrutan de los beneficios de estos y de su propia indiferencia.

Al respecto, en la presente unidad de análisis, el enunciador vuelve a plantear una reflexión sobre las razones de la persistencia cíclica de la violencia, pero, esta vez desde una aproximación distinta. El emisor decide presentar en su historia a una organización que promovía un plan para detener las guerras, atravesadas por ciclos de violencia, pero no

profundiza en el contenido de su iniciativa pacífica ni indaga en la relación de esta con la paz cultural que sugiere como indispensable para un progreso de la situación.

El emisor, en cambio, ahonda en las circunstancias que la truncaron, pues parece interesado no sólo en el porqué de la violencia y sus ciclos sino también en el porqué no se puede encontrar hasta el momento un camino para enfrentarlos. Por esa razón, el gran imaginador aprovecha la variable de la focalización para evidenciar lo que siente uno de los promotores de la mencionada iniciativa cuando experimenta no solo la oposición del jefe de su aldea, sino también la determinación de este para acorralar y matar a todos los miembros del proyecto. La agonía por la que pasa el personaje focalizante al ser obligado a matar al líder de su organización, así como la resolución de este último para suicidarse y evitarle la tarea a su también mejor amigo no encajan con el potencial resultado positivo del proyecto para el mundo ninja en general, entonces, ¿por qué ocurre esto?

La respuesta a esta pregunta es dicha con su propia voz por el mismo personaje focalizante, Nagato, quien es designado por el encodificador como subnarrador: la violencia estructural vertical, definida por Johan Galtung (2004). El enunciador introduce a un jefe de aldea, Hanzō, que no le importan los beneficios para la paz colectiva que pudiera traer el proyecto, sino su propia posición; por lo tanto, es lógico pensar que los habitantes de su poblado se ubicaban por debajo de sus intereses personales en su escala de prioridades. De este modo, aun cuando él mismo pudiera efectuar alguna reforma para terminar la guerra que era el contexto de ese momento, lo más probable es que siempre la evaluara con base en los resultados de la misma para sus propias metas aun cuando su gente, como ya se mencionó antes, era la más afectada por el estado bélico al pertenecer a un país pequeño.

Asimismo, el emisor expone por medio del narrador que el aliado de dicho jefe, Danzō es un dirigente de una nación potencia que no sólo concuerda con el acto injusto y arbitrario de su compañero, el cual incluía asesinar a personas con buenas intenciones, sino que también desatiende una solución al conflicto armado en favor de sus propias ambiciones. El gran imaginador decide acentuar las consecuencias de las posturas de estos dos hombres en su retrato de la muerte del líder de la organización que representa también el deceso de esa posibilidad de cambio para detener los ciclos bélicos de violencia, mas ello no implica que priorice en pantalla los actos violentos.

Nuevamente, las herramientas audiovisuales de tamaño de plano, fotografía y color sirven para retratar los sentimientos que involucran esta terrible vivencia en la que es imposible salvar a todos los compañeros. No obstante, el encodificador decide destacar la velocidad de respuesta del líder para sacrificarse por los suyos y cómo a pesar del daño mortal que refleja su rostro este también transmite su fe en su proyecto y en la capacidad de sus camaradas sobrevivientes para convertirlo en realidad. Incluso, tras mostrar ese mismo rostro sin vida, el enunciador señala por medio de la variable de tiempo (orden y frecuencia) que ese proyecto era su sueño, y de la misma forma que Yahiko, encarna el interés en el bienestar colectivo.

Más allá de que el fallecido y su organización antes de su muerte tenían la voluntad de enfrentar los ciclos bélicos de violencia, no poseían el nivel de poder social y político para conseguirlo por vías pacíficas como lo demuestran las personas que sí poseían ese poder, mas no tenían dicha voluntad sino el deseo de acabar con ella. De esta manera, el enunciador sostiene que para que se pueda enfrentar un problema tan complejo y difícil como los ciclos bélicos de violencia a veces lastimosamente se requiere también de la voluntad de personas que poseen poder para llevar a cabo esa tarea y en algunos casos, como este, es una pena que tenga que ser

así, pues dichas personas no tienen como principal norte el beneficio de todos, sino el individual.

Antes de emprender un camino hacia la solución hay que mover una de las más grandes piedras, la violencia estructural vertical, o conseguir alguna forma de sortearla. Lo cierto es que no todos los individuos pueden hacerlo, sobre todo en un contexto bélico hostil, pero lo peor es que hay algunos no lo han conseguido nunca y quizás nunca lo hagan a pesar de que hayan hecho todo para no merecer vivir esa situación.

❖ *La defensa de los seres queridos y la violencia cultural*

En las secuencias previas, el gran imaginador había postulado reflexiones en torno a si los efectos invisibles de la violencia, inevitables para todo ser humano, detonan necesariamente en actos violentos o en ciclos de estos y en la presente unidad de análisis vuelve a plantearlo, pero en relación con un caso diferente. Esta vez el deudo en cuestión ya ha perdido antes a parte de su familia a causa de la violencia bélica y en circunstancias parecidas a lo que le ocurre en el presente donde le pasa lo mismo a su nueva familia, así que, en este caso, la noción de círculo no sólo se aplica a la de los actos violentos, sino también a las terribles circunstancias a las que tiene que enfrentarse de nuevo.

De forma quizás opuesta a lo que podía vaticinarse a partir del discurso ya presentado por el encodificador en el que precisaba que las personas podían convertirse en victimarios a partir de traumas previos y efectos invisibles relacionados con haber presenciado la violencia con sus efectos visibles, el enunciador expone un sorpresivo caso. Por medio de la analepsis mixta, el emisor revela que después de su impulsivo primer acto violento, el victimario/testigo/deudo

(Nagato) no lastimó de manera consciente a nadie después de eso, lo que confirma que aún no era violento e, incluso, el autor del texto audiovisual descubre que en el futuro esta persona hizo todo lo contrario.

Según Jean Marie Bouissou, los mangakas que fueron jóvenes durante la Segunda Guerra Mundial pensaban que en la juventud yacía la esperanza en un mejor futuro en el que no se eligiera la guerra como una opción (2010:25) y la historia del mencionado individuo, como evidencia el gran imaginador por medio de las variables de tiempo y narrador, encarnaba esa idea. Al presentarlo como el promotor de la anteriormente mencionada iniciativa pacífica, el encodificador cuestiona de nuevo el arquetipo de villano del discurso de la guerra heroica al mismo tiempo que cuestiona la inmediata asociación entre trauma, efectos invisibles de la violencia y los ciclos de actos violentos. En el relato se muestra que el chico se embarcó en la realización de la paz cultural que buscaba idear su maestro y que beneficiaría a toda su sociedad, lo que demuestra el poder de inculcar una ideología en favor de la paz a los individuos con el fin de frenar los actos violentos motivados por el dolor, odio y deseo de venganza, pero al parecer esta por sí misma es insuficiente.

Como se comentó en el acápite anterior, la iniciativa de su organización se desbarató, pero eso no fue lo peor para él, sino que su punto de quiebre, que el encodificador destaca por medio del congelamiento de cuadro, fue la pérdida de otro ser querido ante sus ojos: su mejor amigo, una experiencia que el enunciador retrata enfatizando lo trágico del hecho. No obstante, antes se analizó dicha representación desde la perspectiva del proyecto de paz del cual ese amigo era líder y que se quedó trunco como consecuencia de su fallecimiento, mas es necesario considerar los efectos de este deceso en el personaje (Pain) que ya de por sí era deudo.

El emisor confirma el poder de las fuerzas del contexto bélico y la violencia estructural frente al ser humano quien toma consciencia de lo difícil que es cumplir con su deseo de proteger a los suyos (destacado por la variable de tiempo) y lo casi imposible que resulta emplear medios pacíficos para revertir o enfrentar esta situación. En este contexto, el gran imaginador presenta que es lógico que el sujeto ficcional sienta que el hecho de que la historia se repita (la guerra y una nueva injusticia perpetrada por el sistema social con sus estructuras de poder) implica que así es la cara verdadera del mundo.

Como resultado de este panorama, que se evidencia en los planos y en la voz *over* del líder que hablaba de un posible futuro donde todo fallara, el encodificador emplea las variables de tiempo y focalización para entender la lógica de pensamiento del victimario/testigo/deudo, quien, en medio de la culpa ante la pérdida de un amigo por la violencia, decide mantener su deseo de cuidar de los suyos, pero cambiar sus métodos. En ese sentido, para él, el único camino en la situación en la que se encuentra es usar la violencia, mas, el enunciador prueba la posibilidad de mantenerse dentro de los márgenes de la defensa y la protección antes que desviarse hacia la hostilidad y la venganza. El emisor demuestra que la racionalidad puede controlar los efectos invisibles de la violencia (evidenciados en un plano detalle) pues el bienestar de los otros es prioritario en comparación con la revancha, el odio y la propia integridad física cuyo detrimento es destacado a nivel de plano, color e iluminación.

Si se considera este accionar y el escenario completo, el gran imaginador comparte lo planteado por Galtung (2004), pues la guerra y la violencia estructural terminan retroalimentando a la violencia cultural (que también las sostiene) al demostrar que debido a la terrible situación en la que la estructura social pone al individuo, este no le queda más que proceder con base en las violentas reglas de juego que emplea esa estructura, sobre todo en el mencionado contexto

bélico. Sin embargo, esto tiene un fuerte correlato en un individuo al que la violencia le había hecho tanto daño en muchos sentidos, pues a pesar de que quería creer y apostar por una alternativa, sus experiencias de vida le enseñan de manera terriblemente trágica lo contrario, así que la decepción es mayor al igual que la aceptación de la violencia es más firme.

Es cierto que el individuo y sus sentimientos pueden parecer poco peligro para los poderosos que se benefician de su posición dentro de las estructuras, pero el enunciador demuestra a través del primer acto violento cometido por el victimario en esta secuencia, el daño a gran escala que puede ocasionar. ¿Qué dirá su sociedad sobre él en esa situación?

❖ ***El genocida de turno y el olvido de la responsabilidad de la sociedad***

Si se tiene en cuenta el análisis de discurso previo, el carácter humano que el emisor adjudica al ciclo de violencia implica que todos en potencia pueden pasar de víctimas a victimarios dentro de la dinámica de este fenómeno social. Hasta este punto, el gran imaginador se ha valido de un relato explicativo para mostrar las experiencias que construyeron la ideología que sigue este genocida y que lo ha llevado a iniciar un ciclo de actos violentos que sigue teniendo repercusiones en el presente. Al respecto, el encodificador evidencia que cuando consigue su objetivo de asegurar el bienestar de los suyos, la desesperanza, la decepción y los ya mencionados efectos invisibles de la violencia toman el timón de sus acciones. Sin embargo, el victimario/testigo/deudo actúa no solamente en concordancia con sus emociones, sino también con base en el nivel de poder con el que cuenta para ejercer la violencia y el que piensa aprovechar al máximo, incluso, en detrimento de su propio bienestar.

Ante este momento crítico, el enunciador apuesta por primera vez por una gradación media de la violencia para aclarar el nivel de deseo de venganza y odio que embargan a esta persona y hacen que esté dispuesto a ser apuñalado múltiples veces (como se muestra en planos cercanos que reflejan también el nivel de dolor) y debilitarse de forma considerable e increíblemente veloz (lo que también es expuesto en planos cercanos con subversión de tiempo). Es verdad que, en contraste con lo anterior, el acto violento que efectúa el futuro genocida sólo tiene gradación baja, pero el enunciador se concentra en enseñar la escala y efectos visibles de ese poder (por medio de la propuesta de planos, movimientos de cámara y color) para entender el nivel de consecuencias que provoca la sociedad cuando presiona al individuo equivocado, cuando vuelve por sus mismos pasos y hace del sufrimiento el *status quo* perpetuo de una persona.

Se podría argumentar que quizás el enunciador plantea que esos sujetos atemorizados y confusos que se convierten en cuerpos inertes a causa del ataque del hombre, se buscaron lo que les ocurrió. De cierta forma, este punto emparenta la propuesta del emisor con el discurso planteado por Jonathan Muñoz (2014) sobre que la búsqueda de la justicia se presenta como el argumento para pelear y para la guerra (p. 17 y 18) como ocurrió en el caso del genocida en el pasado y después con el conflicto armado revolucionario que en el presente busca emprender. Empero, ello es erróneo si se considera lo ya planteado y el resultado final de estos actos violentos cometidos en favor de la «justicia». Como lo dijo el mismo Nagato, «la venganza se suele disfrazar de justicia» (Hikokubo *et al.*, 2010b) y, además, el gran imaginador muestra por medio de un plano cercano y de un movimiento de cámara, lo despersonalizado y poseído por la venganza y la violencia que ha terminado este hombre. Se ha cegado por su propia sed de castigar a los asesinos de su mejor amigo y a las cabezas de un sistema que no ha dejado de causarle dolor. En ese sentido, el trastorno que evidencia y los resultados posteriores que han

tenido sus acciones y que han sido recogidas por el encodificador demuestran más injusticia antes que lo opuesto.

Independientemente de ello, es clara la amenaza que significa este genocida por su nivel de poder en cuanto al empleo de la violencia y su deseo de controlar las guerras y los ciclos bélicos de violencia que también lo crearon a él. Al respecto, el enunciador plantea por medio del regreso al presente a través de la variable de orden que lo peor no es el papel de la violencia cultural y la violencia estructural (con las personas que las promueven y las perpetúan) en su situación presente. Lo increíble es que la misma sociedad que sigue existiendo con esos dos problemas luego condena sin más al victimario obviando o ignorando (como ocurrió con el joven deudo, Naruto) su responsabilidad en su creación, así como en las acciones violentas que este emprende.

De esta manera, se termina de confirmar el papel de la violencia estructural en el nacimiento de los ciclos bélicos de violencia que fue destacado en la hipótesis y se comienza a vislumbrar que en la lucha por mantener la fe en una sociedad pacífica, la voluntad trastabilla ante el odio que ciega al deudo y la impotencia ante las personas con poder social, las cuales optan por la violencia y la guerra en favor de sus intereses. ¿Esto quiere decir que todo es culpa de la sociedad y sus problemas? ¿Acaso el gran imaginador no señaló que el individuo tenía agencia, es decir, poder de decisión? Es necesario revisar la última secuencia para entender el discurso del encodificador al respecto, pero esta unidad de análisis reafirma la hipótesis en cuanto al importante papel de la violencia estructural y la violencia cultural en el surgimiento de ciclos bélicos de violencia, así como la imposibilidad de detener dichos ciclos sólo acabando con el victimario de turno.

3.4.6. Cuadros resumen

En los dos siguientes cuadros, se condensan aspectos representativos del análisis que se evidencian en momentos específicos de las secuencias y que se vinculan a algunos de los discursos hallados en relación con el ciclo bélico de violencia. En ese sentido, se pueden reconocer las relaciones entre las *descripciones de las variables* correspondientes a cada nivel (listadas por guiones -), los significados clave que se pueden reconocer en el contenido de la historia que se han dividido en *figuras y roles* (presentados entre comillas “”) y sus respectivos *temas* vinculados a la teoría del ciclo bélico de violencia (flanqueados por barras //). El último cuadro esquematiza el *discurso* de la secuencia que conecta los temas y algunas figuras o roles (el signo = se refiere a una relación de equivalencia entre los elementos; todas las flechas, a una relación de consecuencia; y el signo +, a una relación de adición).

Cuadro 1 Secuencia 3

Descripción de momento del relato:

Yahiko muere

Nivel Narratológico – Análisis de Enunciación (Narrador)

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|---|----------------------------------|---|--|
| -Narrador intradiegético- homodiegético -Voz <i>in</i> y voz <i>over</i> | “Narración con tono personal” | “Autoridad de país potencia” “Autoridad de país pequeño y pobre” | /Ideologización en la violencia/ /Violencia estructural vertical/ |

Nivel Narratológico – Análisis de Focalización

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|-------------|---------|-------|-------|
|-------------|---------|-------|-------|

| | | | |
|--|------------|--|--|
| -Focalización interna -Paralepsis en audiovisualización | “Suicidio” | “Víctima- Victimario” “Deudo” “Ser querido” | /Trauma/ /Efectos invisibles de la violencia/ /Guerra/ /Violencia directa física/ |
|--|------------|--|--|

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Cuerpo

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|---|---|--|---|
| -Daño corporal mitigado -Concentración en rostro | “Sangre por la boca” “Sonrisa” “Palabras de devoción” “Rostro maltrecho” “Cadáver de ser querido” “Muerte trágica” | “Víctima- Victimario” “Deudo” “Ser querido” | /Efecto visible de la violencia/ /Muerte de seres querido/ |

Cuadro 2 Secuencia 3

Descripción de momento del relato:

Nagato se conecta al *Gedō Mazō* y este absorbe su energía para enfrentar a Hanzō y sus aliados.

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Violencia

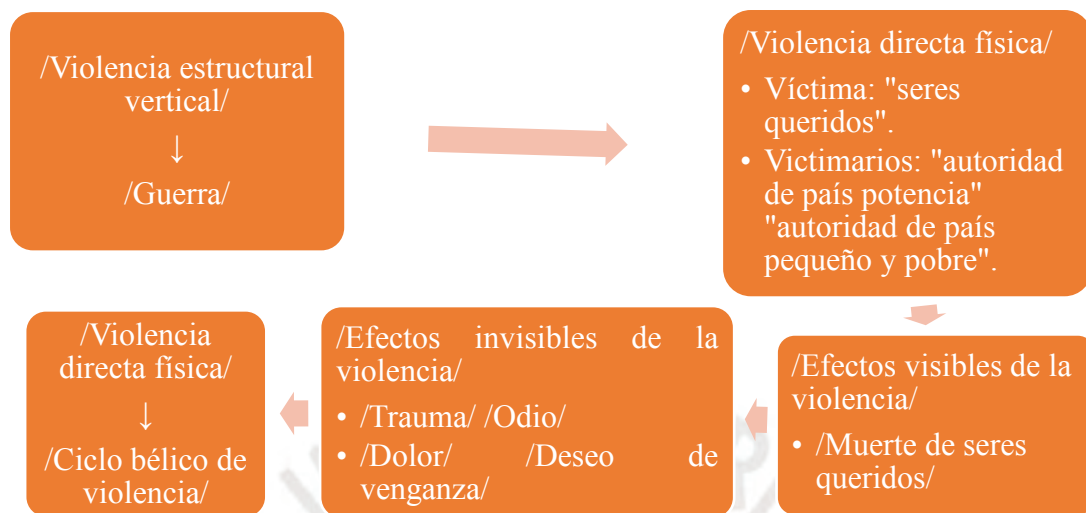
| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|-------------------------------|---|---------------------------------|---|
| -Violencia de gradación media | “Girones de ropa” “Grito de víctima” “Rostro de dolor de víctima” “Autolesión violenta” “Acto violento impulsivo” | “Deudo” “Víctima-Victimario” | /Violencia directa física/ /Efectos visibles de la violencia/ /Efectos invisibles de la violencia/ /Odio del deudo/ /Deseo de venganza del deudo/ /Violencia cultural/ |

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Cuerpo

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--|--|----------------------|---|
| -Resistencia corporal -Daño corporal con subversión de tiempo | “Absorción de chakra” “Reducción de masa muscular en rostro” “Autolesión” “Acto violento impulsivo” | “Víctima-Victimario” | /Violencia directa física/ /Efectos visibles de la violencia / /Violencia cultural/ |

Cuadro 3 Secuencia 3

Discurso de la secuencia 3



3.5. SECUENCIA 4: LA RESPUESTA DE NARUTO [\[Ver Secuencia/Tesis Digital\]](#)

3.5.1. «Hay algo más importante que el método. Es el poder para creer»¹²⁹

❖ Descripción de la secuencia

Al inicio de la secuencia, Nagato le pide a Naruto que cumpla su parte del trato, es decir, que ahora que conoce su historia, le responda qué haría él con el odio del mundo ninja, así que el héroe saca un libro de debajo de su casaca—ante la mirada expectante de su rival— y resulta ser *Leyenda de un ninja valiente*, la primera novela escrita por Jiraiya. La mira con tristeza y lo siguiente que se ve es a su maestro cuando aún estaba vivo, concretamente, cuando le dijo que confiaba en que llegaría el día en el que las personas pudieran entenderse mutuamente.

¹²⁹ (Hikokubo, Miyata, Takegami, Tanako y Kishikawa, 2010c) Frase del Nagato niño en el episodio 174 de *Naruto Shippūden*, «La historia de Naruto Uzumaki».

De vuelta en la cueva, el joven *shinobi* le concede al líder de Akatsuki que puede que tenga razón, incluso acepta que él piensa de la misma manera, lo que parece comprensible para el villano. El protagonista admite que aun cuando conoce la historia que lo llevó a ser cómo es, no puede perdonarlo y todavía lo odia. Entonces, Pain le pregunta si desea terminar todo y matarlo, mas—para su sorpresa—Naruto le dice que el Legendario *Sannin* creía en él y le encomendó la misión de conseguir la paz, por lo tanto, decide creer en los ideales del fallecido ninja, lo que constituye su respuesta e implica, cómo él mismo lo establece, que no va a matarlos. El antagonista se muestra incrédulo y le cuestiona si ahora ellos deben esperar a que convierta el mundo en un lugar pacífico, pues aclara que ya pasó el tiempo de las palabras de Jiraiya y que no existe la paz, que es imposible en el mundo que él califica como maldito.

No obstante, el héroe remarca que él le pondrá fin a esa maldición y si la paz existe, él la encontrará y no se rendirá. El líder de Akatsuki se queda pasmado al escucharlo, lo que sorprende a la misma Konan, quien no entiende el porqué su amigo parece reconocer esas palabras, pero Naruto esclarece el asunto al aceptar que ese parlamento lo sacó de la novela de su maestro con la que este trataba de cambiar el mundo y destaca que al final de la novela, el fallecido ninja menciona a un estudiante que lo inspiró para escribirla: Nagato. Pain se nota claramente afectado y lo siguiente que se ve es a él mismo en su niñez caminando bajo la lluvia con dirección a la casa en la que vivía con Yahiko, Konan y el Legendario *Sannin*, quien estaba comiendo ramen, cuando el niño entra y pide hablar con él. El maestro *shinobi* acepta su solicitud pues dice haber querido empezar a escribir su nueva obra, mas, como no se le había ocurrido nada, decidió descansar para poder comer.

Si bien se tarda en empezar a hablar, el pequeño le dice que ha estado pensando en el odio en el mundo ninja, sobre el que le había hablado Jiraiya, así que el maestro le pregunta si descubrió

algo al respecto, pero el chico afirma que aún no sabe cómo conseguir la paz y dice las mismas palabras de la novela que fueron citadas por Naruto. Además, agrega que más allá del método para alcanzar la paz, lo importante es el poder de creer que es posible un cambio. Su maestro elogia su manera de pensar diciéndole que puede que tenga razón y en ese momento a este se le ocurre usar lo dicho por Nagato para incluirlo en su novela y le agradece por darle la idea, mas afirma que primero debe elegir un nombre para el héroe tras lo cual mira su plato de ramen en el que hay un naruto (pasta de pescado con forma de torbellino).

Después de este momento, se ve que el Legendario *Sannin* les anuncia a los tres huérfanos que puede volver tranquilo a su aldea, que ahora estarán por su cuenta y los felicita por lo bien que lo han hecho en los tres años de entrenamiento. Como consecuencia, Yahiko llora, pero su maestro le bromea diciendo que no lo haga pues la gente podría pensar que es un cobarde y cuando Konan hace lo mismo, le dice que cuando crezca será una belleza. Tras decir que está ansioso de volver a verlos, afirma que si bien su país es pobre y lo más probable es que aún deban enfrentar más circunstancias tristes en el futuro, ahora ellos son capaces de generar un cambio. Mientras se aleja, Nagato se acerca a él, por eso, el maestro ninja se detiene y aún de espaldas le dice que los tres han crecido frente a lo que Nagato le agradece.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

- *El enigma narrativo y la antigua esperanza del victimario*

Después de la decompresión narrativa de la historia de Nagato, el gran imaginador decide emplear la *focalización interna* para adentrar al espectador en la mente de Naruto y comprender mejor la respuesta que dará este a su rival en cuanto a su propio camino de solución al odio en

el mundo ninja. Si se recuerdan los casos previos, el encodificador se vuelve a valer de las *analepsis*, en este caso, *externa* para presentar una justificación a las acciones del protagonista, en ese sentido, después de las palabras dichas por el Legendario *Sannin* en el recuerdo, incluidas gracias a la *paralepsis*, se podría pensar que Naruto iba a hacer eco de ellas.

El joven ninja manifiesta que concuerda con el líder de Akatsuki en lo que ha manifestado antes en este mismo episodio sobre la imposibilidad de la paz en medio de la violencia cultural y la situación de desventaja en la que se encuentran poblados como Amegakure a causa de la violencia estructural. Incluso, señala que a pesar de que parece estar consciente de la violencia sufrida por el villano con sus efectos visibles e invisibles, el chico mismo señala que no puede deshacerse de su odio ni reconciliarse con el asesino de sus maestros. De este modo, cabe preguntarse, entonces, por qué a pesar de todo ello decide no emprender una venganza o alguna acción parecida, la cual podría ser un acto violento que desencadene otro ciclo de violencia en el que esta vez él sería el victimario y el antagonista, la víctima.

Si se recuerda la función de la anacronía mencionada, vale la pena revisar de nuevo la *paralepsis* del recuerdo a nivel visual, así como el carácter de *relato repetitivo* que detenta el mismo y que revela su importancia para el héroe y el emisor. En esta presentación de la conversación entre el joven ninja y Jiraiya, el tratamiento visual permite por primera vez que cuando el Legendario *Sannin* diga su parlamento a Naruto, lo haga mirando a la audiencia, así que es natural pensar que tiene un propósito particular.

El objetivo del gran imaginador ya no es apelar al carácter entrañable, divertido y bienintencionado de Jiraiya como ocurrió en la primera secuencia analizada, donde también se reproducía esta situación (hasta este punto es la quinta vez que se presenta en el relato). En

cambio, pretende mostrar que más allá de no saber qué quiere hacer exactamente con el odio en el mundo ninja, como lo manifiesta en la primera secuencia, el Legendario *Sannin* tiene la esperanza de que en algún momento esta situación cambiará y dará paso al entendimiento colectivo, es decir, a la paz. De esta manera, el hecho de que el protagonista luego cite el diálogo que se presenta dentro de *Leyenda de un ninja valiente* no quiere decir que esté completamente convencido de que el escenario añorado por su maestro es una realidad segura, sino porque este en tanto su figura paterna le encomendó como misión encontrar la paz y ello implica una decisión: plegarse a su esperanza y a su fe en que es posible que la situación cambie.

De alguna forma, lo que el héroe aprendió en su viaje de entrenamiento, a donde pertenece este momento de la historia, refiere a su iniciación como héroe *shōnen* que lo llevó a ese proceso de maduración interior mencionado por John Ingulsrud y Kate Allen (citado en Hernández-Pérez, 2017). Como consecuencia de ello, Naruto llega a considerar que más allá de sus sentimientos personales, los cuales sostiene que no cambiarán, ello no quiere decir que tenga que iniciar una venganza violenta, en cambio, decide creer y trabajar en favor de una realidad en la que ya no se viva en ciclos de violencia y cadenas de odio.

De manera correspondiente con su identificación como héroe *shōnen* y ante la incredulidad e indignación del antagonista, el joven *shinobi* señala que no se rendirá en conseguir esa paz en la que creía su maestro y con ello demuestra esa determinación y voluntad mencionadas por Laura Montero (citado en Felipe, 2010) sobre este arquetipo del anime (p. 302). Sin embargo, lo sorprendente es que el encodificador plantea por medio de otra *analepsis externa* que el que dijo esas mismas palabras fue el líder de Akatsuki, es decir, como evidencia la *paralepsis*

dentro de la *focalización interna*, él en un punto de su infancia, durante el entrenamiento con Jiraiya, manifestó esas mismas características del mencionado arquetipo heroico.

En el marco teórico, se recogió el concepto de enigma narrativo, el cual, de acuerdo con Manuel Hernández-Pérez (2017) se resuelve al final del arco argumental y suele estar relacionado con algún misterio de la figura antagónica (p. 122) y justamente, el enunciador aborda dicho enigma a través del *relato singulativo* que constituye el mencionado recuerdo de Nagato. Fue este, quien ideó la postura que adoptó su maestro y ahora Naruto, lo que confirma una interconexión entre ellos, una posibilidad contemplada por Manuel Hernández-Pérez (2017, p. 146) aunque pareciese que todo esto hubiese sido olvidado por el antagonista como se evidencia por su expresión. De esta manera, si no hubiese vivido las terribles experiencias que ya fueron referidas hubiera podido tener un futuro parecido al de su némesis, pero existen más coincidencias entre ellos.

El retrato del Nagato niño que se expuso en los capítulos 172 y 173 exponía el temor, inseguridad y falta de temple como sus rasgos principales, pero en la conversación referida con su maestro, el emisor lo representa con una firmeza y mentalidad nuevas, las cuales son resultado del entrenamiento con Jiraiya que también para Naruto no sólo significó una iniciación a nivel físico sino también emocional.

El gran imaginador destaca este aprendizaje y el papel del Legendario *Sannin* como guía en ello cuando recurre a una *elipsis* que conecta la despedida de Jiraiya con la ya referida conversación con el infante Pain y su maestro. En consecuencia, convierte a ese *relato repetitivo* de la despedida en un momento de reconocimiento del fallecido ninja hacia su pupilo a quien veía como un potencial salvador del mundo que, a pesar de dirigirse por un camino

difícil, era promisorio y le hacía sentir esperanza. Justamente, por ello, buscaba imprimir su espíritu y su manera de ver un futuro positivo en la que sería su primera y más importante novela.

3.5.2. «Si hay tal cosa como la paz, la encontraré. No me rendiré»¹³⁰

❖ *Descripción de la secuencia*

Después de despedirse de Jiraiya, los tres niños caminan de regreso a casa y Yahiko continúa llorando, así que Konan trata de levantarle el ánimo asegurándole que volverán a ver a su maestro algún día, pero el chico continúa triste al igual que Nagato, a quien se le nota cabizbajo. Luego, se ve que este último abre la puerta de su hogar y nota que sobre la mesa se encuentra la novela del Legendario *Sannin*, de la que también se percatan sus amigos. Inmediatamente, el Pain infante abre el libro y lo lee. A continuación, se ve un bosque en un día soleado, y se escucha una voz que pregunta—al parecer a un oponente—el porqué no claudica y lo siguiente que se ve es al dueño de dicha voz: un ninja parado en la parte alta de un árbol con un arma en la mano. El *shinobi*, quien agrega que el juego es aburrido, lleva una vestimenta muy similar a la de Konoha a excepción de un signo de interrogación grabado en su bandana.

Acto seguido, es posible ver a un Nagato mucho mayor que el que lee el libro (semejante en edad al joven de la anterior secuencia analizada), el cual lleva puesto el traje de Akatsuki y está escondido tras un árbol. El muchacho parece cansado y acorralado, pero al mirar sus manos tiene lo que parecen ser dos bombas pequeñas, las cuales lanza contra el otro ninja. Este se

¹³⁰ (Hikokubo *et al.*, 2010c) Frase del Nagato niño en el episodio 174 de *Naruto Shippūden*, «La historia de Naruto Uzumaki».

cubre y se revela que se tratan de granadas de humo que parecen confundir su visión, así como ocurre con la audiencia, quien sólo aprecia la niebla y unas chispas al mismo tiempo que se escucha el choque de armas ninja seguido por un quejido. Cuando la humareda se disipa, se aprecia que Nagato está de rodillas apoyándose en el suelo aparentemente desarmado, mientras que el otro *shinobi* aún tiene su cuchilla en la mano, con la cual le apunta al joven líder de Akatsuki a la vez que le dice que se rinda.

Como respuesta, el muchacho le pregunta a su rival si puede decir algo, mas este le grita que no le interesa y lo empuja con su cuerpo contra un árbol. Justo cuando está a punto de matarlo, esta vez, Nagato es quien le ordena a su rival que se rinda tras lo cual se revela que era un clon de sombras¹³¹ y que el verdadero Nagato está detrás del ninja enemigo. El joven Pain termina su frase diciéndole que deje de intentar que él se rinda.

En seguida, el joven Nagato le da un golpe en la nuca a su contendor, quien cae al suelo, pero todavía tiene fuerzas para decirle que aun si lo mata, otro asesino vendrá después de él a destruir su aldea, porque mientras vivan en ese mundo maldito de los *shinobi*, no habrá paz jamás. Sin embargo, Nagato le responde usando las mismas palabras que citó Naruto y que el primero dijo cuando era niño durante su conversación con Jiraiya: «Entonces, yo romperé esa maldición. Si hay tal cosa como la paz, la encontraré. No me rendiré» (Hikokubo *et al.*, 2010c). Justo cuando el ninja enemigo le pregunta su nombre y Nagato le va a responder, la siguiente acción se vuelve a situar en la cueva.

¹³¹ Un clon de sombras es una técnica de los ninjas en la que crean un doble de sí mismos, pero que desaparece tras un tiempo determinado o cuando recibe un golpe muy fuerte.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *El arquetipo del héroe y el salvador del mundo ninja*

En la parte anterior de esta secuencia, el gran imaginador decidió emplear la *elipsis* con el fin de conectar dos momentos que a pesar de la distancia temporal que los separa se refieren entre sí y algo similar ocurre en este momento de la unidad de análisis. Mientras los niños se lamentan por la ausencia de Jiraiya, el encodificador usa este salto en el tiempo para enseñar la novela del Legendario *Sannin* y así demostrar que aun cuando él no esté presente, su maestro les dejó mucho a sus tres pupilos y no solamente el libro, sino lo que él contiene.

Es claro que el enunciador intenta darle énfasis a la frase de *Leyenda de un ninja valiente*, la cual fue citada por Naruto e ideada por Nagato y que ya se mencionó que es el resultado de la iniciación e ideologización de este último, guiada por su maestro. No obstante, en lugar de plantearla directamente a través de alguna voz *over* o por medio de un encuadre que la muestre escrita en una de las hojas de la novela, el emisor opta por transportar a la audiencia a la imaginación del actual villano en su infancia mediante la *focalización interna*. La razón de ello parece vincularse con aquello que revela la audiovisualización del pasaje que lee el infante y la *paralepsis* que se evidencia en los detalles visuales y sonoros de la misma.

La audiovisualización de esta sección de la obra de Jiraiya cuando ha sido leída por un personaje, constituye un *relato repetitivo*, así que en teoría no mostraría nada nuevo, pero se han identificado cambios cada vez que varía la identidad del lector de la novela, por ejemplo, el héroe adquiriría la apariencia de cada lector. Por lo tanto, en este caso, se evidencia el interés

del emisor por mostrar las acciones que transcurren en este momento de la historia desde la perspectiva de Pain, pero también pareciese que existe otra razón.

Si se observa el retrato que se hace del ahora antagonista cuando encarna al héroe de la ficción de Jiraiya, es claro que en cuanto a su actitud se reconoce una imagen ensalzada de Nagato que concuerda en muchos aspectos con el arquetipo del héroe *shōnen* con el que, en principio, se ha relacionado a Naruto. Se reconocen «la determinación inquebrantable y la voluntad sin límites» que Laura Montero (citado en Felipe 2010) destaca que son rasgos que emparentan a este sujeto ficcional con los guerreros samurái (p. 302) así como el sentido de superación mencionado por Manuel Hernández-Pérez (2010, p. 190).

Son estas cualidades en su carácter las que le permiten seguir luchando contra el ninja a pesar de que parezca que estuviera acorralado como demuestra el *ángulo picado*. Asimismo, estas le dan la fuerza para declarar con firmeza que acabará con esa maldición que pesa sobre el mundo *shinobi* y que se expresa en las guerras, cadenas de odio y ciclos de violencia que promueven la aparición de nuevos villanos/victimarios como al que se enfrenta, los cuales impiden que su sociedad viva en paz. De la misma manera, cabe destacar la conducta que exhibe este personaje en relación con la violencia de la que es víctima y que ejerce contra su enemigo.

El paladín del libro del fallecido maestro ninja sufre dos veces la violencia de su rival (y quizás más si se considera el estado corporal maltrecho en el que se encuentra al inicio de este fragmento de la historia) y a pesar de ello su proceder posterior no demuestra que esté guiándose por efectos invisibles producto de esos actos violentos. Incluso, pareciese que estos últimos no fueran importantes ya que el gran imaginador los representa con una *gradación baja*, en un *plano general* (lejanos a la audiencia) u oculto por el humo así como con *mínimas*

consecuencias físicas en la persona que los padece. De este modo, cuando el héroe de la novela tiene oportunidad de matar al otro ninja, solo le da un golpe en el cuello con su mano, ni siquiera con la *kunai* que posee, la cual le podría haber causado más daño considerando que ese hombre quiso asesinarlo. Así, el comportamiento de este personaje ilustra más la calma que el tumulto, los cuales, según Dani Cavallaro (2010), son elementos coexistentes en el *ethos* del héroe *shōnen* (p. 14).

En suma, al no usar la violencia de forma gratuita, defender a otros (se menciona a una aldea que parece querer proteger de futuros asesinos), no rendirse en alcanzar su ideal (asegurar la paz) y no ser cruel con su enemigo evidencia que no sólo es una versión idealizada de Pain, sino también del arquetipo del héroe *shōnen*. Eso explicaría el hecho de que el gran imaginador decida obviar un mayor detalle en el daño que el acto violento de este personaje provocó en un *plano americano* al otro ninja, quien a pesar de todo nunca sangra y *no se le aprecia mayor daño* a pesar de ser mostrado en un encuadre cerrado (*primer plano*). Lo importante no es la violencia o el daño que esta provoque ya sea para defenderse o alcanzar la victoria, sino es exponer el triunfo de un ideal, lo cual es destacado por el enunciador a través del *ángulo contrapicado* en el que es mostrado el héroe en contraste con el *picado* que se reconoce en la representación de su rival vencido.

Entonces, si se vuelve a plantear la pregunta de por qué el emisor tenía interés en volver a mostrar esta secuencia, pero imaginada desde el punto de vista del actual victimario es porque deseaba exponer este ideal, pero encarnado por Nagato. Es decir, quería representar ese futuro salvador del mundo que Jiraiya reconoció en la conversación que tuvieron cuando el antagonista era niño y que hubiera podido llegar a su máximo esplendor si sus ideas, pensamientos, sentimientos, principios e ideales no hubiesen cambiado, pero ahora esta utopía

sólo vive en la diégesis de la novela. Tal vez hubiera podido llevar al mundo real, con las contingencias que ello implica y que lo harían más real y concreto, la paz cultural con la que soñaba el Legendario *Sannin*.

Como se estableció al inicio, quizás sin saberlo, el fallecido ninja no sólo les había dejado a sus alumnos un libro, sino una aspiración a seguir esa premisa que ya había planteado el actual villano y que ahora desdeña, pero que es la piedra angular de la respuesta de su presente rival, Naruto, quien al ser también discípulo del mismo Jiraiya comparte la misma aspiración. Nagato pasó por un proceso de ideologización al que ya se hizo referencia y que convirtió al niño asustadizo e inseguro que solía ser en un chico capaz de señalar lo mismo que el héroe fuerte y ejemplar que ha sido retratado en la obra del Legendario *Sannin* y que declaró que buscaría la paz hasta el final. El gran imaginador apunta en esa dirección en la siguiente parte de esta secuencia.

3.5.3. «[...] También creo en ti»¹³²

❖ *Descripción de la secuencia*

Luego de que el diálogo del héroe de la novela es interrumpido y la acción regresa a la cueva, es posible volver a escuchar las palabras del personaje, que son nuevamente cortadas antes de revelar su nombre, al mismo tiempo que se ve a Nagato sorprendido. Inmediatamente después, se aprecia a Jiraiya y a Nagato, durante el tiempo en que el primero entrenaba al segundo, así como a Konan y a Yahiko. El Legendario *Sannin* le dice a su discípulo que quizás este último

¹³² (Hikokubo *et al.*, 2010c) Frase de Jiraiya en el episodio 174 de *Naruto Shippūden*, «La historia de Naruto Uzumaki».

sea la reencarnación del *Rikudō Sennin* y que tiene una corazonada de que sus ojos, que poseen el poder del *Rinnegan*, llevan consigo las esperanzas de ese personaje mítico.

El fallecido ninja le cuenta que un erudito le profetizó que uno de sus estudiantes generaría una transformación en el mundo *shinobi* y que era su labor guiarlo (esto último lo dice acercándose a Nagato quien lo mira asombrado). Una vez frente al niño, Jiraiya le dice que cree que la profecía se refiere a él, en quien tiene confianza y tras ponerle la mano en la cabeza sonríe de manera entusiasta, lo que es imitado por el mismo infante.

A continuación, se vuelve a ver la cueva en la que Pain se nota triste, al igual que Konan, mas Naruto mira a su rival firmemente esperando su reacción a lo que le dijo sobre que era la inspiración del personaje de la novela de Jiraiya. El líder de Akatsuki parece conmovido y, en ese momento, se escucha la voz de Yahiko declarando que su mejor amigo es el salvador del mundo y que sabe que él puede cumplir su misión como tal.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

- *La necesaria confianza del héroe y la ideologización en favor de la paz*

En la parte anteriormente analizada de esta secuencia, el gran imaginador presentó el ideal que Jiraiya se imaginaba cuando pensaba en Nagato convirtiéndose en el salvador del mundo, pero a pesar de que el héroe de su novela se veía como su discípulo, el encodificador había decidido mantener el suspenso en cuanto al nombre de dicho héroe. Esta estrategia se mantiene a través de un *relato repetitivo*, que reproduce el parlamento de este último cuando está a punto de revelarlo, pero esta vez al mismo tiempo se ve al villano, específicamente su ojo, lo que indica

que el enunciador no sólo está planteando la importancia de esta información para el relato, sino también para el líder de Akatsuki.

Por esa razón, el emisor propone que la *analepsis externa* sólo regrese al presente a nivel visual mientras la *focalización interna* con *paralepsis* facilita ver la turbación que se apodera del personaje mientras recuerda el diálogo del paladín ficticio creado por el Legendario *Sannin*. Incluso, pareciese que el antagonista ya sabe el nombre del héroe del libro, pero no es eso lo que le impacta, sino lo que puede recordar a partir de ello y que el gran imaginador también pone en pantalla gracias a la audiovisualización propuesta desde el mismo punto de vista cognitivo con su respectiva alteración.

Precisamente, el encodificador destaca este impacto a través del carácter *singulativo* del recuerdo de la conversación entre el Nagato niño y Jiraiya, lo que confirma que se trata de una suerte de revelación para el personaje en relación con este diálogo, al cual los espectadores pueden viajar gracias a otra *analepsis externa*. En este contexto, la *audiovisualización* y la *paralepsis* son clave para finalmente exponer una de las bases de la ideologización de Pain cuando entrenaba con Jiraiya, la cual alimentó su deseo de cumplir la meta de cambiar el mundo y que lo fortaleció para sobrellevar sus traumas pasados con el propósito de seguir creyendo en un futuro mejor.

En su niñez, el actual villano vivía en medio del temor, inseguridad y la desesperanza, producto de la traumática experiencia (efectos visibles e invisibles de la violencia bélica) que había tenido que vivir en tanto testigo/deudo del asesinato de sus padres y de las terribles consecuencias que había provocado liberar impulsivamente su increíble poder. Sin embargo, en el momento de la conversación entre Nagato y el Legendario *Sannin*, su maestro le dice de

manera muy entusiasta que tiene confianza en él y que podrá convertirse en el salvador del mundo que cambiará la terrible realidad en la que viven, lo que le adjudica un papel muy importante, así como una misión tan trascendental como titánica.

De acuerdo con Manuel Hernández-Pérez (2017), el arquetipo del antagonista suele poseer un talento natural sobresaliente que lo lleva a adoptar una actitud vanidosa, egoísta e incorrecta (p. 190) y es cierto que parte del diálogo de Jiraiya incluye infundirle confianza al niño mencionándole su poder, su conexión con una leyenda antigua y con una profecía que vislumbra un futuro prometedor, mas el enunciador no apunta hacia eso con la escena.

Como sugiere la mano que el fallecido ninja pone sobre la cabeza de su pupilo al igual que las sonrisas que comparten ambos, el encodificador acentúa la fe que el primero siente hacia el segundo en tanto persona y ser humano. Para el mentor, ese niño es capaz de cumplir la misión a la cual está destinado, es decir, en su calidad de potencial héroe *shōnen*, según lo descrito por Laura Montero (citado en Felipe 2010), tiene, como lo demostró cuando dijo que lo importante era creer en un mundo distinto, la perseverancia y la determinación para no rendirse.

El legendario *Sannin* está consciente de la naturaleza de la tarea que le está encargando a su alumno en cuanto a las dificultades que tendrá que afrontar y que incluyen a la violencia, la guerra, la violencia cultural, así como la violencia estructural, los cuales son problemas del mundo ninja que constituyen obstáculos en su camino hacia la paz. Por esa razón, resalta que, para lograr cambiar esta situación, Nagato tendrá que mantener la fe en su ideología en favor de la paz, que le inculcó su maestro, y en su misión.

La necesidad de esa confianza es reafirmada por el emisor a través de la *analepsis externa sonora* y la *paralepsis*, que rescatan las palabras de Yahiko, las cuales antes había pronunciado con la voz entrecortada cuando agonizada (en el capítulo 173), pero esta vez, como evidencia la *focalización interna*, resuenan firmes como la fe que él también manifiesta en su amigo, el futuro salvador del mundo.

Como enfatiza este fragmento de la unidad de análisis, el gran imaginador ha presentado a un villano con varias capas en cuanto a las experiencias que ha vivido como son la de victimario, genocida, niño, hijo, deudo, testigo de la violencia, victimario accidental, amigo, aprendiz, dirigente pacífico, vengador y genocida. Todas estos roles y el viaje a través de ellos lo han formado como persona y le han dado su forma final a esa ideologización que lo alejó de este camino soñado para él por su maestro y su mejor amigo. Sin embargo, existe una capa más que quizás el mismo personaje desconoce.

3.5.4. «Y el nombre del héroe de esta novela es [...]»¹³³

❖ *Descripción de la secuencia*

Inmediatamente después del recuerdo/pensamiento de las palabras de Yahiko, se produce una disolvencia y vuelve a aparecer un extracto de la conversación entre el Nagato niño y Jiraiya en la que el primero le dice que lo trascendental es el poder de creer, tras lo cual se emplea otra disolvencia y la acción vuelve a situarse en la cueva en donde el líder de Akatsuki se ve conmovido.

¹³³ (Hikokubo *et al.*, 2010c) Frase de Naruto en el episodio 174 de *Naruto Shippūden*, «La historia de Naruto Uzumaki».

A continuación, se escucha la voz del Legendario *Sannin* alabando a Yahiko por un pescado que consiguió cazar y después de una disolvencia, es posible ver al fallecido maestro con sus tres alumnos cuando eran niños mientras todos compartían una cena en la casa donde vivían. El que también fue maestro de Naruto agrega que está sorprendido por el tamaño del animal frente a lo que Yahiko le da la razón con orgullo, acto seguido, Konan le pregunta a Nagato si concuerda con el buen sabor de la comida y este último coincide. Luego de esta imagen y otra disolvencia, se aprecia a Pain en su infancia durante una cena con sus padres, en la que su progenitor elogia la apariencia de la comida y su madre le dice al infante que coma, a lo que él accede.

Esta vez aparece un fundido a blanco seguido por el rostro de Nagato en el presente, quien pareciese que se hubiera percatado de algo, entonces, se presenta otra disolvencia. Acto seguido, se muestra la imagen de Jiraiya durante su lucha con el líder de Akatsuki, específicamente en el momento en el que el maestro ninja le manifiesta a su estudiante que, en lugar de regir el mundo por medio del dolor, le hubiese gustado que viera más allá de ello y con su poder consiguiese la paz de una forma más positiva.

Casi al final de su última frase, una disolvencia es la antesala de una imagen ya vista en la que el Legendario *Sannin* posa su mano sobre la cabeza del Nagato niño. Sucesivamente, se presenta a Naruto diciendo de nuevo que decide creer en lo que su mentor creía y cuando termina su frase otra vez aparece Pain en la cueva, pero esta vez sorprendido. El protagonista, que se encuentra frente a él, está a punto de revelar el nombre del paladín de la historia de Jiraiya, mientras el líder de Akatsuki espera expectante, pero nuevamente aparece el héroe de la novela personificado como Nagato y repite sus famosas líneas sobre nunca rendirse.

Cuando el enemigo de ese personaje le pregunta su nombre y este está en medio de su respuesta, la imagen del Nagato/héroe de la novela se empalma por una sobreimpresión (que se va disolviendo), es decir una imagen que se sobrepone a la otra, con la imagen de Naruto, quien revela que el nombre del personaje principal de la obra es Naruto, su propio nombre.

❖ *Análisis de contenido y triangulación teórica*

○ *La cualidad multicapa interna del villano y los recuerdos felices de la víctima*

Como ya se ha mencionado anteriormente, los personajes del manga (y también del anime) se caracterizan por su complejidad emocional y, justamente, Hirohito Miyamoto (2011) apunta a ese rasgo cuando señala que estos sujetos ficcionales no son conscientes de todos los aspectos de su interior, lo que él llama cualidad multicapa interna (p. 86). En esta parte de la secuencia, el gran imaginador dirige a la audiencia a uno de los rincones más profundos del villano para mostrar una serie de memorias que parecían haberse extraviado a tal punto que él no las recordaba y a las que el encodificador apela con un propósito determinado.

A través de la *analepsis externa*, el enunciador vuelve a viajar al momento en que Nagato le manifiesta a Jiraiya que lo importante para alcanzar la paz es creer que es posible conseguirla y es cierto que dicho *relato repetitivo* sirve para sugerir de nuevo el tema de la fe del maestro ninja y de Yahiko en el antagonista, la cual ya había sido manifestada al final del anterior fragmento de la unidad de análisis. No obstante, al mismo tiempo, sirve como punto de partida para entender mejor el porqué el niño dijo esas palabras en ese momento.

Gracias a otras dos *analepsis externas*, el emisor transporta a los espectadores a dos episodios de la vida de Nagato que poseen varias similitudes entre sí. En primer lugar, ambos remiten a dos reuniones felices con las que fueron sus dos familias (sus mejores amigos y su maestro, así como sus padres), en segundo lugar, ninguno de los dos formó parte del subrelato del líder de Akatsuki y, en tercer lugar, comparten el mismo tratamiento audiovisual.

Es correcto decir que la cena entre el actual genocida, Jiraiya, Konan y Yahiko es un *relato repetitivo*, pero su primera aparición fue presentada desde el punto de vista del Legendario *Sannin* y como parte de su pasado, así que es su primera aparición desde la *focalización interna* con *paralepsis* en la que Pain es el personaje focalizante. Por ello, de cierta forma, es un caso parecido al del *relato singulativo* que constituye el recuerdo de la cena del presente victimario con sus padres, pues, como se corrobora por la expresión de sorpresa de Nagato, es como si ambas memorias recién se le revelasen debido a que parece haberlas olvidado. Este aspecto es recalcado desde el tratamiento audiovisual que convierte a esas dos imágenes en gastadas y viejas como si se tratasen de fotografías que hubiesen estado guardadas, relegadas y descuidadas.

Se podría postular que un problema de memoria es la razón por la que ninguno de estos recuerdos fue incluido en la narración de Nagato, pero el encodificador plantea otras razones que adquieren sentido si se recuerda que el villano señaló que su historia era una de dolor. Para el líder de Akatsuki, después de los terribles traumas y culpas que ha padecido a causa de la violencia y sus efectos en el marco de los ciclos bélicos de violencia que aquejan a su sociedad, su vida estaba principalmente marcada por el sufrimiento que había minimizado y erradicado todo lo demás. En este caso, concretamente todos esos instantes felices que pasó con sus seres queridos en distintos momentos de su vida. Todos ellos se habían enterrado en su ser y se

habían perdido en medio de las múltiples capas que constituyen su interior y son a las que se refiere Miyamoto. En cambio, el niño que le dijo al Legendario *Sannin* que lo trascendental para alcanzar la paz era consciente de lo bueno y feliz de su vida, que quería defender, junto a la posibilidad de paz y eso era lo que le daba la fuerza para seguir teniendo fe en un cambio, pero después ocurrió la muerte de Yahiko y el trauma regresó con la desesperanza y la ausencia de culpa ante la violencia.

El enunciador establece que el mismo antagonista se da cuenta de lo trascendental que fue haber obviado estas memorias cuando por medio de una *analepsis interna* redundante en la declaración de Jiraiya que justamente incluye la importancia de que Pain hubiese actuado más allá del dolor que podría haber sentido para usar sus poderes de una forma más favorable a la paz. De acuerdo con el emisor, el villano parece comprender que quizás si hubiese recordado lo positivo de su vida, habría podido mantener en mente aquello por lo que debía luchar, por lo que debía seguir creyendo.

El gran imaginador destaca este punto cuando a través de otra *analepsis interna* reitera las palabras de Naruto en las que, a diferencia del genocida, el protagonista señala que ha decidido creer en lo que creía su maestro, es decir, mirar más allá del dolor y mantener esa esperanza que le legó su querido mentor y que el mismo victimario cuando era niño destacó como clave para conseguir la paz.

El emisor sentencia esta idea con la imagen de Jiraiya cuando posa su mano sobre la cabeza de Nagato niño (a la que viaja por la *analepsis externa*) y ese es el momento en que le dice que tiene confianza en él, en que podrá salvar el mundo. En ese sentido, el gran imaginador se vale de los tres *relatos repetitivos* para revelar cómo estos tres momentos adquieren un nuevo

significado para el villano después de haber recuperado sus recuerdos felices, ya que, de alguna manera, parece darse cuenta de que lo manifestado tanto por Naruto como por Jiraiya es lo mismo que en ese momento está pasando por su mente: la importancia de la confianza en que el mundo puede ser mejor.

Previamente, en el relato, el líder de Akatsuki había manifestado que las ideas del Legendario *Sannin*, las cuales ha decidido compartir el protagonista, son puras ilusiones y no tienen correspondencia con la realidad, pues es imposible defenderlas en el contexto violento del mundo ninja, pero, en la ficción del fallecido maestro ninja, él ideó un personaje que encarnaba esa voluntad de creer, incluso en esas complejas circunstancias.

El encodificador se vale de otra *analepsis interna* para plantear un nuevo *relato repetitivo* que recupera a ese sujeto ficcional del Legendario *Sannin* a través de la reiteración del parlamento de Naruto cuando está a punto de descubrir su nombre. Del mismo modo, decide plantear una conexión entre dicha revelación y las famosas líneas del héroe de la novela de Jiraiya por medio de otra *analepsis externa* que las recupera en ese momento, pero esta vez el *relato repetitivo* tiene un propósito adicional a la redundancia. El enunciador modula la *focalización* y la *paralepsis* para que la diégesis creada a partir de la imaginación de Pain al leer el libro, así como la propia del relato *Naruto Shippūden* se combinen con la sobreimpresión y así se demuestre que esas ideas retrógradas e irreales se han encarnado en alguien «real» que no sólo comparte el mismo nombre que el personaje del libro, sino que también tiene su misma voluntad de mantener la fe.

Esto se conecta con la cualidad multicapa interna, pues ese mismo personaje llamado Naruto en la novela, el que imaginó su maestro, el que tenía fe, el que recordaba que existe algo más

que sólo dolor en el mundo, y que es eso por lo que vale la pena seguir creyendo, también yacía dentro de Nagato tanto en su memoria como en sus sentimientos. De este modo, queda demostrado el clímax emocional del retorno al que hacía referencia Robin Brenner (2007, p. 62) y que parece haber sido lo central para el emisor en este momento del estadio del ciclo del héroe ¿Qué dice esta propuesta sobre el ciclo bélico de violencia?

3.5.5. Análisis de discurso

❖ *Legar la decisión de tener fe en la paz*

En el análisis de discurso de la anterior secuencia, el gran imaginador había planteado una reflexión en torno a un plan de solución a los ciclos bélicos de violencia destacando lo difícil que resulta concretarlo. La razón que desarrolló fue el hecho de que los sectores de mayor poder en la sociedad no se encuentran comprometidos con dicha tarea por indiferencia (violencia estructural horizontal) o, incluso, desean que falle pues podrían significar un revés para sus intereses personales (violencia estructural vertical).

En esta unidad de análisis, el encodificador en cambio decide cambiar la aproximación, pues ya no aborda una propuesta de transformación social *per se* para enfrentar esta problemática, sino que retrocede un paso más y plantea un punto interesante, así como conflictivo. A través del manejo de la variable de tiempo (relato repetitivo) y focalización (interna con paralepsis), el encodificador establece que, si bien es necesario elaborar un proyecto específico con medidas determinadas para enfrentar esta problemática social, lo esencial es la fe en que algún día la paz será posible.

Se podría afirmar que esta postura es totalmente idealista y hasta divergente con lo que ha manifestado previamente en relación con la cantidad de obstáculos reales (los ya mencionados junto a la violencia cultural y la guerra) a los que se tiene que enfrentar cualquier iniciativa de solución, las cuales escapan al control de los individuos más bienintencionados. De este modo, su discurso se asemejaría a la postura esperanzadora de los mangakas que vivieron la Segunda Guerra Mundial en su juventud, los cuales, según Bouissou (2010), veían el futuro con optimismo por las nuevas generaciones que, a diferencia de sus ancestros, desterrarían a los conflictos armados en favor de la paz (p. 25).

No obstante, si bien recalca este punto a través de la variable de tiempo (analepsis externa) con la que plantea que dicha fe es la justificación para que un chico de esa nueva generación elija evitar la violencia y decida creer en una alternativa, al mismo tiempo aclara que ese mismo joven cree que el ideal es imposible. Entonces, ¿qué es lo que busca establecer el enunciador? La respuesta parece hallarse en las mismas palabras de ese chico: decisión. El emisor conecta una mención de la importancia de la fe gracias a la variable de tiempo con un episodio en el que el mentor de este chico destaca que el mundo en el que se vive efectivamente tiene los problemas sociales ya mencionados (además de la pobreza en las zonas menos favorecidas) en los que el odio, el dolor y la venganza tienen un importante papel. Al mismo tiempo, rescata otra escena pasada (gracias a una analepsis externa y a la variable de focalización) en la que ese mismo maestro infunde confianza en su alumno cuando se refiere a un posible proyecto de salvación del mundo, es decir, de consecución de la paz y de la superación de los ciclos bélicos de violencia.

Como se deduce de estos dos momentos, el emisor nunca niega la realidad del mundo, sino que señala que la base para cualquier plan de solución a los ciclos bélicos de violencia yace en la

decisión de mantener la fe en uno mismo (en lo que puede hacer y en lo que cree) y en el plan de acción a pesar de las circunstancias, las mismas que continuarán arremetiendo hasta que la iniciativa alcance una escala y fuerza lo suficientemente grande para hacerles frente. Cabría preguntarse si ese proyecto incluirá a la violencia como método en alguna medida y qué implicaciones tendrá, pero el enunciador no profundiza en ello, quizás porque en la diégesis que ha planteado es inevitable recurrir a los actos violentos, aunque sólo sea para defenderse y a pesar de que el diálogo ha demostrado en todas las unidades de análisis un importante poder para solucionar problemas.

La reflexión no termina allí, pues a partir de lo precisado en el análisis de contenido, es claro que el gran imaginador es consciente de lo colosal de esta misión en favor de la paz y quizás en este punto sí coincide con los antiguos mangakas, ya que a través del uso de anacronías externas aclara la importancia de delegar constantemente la tarea a las futuras generaciones, así como mantener viva la fe en ellas. El encodificador no plantea estas salidas con el propósito de que los jóvenes solucionen los problemas que sus antepasados no pudieron, sino que se prolongue la voluntad y la determinación como ocurrió en el caso del protagonista de la historia en relación con su maestro. El enunciador destaca este aspecto a través del carácter externo de la mayoría de sus anacronías, que establecen la confianza en el proyecto desde el pasado, y también por medio de la modulación de la focalización y la paralepsis (que conecta a Naruto con el héroe de la novela de su maestro), ya que estas sugieren que, si esta premisa sobre la decisión de creer no se propaga, no se continuará practicando.

El protagonista de la historia del emisor decide continuar con la misión de su mentor, pues esta fue inculcada a través del proceso de ideologización que fue parte de su entrenamiento, el cual lo llevó a adoptar esa postura. Como también ha sido destacado por el enunciador por medio

de la focalización interna, de los dos discípulos de dicho mentor, para este punto dicha formación es clave, pues hará posible que la paz se sostenga a pesar de la reaparición o persistencia de las circunstancias sociales. En ningún momento se señala que hay garantías de éxito así que se pliega más a la incertidumbre que es la postura de los mangakas de los años 70 según Bouissou (2010, p. 29). Si bien tiene sentido en teoría mantener la fe y las barreras sociales serán un potencial peligro siempre, hay ciertas condiciones que pueden probar que no existe nada seguro y el emisor lo prueba a través de un caso específico sobre el que se plantea un cuestionamiento válido: ¿cómo puede una víctima mantener la decisión de seguir creyendo?

❖ *La decisión de la víctima y el camino del dolor*

En la secuencia anterior, el gran imaginador había presentado el caso de una víctima de la violencia que, a pesar de sus traumas y gracias a la adopción de la ideología de su maestro, había mantenido la fe en el cambio, pero la violencia estructural lo presionó causándole nuevos efectos invisibles de la violencia y lo obligó a cometer actos violentos para su defensa y la de los suyos, la cual terminó convirtiéndose en una venganza. El encodificador muestra que su vida no estaba solamente marcada por su trágica ideologización en la violencia, sino que existieron otras vivencias que en cambio le produjeron alegrías, las cuales se presentan dentro de la sucesión de analepsis como aquello que olvidó y quizá aquello a lo que debió aferrarse en tanto esperanza de futuro para no convertirse en victimario. ¿Esto quiere decir que el enunciador lo está criticando por no haber recordado esas vivencias?

Dicha crítica es poco congruente con la detallada exposición que hasta el momento ha planteado el emisor sobre todo lo que padeció dicha víctima de la violencia, pero antes de emitir un juicio se deben recordar algunos otros puntos importantes en esta secuencia. Cuando se

piensa en la respuesta del protagonista de la historia, un deudo, el cual mantiene su odio a la vez que destierra la posibilidad de una fe ilusa en favor de una decisión consciente de creer, y se le compara con el héroe de la novela de su maestro, el emisor declara que no existen personas como el paladín de la segunda diégesis que propuso. Ni siquiera en el mundo ficcional creado por el gran imaginador, la primera diégesis, los sujetos poseen una fe que nunca trastabilla a pesar de lo dura que es la lucha, su violencia no es heroica, pues causa daño y no siempre nace del deseo del bien común, pues pueden poseer sentimientos como el dolor, odio o deseo de venganza.

De esta manera, a pesar de que el deudo decide creer y eso implica una similitud con lo esencial de la figura ideal (héroe de la novela de Jiraiya), la dificultad que le plantea elegir ese camino por los efectos invisibles de la violencia que lleva consigo marca un cariz importante. Si se tiene en cuenta que para Naruto resulta complicado el camino del dolor por el que ha pasado el personaje en quien se centra esta tesis, Nagato/Pain, y que ha sido central para el encodificador, es claro que este plantea que es complejo juzgar a alguien por olvidar sus motivaciones para creer en la paz sin detenerse a pensar que nunca la ha podido experimentar realmente. Por medio de la serie de analepsis tanto externas como internas, el enigma narrativo y la focalización interna, el gran imaginador propone que el actual genocida tal vez pudo tener una vida distinta y ser ese otro joven al que tanto se parecía y que ahora está frente a él. Precisamente, esa alternativa no social, sino personal es el tema de otra importante reflexión del encodificador.

Aunque suene inmerecido después de lo que muchas personas han sufrido, el enunciador ha demostrado que hasta que no se produzca un cambio, la cultura y la estructura están en contra de los individuos en sociedades dominadas por ciclos bélicos de violencia, así que

probablemente el sistema social les seguirá fallando. En consecuencia, así como depende de cada uno mantener la fe en un futuro alternativo y trabajar en favor de ello, del mismo modo, las víctimas deben decidir si continúan alimentando dichos ciclos, lo que los llevará a vivir en medio del odio y la desesperanza, o eligen un camino diferente. Nagato/Pain eligió el camino del dolor, a través del cual decidió disfrazar de justicia a su venganza y odio, así como pretender que su guerra traería paz condenando su propia vida, y la de otros en el proceso.

Es cierto que es incorrecto plantear que el emisor critica al personaje, pero apunta que, aunque comprensiblemente él no podía verla, también tenía una opción diferente. Incluso, toma de nuevo una postura más humana en lugar de maniquea, ya que decide que el mismo deudo/genocida sea quien se percate por sí mismo de lo que hizo (la focalización interna es central para ello) y lo que decidió para llegar a la posición en la que se encuentra actualmente. Así como no hay garantías en cuanto a la reforma social, el gran imaginador señala que tampoco las hay en cuanto a si al final todo hubiera resultado bien para el personaje, mas como él mismo también plantea, si no se puede creer en una alternativa, mucho menos se podrá convertir en realidad. En ese sentido, se confirma lo establecido en la hipótesis sobre el discurso de la serie que le da importancia a una solución a los ciclos bélicos de violencia que se concibe como basada en la decisión de creer, a pesar de los obstáculos (personales y sociales), en la posibilidad de un cambio social en favor de la paz.

3.5.6. Cuadros resumen

En los dos siguientes cuadros, se condensan aspectos representativos del análisis que se evidencian en momentos específicos de las secuencias y que se vinculan a algunos de los discursos hallados en relación con el ciclo bélico de violencia. En ese sentido, se pueden

reconocer las relaciones entre las *descripciones de las variables* correspondientes a cada nivel (listadas por guiones -), los significados clave que se pueden reconocer en el contenido de la historia que se han dividido en *figuras y roles* (presentados entre comillas “”) y sus respectivos *temas* vinculados a la teoría del ciclo bélico de violencia (flanqueados por barras //). El último cuadro esquematiza el *discurso* de la secuencia que conecta los temas y algunas figuras o roles (el signo = se refiere a una relación de equivalencia entre los elementos; todas las flechas, a una relación de consecuencia; y el signo +, a una relación de adición).

Cuadro 1 Secuencia 4

Descripción de momento del relato:

Recuerdo de Naruto sobre Jiraiya

Nivel Narratológico – Análisis de Focalización

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--------------------------------------|-------------------------|-------------|----------------------------|
| -Focalización interna | “Recuerdos de deudo” | “Deudo” | /Paz cultural/ |
| -Paralepsis en la audiovisualización | “Pensamientos de deudo” | “Discípulo” | /Ideologización en la paz/ |
| | “Seres queridos” | “Maestro” | /Determinación por la paz/ |
| | | “Víctima” | |

Nivel Narratológico – Análisis de Focalización

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|--------------------|--|-------------|----------------------------|
| -Analepsis externa | “Entrenamiento de maestro a discípulo” | “Deudo” | /Paz cultural / |
| -Relato repetitivo | | “Discípulo” | /Ideologización en la paz/ |
| | | “Maestro” | |
| | | “Víctima” | |

| | | | |
|--|-----------------------------|--|----------------------------|
| | “Misión en favor de la paz” | | /Determinación por la paz/ |
|--|-----------------------------|--|----------------------------|

Cuadro 2 Secuencia 4

Descripción:

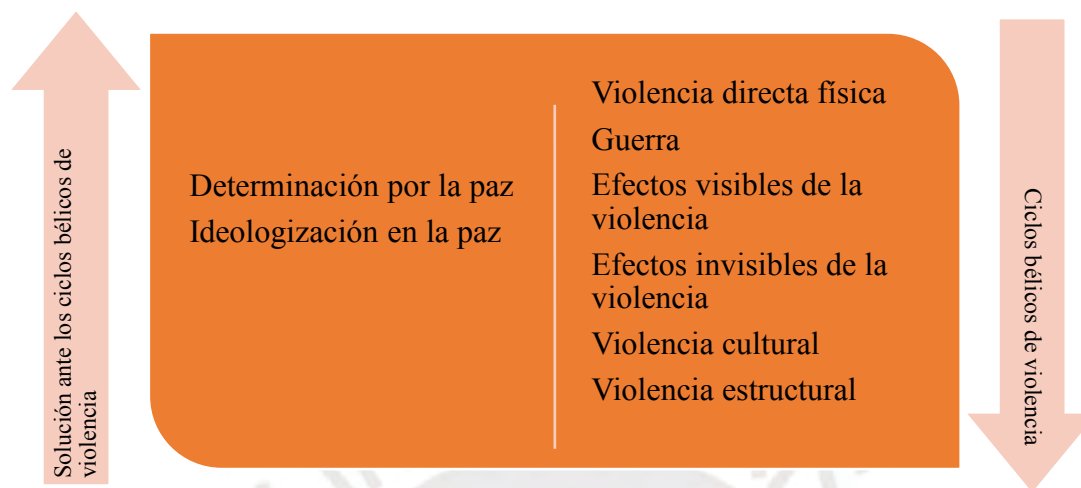
Nagato lee la novela de Jiraiya y se imagina como el héroe

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Violencia

| Descripción | Figuras | Roles | Temas |
|------------------------------|---|--|--|
| -Violencia de gradación baja | “Discurso en favor de la paz” “Violencia heroica” “Misión en favor de la paz” | “Héroe idealizado” “Enemigo violento” | /Paz cultural/ /Ideologización en la paz/ /Determinación por la paz/ |

Nivel del Lenguaje audiovisual del anime – Análisis de Cuerpo

| | | | |
|--|---------------------------------|--|--|
| -Resistencia corporal -Daño corporal mínimo | “Bruces” “Violencia heroica” | “Héroe idealizado” “Enemigo violento” | /Violencia directa física/ /Violencia cultural/ /Efectos visibles de la violencia/ |
|--|---------------------------------|--|--|

Cuadro 3 Secuencia 4**Discurso de la secuencia 4**

CONCLUSIONES

Después de la aplicación de la metodología y las herramientas a las cuatro secuencias, se ha llegado a las siguientes conclusiones en cuanto al objeto de estudio:

4.1. El discurso de *Naruto Shippūden* sobre los ciclos bélicos de violencia señala que en lugar de matar o sólo detener a los victimarios como Nagato/Pain, es clave ahondar en la ideologización por la que este pasó para convertirse en autor de actos violentos, es decir, conocer las experiencias de vida que marcaron su formación personal. De este modo, se pueden determinar factores individuales y sociales que, posteriormente, pueden servir para enfrentar dichos ciclos o prevenir que ocurran.

4.2. En *Naruto Shippūden*, también se reconoce que no sólo una víctima se puede volver un victimario en un ciclo bélico de violencia, sino que un deudo o un testigo de la violencia cometida contra sus seres queridos también puede hacerlo como es el caso de Nagato/Pain. Según el discurso de este anime *shōnen*, los actos violentos y sus efectos visibles tienen un fuerte significado emocional cuando son sufridos por personas con las que se comparte un vínculo afectivo, por ello, en familiares y amigos de la víctima, se producen efectos invisibles como el odio, que son la verdadera base de los ciclos bélicos de violencia.

4.3. Si bien los efectos invisibles de la violencia pueden provocar ciclos bélicos de violencia, *Naruto Shippūden* establece a nivel discursivo que ello no es inevitable, ya que un deudo como Naruto o un testigo de actos violentos puede elegir no vengarse y así no atarse a una vida dominada por la violencia y la desesperanza como la de Nagato/Pain. Asimismo, la serie sostiene que las personas pueden poseer una cultura que promueva la paz (paz cultural)

aprehendida en las experiencias y formación personal de toda su vida, la cual implique la deslegitimación de la violencia por venganza y, por lo tanto, los inhiba de dicha conducta.

4.4. Las guerras, de acuerdo con el discurso de *Naruto Shippūden*, tienen un papel clave para los ciclos de violencia, porque son contextos de tensión y peligro en el que tanto civiles como soldados sin ser personas violentas pueden matar a otros impulsivamente para defenderse. Este anime propone que los traumas profundos resultantes de esas experiencias producen certezas en victimarios, víctimas y testigos que pueden fomentar ideologías o violencia cultural que avalan la comisión de más actos violentos y que pueden derivar en ciclos o hasta avalar otros conflictos armados.

4.5. La violencia estructural horizontal y vertical son identificadas por *Naruto Shippūden* como causas sociales de los ciclos bélicos de violencia en sociedades desfavorecidas como Amegakure donde se libran las guerras de naciones potencia como el País del Fuego (Konoha). El discurso de esta serie de animación japonesa señala que, en medio de la indiferencia de los privilegiados que priorizan sus intereses, los habitantes de países pobres como Nagato se ven presionados a sobrevivir con base en la violencia cultural que les impone el conflicto armado. En medio de la extensión y escalada de la violencia, individuos como Pain pueden involucrarse o liderar guerras revolucionarias contra esta estructura social.

4.6. A causa de las raíces sociales de los ciclos bélicos de violencia, a nivel discursivo, *Naruto Shippūden* sugiere que una iniciativa para enfrentarlos debe prevalecer a la violencia estructural, la guerra, la violencia cultural que admite actos violentos motivados por efectos invisibles (como el odio) y el desafío de crear una alternativa a dicha violencia cultural. Por esa razón, como señaló el mismo Nagato/Pain en su infancia, es imprescindible mantener la

determinación de creer en la posibilidad de la paz a pesar de todos los obstáculos y, como Jiraiya lo hizo, esa voluntad debe propagarse y sostenerse en el tiempo a través de la ideologización de las nuevas generaciones.

4.7. Desde la narratología, en *Naruto Shippūden* se da importancia a traspasar la no transparencia de Nagato/Pain (el victimario) para revelar su ideologización en la violencia y, para ahondar en sus recuerdos, pensamientos y sentimientos, se emplea la focalización interna con paralepsis en la audiovisualización y a este autor de la violencia como personaje focalizante. Estas herramientas junto al narrador intradiegetico-homodiegetico con voz *over* y analepsis mixtas configuran un relato de guerra singulativo que lo descubre como un deudo y testigo de la violencia de una guerra pasada, es decir, revelan que sus actos violentos y sus efectos son parte de un ciclo bélico de violencia.

4.8. A pesar de que el relato de guerra delinea las bases del ciclo de violencia, por medio de analepsis externas y relatos singulativos el objeto de estudio muestra que una víctima convertida en victimario como Nagato/Pain mantiene principalmente en su memoria y en sus emociones la violencia que padeció así como sus efectos, que guían su ideología así como sus propios actos violentos. Las mencionadas herramientas narratológicas exponen que el sujeto tuvo ideas y vivencias positivas que fueron olvidadas y de haber prevalecido en él podrían haber cambiado su actuar: su determinación a creer en la posibilidad de la paz y los momentos felices con sus dos familias.

4.9. El retrato del contexto bélico como factor condicionante de los ciclos bélicos de violencia en *Naruto Shippūden* se consigue narratológicamente representando las perspectivas tanto de los soldados como de los civiles al silenciar la voz *over* de Nagato/Pain que es subnarrador y

víctima en el subrelato que narra. De esta forma, los espectadores pasan de narratarios a testigos directos de los hechos sin la influencia directa del subnarrador y dicho punto se potencia por medio de la paralepsis y la paralipsis que al proporcionar más o menos información ponen a la audiencia en el lugar de unos y otros. No obstante, también hay momentos en que se ahonda en la focalización del villano creando capas que evidencian cómo los efectos invisibles de la violencia bélica son otros condicionantes para que un hombre no violento se convierta en un victimario sin control.

4.10. La relevancia dada a los efectos invisibles de la violencia bélica en *Naruto Shippūden* también es audiovisual, pues estos son destacados en planos cerrados en donde el rostro del Nagato infante, deudo/testigo, evidencia el odio, dolor o deseo de venganza hasta que alcanzan un punto álgido y acompañan su violencia como victimario como ocurre después de la muerte de sus padres. Este mismo tamaño de plano es utilizado para destacar los rostros agonizantes o fallecidos de las víctimas como Yahiko cuando se desea acentuar lo lamentable de este efecto visible de la violencia, así como los resultantes efectos invisibles y ciclo de violencia.

4.11. En correspondencia con el significado emocional de la violencia en *Naruto Shippūden*, el nivel más alto en cuanto a la gradación de los actos violentos y la exposición del daño físico se registra cuando las víctimas demuestran resistencia corporal tratando de proteger a los suyos (como es el caso del padre de Nagato y del mismo antagonista) o tratando de conseguir su venganza (como son los casos de Naruto y Nagato). En cuanto al resto de casos, la gradación se mantiene baja y el daño corporal es sugerido a partir de un poco de sangre, bruces, gritos o quejidos, mientras que la muerte se representa sobre todo por la inmovilidad de los cuerpos y el ocultamiento del rostro de la víctima.

4.12. Para construir la atmósfera terrorífica e incierta de la violencia bélica, en *Naruto Shippūden* se usa una iluminación inquietante de alta intensidad con calidad dura y dirección lateral o contraluz para iluminar a los victimarios. El alto contraste resultante de esta combinación plantea el dominio de los tonos negros y grises que representan la violencia y la muerte, mientras el rojo delata el odio y el peligro en relación con la violencia. La iluminación solamente cambia en el acto violento que constituye el punto de quiebre de Nagato como victimario, pues se vuelve suave y enfáticamente blanca, ya que apunta a sugerir el significado emocional del hecho: la muerte de la vida, paz y amistad.



BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, R. (2015). *El modelo de animación nipón como elemento referencial en la creación de imágenes*. (Tesis doctoral). Recuperado de <http://eprints.ucm.es/41759/1/T38568.pdf>

Anime News Network (2005). Oldest anime found. *Anime News Network*. Recuperado de <https://www.animenewsnetwork.com/news/2005-08-07/oldest-anime-found>

Aquino, R. C. y Mutti, R. (2006). Investigación cualitativa: análisis del discurso *versus* análisis del contenido. *Texto Contexto Enferm*, volumen 15(número 4), pp. 679-684. Recuperado de <http://www.scielo.br/pdf/tce/v15n4/v15n4a17.pdf>

Barbón, J. J. y Sampedro, A. (2009). Los ojos en el código de Hammurabi. *Archivos de la Sociedad de Española de Oftalmología*, volumen 84(número 4), pp. 221-222. Recuperado de <http://scielo.isciii.es/pdf/aseo/v84n4/historica.pdf>

Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto fílmico*. Lima, Perú: Fondo de Desarrollo editorial de la Universidad de Lima.

Blautoothmand (2017). The Appeal of Slice of Life. *The Artifice*. Recuperado de <https://the-artifice.com/slice-of-life-anime/>

Bouissou, J. M. (2010). Manga: A historical overview. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 17-33). New York, Estados Unidos: Continuum.

Brenner, R. (2007). *Understanding anime and manga*. Westport, Irlanda: Libraries unlimited.

Bryce, M y Davies, J. (2010). An overview of manga genres. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 34-61). New York, Estados Unidos: Continuum.

- Cavallaro, D. (2007). *Anime Intersections: Tradition and innovation in theme and technique*. Jefferson City, Estados Unidos: McFarland & Co Inc Pub.
- Cheng, W (2009). Analysis on nationality of japanese anime color. En IEEE. *International Conference on Computer-Aided Industrial Design & Conceptual Design*. Ponencia llevada a cabo en la conferencia de IEEE, Wenzhou, China. Recuperado de <https://ieeexplore.ieee.org/document/5375291>
- Clausewitz, C. V. (1908). *De la guerra*. Madrid, España: Imprenta de la Sección de Hidrografía.
- Cobos, T. L. (2010). Animación japonesa y globalización: la latinización y la subcultura otaku en América Latina. *Razón y Palabra, año 15*(número 72). Recuperado de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- Conrad, S. (2003). Entangled Memories: Versions of the Past in Germany and Japan, 1945-2001. *Journal of Contemporary History, volumen 38*(número 1), pp. 85-99. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/3180698>
- Correa, E. y Rivera, J (2006). La imagen y su papel en la narrativa audiovisual. *Razón y Palabra, año 2006*(número 49). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n49/bienal/Mesa%2011/ImagoColombia.pdf>
- Courtés, J. (1997). *Análisis semiótico del discurso. Del enunciado a la enunciación*. Madrid, España: Gredos.
- Cycle of Violence Work Group (2005). Breaking cycles of violence. *Death Studies, volumen 29*(número 7), pp. 585-600. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=edb&AN=18189066&lang=es&site=eds-live>

- Drummond-Mathews, A. (2010). What boys will be: a study of shonen manga. En T. Johnson-Woods (Ed.), *Manga. An anthology of global and cultural perspectives* (pp. 62-76). New York, Estados Unidos: Continuum.
- Eco, H. (1993). *Lector in Fabula. La Cooperación Interpretativa en el Texto Narrativo*. Barcelona, España: Editorial Lumen.
- Egler, D. (2015). Rape of Nanjing. Salem Press Encyclopedia [versión electrónica]. New Jersey, Estados Unidos: Salem Press. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=ers&AN=89315888&lang=es&site=eds-live>
- Fairclough, N. (2003). *Analysing discourse*. Londres, Inglaterra: Routledge.
- Felipe, A. R. (2010). Influencia del anime en el cine de acción. *Cuadernos de documentación multimedia, volumen 21*(año 2010), pp. 279-315. Recuperado de <http://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/CDMU1010110279A/20751>
- Fisch, M. (2000). Nation, war and japanese future in the science fiction anime film 'Patlabor II'. *Science Fiction Studies, volumen 27*(número 1), pp. 49-68. Recuperado de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=hlh&AN=2975676&lang=es&site=ehost-live>
- Flores, D. (2013). *El impacto de la serie de anime y manga japonés "Naruto" en las representaciones estéticas, simbólicas, icónicas y discursivas*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1431/1/T-UCE-0009-56.pdf>
- Forero, P. (2011). *Naruto. La construcción discursiva del héroe en el anime japonés*. (Tesis de pregrado). Recuperado de <http://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12177>

- Galtung, J. (2016). La violencia: cultural, estructural y directa. *Cuadernos de estrategia*, año 2016(número 183), pp. 147-168. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5832797>
- Galtung, J. (2004). Violencia, guerra y su impacto. Sobre los efectos visibles e invisibles de la violencia. *Polylog. Foro para la filosofía cultural*, año 2014(número 5). Recuperado de <http://them.polylog.org/5/fgj-es.htm>
- Gaudreault, A. y Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona, España: Editorial Lumen.
- Giddens, A. y Sutton, P. W. (2013). *Sociology*. Cambridge, Inglaterra: Polity Press.
- Giddins, G (2006). Kurosawa in action. *Directors Guild Of America*. Recuperado de <https://www.dga.org/Craft/DGAQ/All-Articles/0603-Fall-2006/DVD-Classics-Akira-Kurosawa.aspx>
- Girard, R. (2010). *Clausewitz en los extremos. Política, guerra y apocalipsis*. Madrid, España: Katz editores.
- Goldberg, W (2009). Transcending the victim's History: Takahata Isao's Grave of the fireflies. *Mechademia. War/Time*, volume 4, pp. 39-52. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/41510928>
- Gómez, F. (2006). El término 'discurso' en el texto cinematográfico. Necesidad de una delimitación no excluyente [artículo en web]. En *Francisco Javier Gómez Tarín. Página Personal*. Recuperado de <http://apolo.uji.es/fjgt/pamplona.pdf>
- Herlander, E. (2012). *The anime galaxy. Japanese animation as new media*. Recuperado de http://www.livroslabcom.ubi.pt/pdfs/20120703-elias_herlander_the_anime_galaxy.pdf

Hernández-Pérez, M. (2017). *Manga, anime y videojuegos. Narrativa cross-media japonesa.*

Zaragoza, España: Prensa de la Universidad de Zaragoza.

Hikokubo, M., Miyata, Y., Takegami, J. y Tanaka, H. (Escritores) & Yamashita, H (Director)

(2014). Estoy en el infierno [Episodio de serie de televisión]. En Azuma, F. y

Gushima, T. (Productores). *Naruto Shippūden*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y

Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/345-sub-espanol.html>

Hikokubo, M., Miyata, Y., Takegami, J. y Tanaka, H. (Escritores) & Kumagai, M. (Director)

(2010a). El nacimiento de Pain [Episodio de serie de televisión] En Azuma, F. y

Gushima, T. (Productores). *Naruto Shippūden*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y

Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/173-sub-espanol.html>

Hikokubo, M., Miyata, Y., Takegami, J. y Tanaka, H. (Escritores) & Kimura, H. (Director)

(2010b). Kyūbi, captura completa [Episodio de serie de televisión] En Azuma, F. y

Gushima, T. (Productores). *Naruto Shippūden*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y

Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/165-sub-espanol.html>

Hikokubo, M.; Miyata, Y., Takegami, J. y Tanaka, H. (Escritores) & Kishikawa, H.

(Director) (2010c). La historia de Naruto Uzumaki [Episodio de serie de televisión]

En Azuma, F. y Gushima, T. (Productores). *Naruto Shippūden*. Tokio, Japón: Studio

Pierrot Co. Ltd y Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/174-sub-espanol.html>

Hikokubo, M., Miyata, Y., Takegami, J. y Tanaka, H. (Escritores) & Sugai, Y. (Director)

(2010d). Los dos discípulos [Episodio de serie de televisión] En Azuma, F. y

Gushima, T. (Productores). *Naruto Shippūden*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y

Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/169-sub-espanol.html>

- Hikokubo, M., Miyata, Y., Takegami, J. y Tanaka, H. (Escritores) & Okao, T. (Director) (2010e). Reunión [Episodio de serie de televisión] En Azuma, F. y Gushima, T. (Productores). *Naruto Shippūden*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/172-sub-espanol.html>
- Horno, A. (2013). *Animación japonesa. Análisis de series de anime actuales* (Tesis doctoral). Recuperado de http://www.academia.edu/6412599/Tesis_doctoral_Animaci%C3%B3n_japonesa_An%C3%A1lisis_de_series_de_anime_actuales
- Kubota, R. (2012). Memories of war. Exploring victim-victimizer perspectives in critical content-base instruction in japanese. *L2 Journal, volume 4*, pp. 37-57. Recuperado de <http://eprints.cdlib.org/uc/item/2c88h039>
- Lamarre, T. (2010). Manga bomb: between the lines of Barefoot Gen. En Berndt, J. (Ed.), *Comics Worlds and the world of comics: towards scholarship on a global scale* (pp. 245-285). Kyoto, Japón: International Manga Research Center, Kyoto Seika University. Recuperado de <http://imrc.jp/images/upload/lecture/data/262-307chap18LaMarre20101224.pdf>
- López, F. (2012). Modificaciones narrativas en la adaptación cinematográfica del cómic japonés. *Revista Comunicación, volumen 1*(número 10), pp. 1549-1564. Recuperado de http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa9/118.Modificaciones_narrativas_en_la_adaptacion_cinematografica_del_comic_japones.pdf
- López, L. M. y Uribe, M. T. (2006). *Las palabras de la guerra. Un estudio sobre las memorias de las guerras civiles en Colombia*. Medellín, Colombia: Editorial Lealon.

- Macwilliams, M. W. (2008). Introduction. En Macwilliams, M. W. (Ed.), *Japanese visual culture. Explorations in the world of manga and anime* (pp. 3-25). New York, Estados Unidos: M.E. Sharpe.
- Maeda, S. (2015). 'Pilgrimages' to Scenes from Anime: Beyond the Consumption of Mass Culture. En Patri, J. *Performing cultures* (pp. 119-126). Recuperado de libron.pl/katalog/download/typ/full/publikacja/174
- Malesevic, S. (2014). *The sociology of war and violence*. Lexington, Estados Unidos: Cambridge University Press.
- Malishev, M. (2007). Venganza y 'ley del talión'. *La Colmena*, año 2007(número 53). Recuperado de <http://web.uaemex.mx/plin/colmena/Colmena%2053/Aguijon/Mijail.html>
- Mazzacane, M. (junio, 2014). Thoughts: Throne of Blood and Macbeth – A Heritage of Violence [Post en un foro] Recuperado de <https://comicvine.gamespot.com/forums/off-topic-5/thoughts-throne-of-blood-and-macbeth-a-heritage-of--1572132/>
- McCrea, C. (2008). Explosive, Expulsive, Extraordinary: The Dimensional Excess of Animated Bodies. *Animation: an interdisciplinary journal*, volumen 3(número 1), pp. 9-24. Recuperado de <http://anm.sagepub.com.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/content/3/1/9.full.pdf+html>
- Mendicoa, G. (2003). *Sobre tesis y tesisas: lecciones de enseñanza-aprendizaje*. Buenos Aires, Argentina: Espacio.
- Metz, C (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine. Vol 1*. Barcelona, España: Paidós.
- Miyamoto, H. (2011). How characters stand out. *Mechademia User enhanced*, volume 6, pp. 84-91. Recuperado de <http://www.jstor.org.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/stable/41511573>

- Mizuno, H. (2007). When pacifist Japan fights: historicizing desires in anime. *Mechademia. Networks of desire, volume 2*, pp. 104-123. Recuperado de <http://www.jstor.org.ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/stable/41503732>
- Muñoz, J. (agosto, 2014). El ataque de los titanes. Militarismo, moe y otakus, el ultraderechismo japonés en el actual manga y anime. En Facultad de Filosofía y Letras y Centro Cultural Paco Urondo. *Frikiloquio 2014*. Ponencia llevada a cabo en la conferencia de la Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina. Recuperado de https://www.academia.edu/8453890/Shingeki_no_Kyojin_El_ultraderechismo_Japones_en_el_Manga_y_el_anime
- Mushi, K. H. (Guionista) & Kumagai, M. (Director) (2006). ¡Todo o nada! La décima pregunta. [Episodio de serie de televisión] En Gushima, T; Hagino, K y Kobayashi, N. (Productores). *Naruto*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y Tv Tokyo. Recuperado de <https://shippuden.tv/sub-espanol-25.html>
- Nakar, E. (2008). Framing manga: on narratives on the Second World War in japanese manga, 1957-1977. En Macwilliams, M. W. (Ed.), *Japanese visual culture. Explorations in the world of manga and anime* (pp. 177-199). New York, Estados Unidos: M.E. Sharpe.
- Napier, S. (2005). World War II as trauma, memory and fantasy in japanese animation. *The Asia-Pacific Journal, volumen 3*(número 5), pp. 1-6. Recuperado de <http://apjjf.org/-Susan-J.-Napier/1972/article.html>
- Naruto Wiki (2017a). Amegakure. *Naruto Wiki* [versión electrónica]. Recuperado de <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Amegakure>
- Naruto Wiki (2017b). Geografía. *Naruto Wiki* [versión electrónica]. Recuperado de <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Geograf%C3%ADa>

- Naruto Wiki (2017c). Jinchūriki. *Naruto Wiki* [versión electrónica]. Recuperado de <https://naruto.fandom.com/es/wiki/Jinch%C5%ABriki>
- Naruto Wiki (2017d). Naruto (anime). *Naruto Wiki* [versión electrónica]. Recuperado de [https://naruto.fandom.com/es/wiki/Naruto_\(Anime\)](https://naruto.fandom.com/es/wiki/Naruto_(Anime))
- Naruto Wiki (2017e). Naruto (manga). *Naruto Wiki* [versión electrónica]. Recuperado de [https://naruto.fandom.com/es/wiki/Naruto_\(Manga\)](https://naruto.fandom.com/es/wiki/Naruto_(Manga))
- Naruto Wiki (2017f). Prólogo – País de las Olas. *Naruto Wiki* [versión electrónica].
Recuperado de https://naruto.fandom.com/es/wiki/Pr%C3%B3logo_%E2%80%94_Pa%C3%ADs_de_las_Olas
- Narutopedia (2017a). Akatsuki. *Narutopedia* [versión electrónica]. Recuperado de <http://naruto.wikia.com/wiki/Akatsuki>
- Narutopedia (2017b). Amegakure. *Narutopedia* [versión electrónica]. Recuperado de <http://naruto.wikia.com/wiki/Amegakure>
- Narutopedia (2017c). Naruto Uzumaki. *Narutopedia* [versión electrónica]. Recuperado de https://naruto.fandom.com/wiki/Naruto_Uzumaki
- Narutopedia (2017d). Plot of Naruto. *Narutopedia* [versión electrónica]. Recuperado de https://naruto.fandom.com/wiki/Plot_of_Naruto
- Narutopedia (2017e). Shinobi. *Narutopedia* [versión electrónica]. Recuperado de <https://naruto.fandom.com/wiki/Shinobi>
- Narutopedia (2017f). Shinobi Organisational System. *Narutopedia* [versión electrónica].
Recuperado de http://naruto.wikia.com/wiki/Shinobi_Organisational_System
- Narutopedia (2017g). Shinobi Rules. *Narutopedia* [versión electrónica]. Recuperado de https://naruto.fandom.com/wiki/Shinobi_Rules

- Narutopedia (2017h). Third Shinobi World War. *Narutopedia* [versión electrónica].
 Recuperado de http://naruto.wikia.com/wiki/Third_Shinobi_World_War
- Narutopedia (2017i). User: Seelentau/Naruto Timeline. *Narutopedia* [versión electrónica].
 Recuperado de https://naruto.fandom.com/wiki/User:Seelentau/Naruto_Timeline
- Nichiza (2017). *Diccionario "RUI" en línea*. Zaragoza: Nichiza. Recuperado de
<http://www.nichiza.com/rui/rui.php>
- Nishizono, S. (Escritor) & Urata, Y. (Director) (2002). ¿Descalificados? La decisión de Kakashi [Episodio de serie de televisión] En Gushima, T; Hagino, K y Kobayashi, N. (Productores). *Naruto*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/sub-espanol-5.html>
- Papalini, V. A. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Patten, F. (1996). A Capsule History of time. *Animation World Magazine*, volumen 1(número 5). Recuperado de <https://www.awn.com/mag/issue1.5/articles/patten1.5.html>
- Patterson, W. (2008). El papel del Bushido en el auge del Nacionalismo Japonés previo a la Segunda Guerra Mundial. *Revista de Artes Marciales Asiáticas*, volumen 3(número 4), pp. 8-21. Recuperado de
<http://revpubli.unileon.es/ojs/index.php/artesmarciales/article/view/386/340>
- Pelliteri, M (2011). *The Dragon and the Dazzle: Models, strategies, and identities of Japanese Imagination. A european perspective*. Latina, Italia: Tunué International.
 Recuperado de
http://www.academia.edu/34813324/The_Dragon_and_the_Dazzle_Models_Strategies_and_Identities_of_Japanese_Imagination_A_European_Perspective

- Poitras, G. (2008). Contemporary anime in Japanese pop culture. En MacWilliams, M. W. (Ed.), *Japanese visual culture. Explorations in the world of manga and anime* (pp. 48-67). New York, Estados Unidos: M.E. Sharpe.
- Price, S. (2001). Cartoons from another planet: Japanese animation as cross-cultural communication. *Journal of American and Comparative Cultures*, volumen 24(número 1/2), pp. 153-169. Recuperado de <http://search.proquest.com/docview/200612833?accountid=28391>
- Rodríguez, I. (2014). *El realismo en el anime: Una perspectiva occidental a través de sus obras populares* (Tesis doctoral). Recuperado de <http://eprints.ucm.es/29562/1/T35952.pdf>
- Santander, P. (2011). Por qué y cómo hacer análisis de discurso. *Cinta de Moebio: Revista de Epistemología de Ciencias Sociales*, año 2011(número 41), pp. 207-224. Recuperado de <http://www.scielo.cl/pdf/cmoebio/n41/art06.pdf>
- Sakamoto, R. (2008). 'Will you go to war? Or will you stop being Japanese?' Nationalism and History in Kobayashi Yoshinori's *Sensoron*. *The Asia-Pacific Journal. Japan Focus*, volumen 6(número 1), pp. 1-16. Recuperado de <https://apjjf.org/-Rumi-Sakamoto/2632/article.pdf>
- Tamanai, M. A. (2000). A road to a 'redeemed mankind': the politics of memory among the former Japanese peasant settlers in Manchuria. *South Atlantic Quarterly*, volumen 99(número 1), pp. 163-189. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=5651606&lang=es&site=eds-live>

- Van Dijk, T (2006a). De la gramática del texto al análisis crítico del discurso. Una breve autobiografía académica [artículo en web]. En *Discourse in society*. Recuperado de <http://www.discourses.org/De%20la%20gramatica%20del%20texto%20al%20analisis%20critico%20del%20discurso.pdf>
- Van Dijk, T (2006b). Ideological Discourse Analysis [artículo en web]. En *Discourse in society*. Recuperado de <http://www.discourses.org/OldArticles/Ideological%20discourse%20analysis.pdf>
- Vidal, L. A. (2010). El anime como elemento de transculturación. Caso: Naruto (Tesis de pregrado). Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2010/100074/anime_a2010.pdf
- Watts, J. (2002). Victims of Japan's notorious unit 731 sue. *The Lancet*, volumen 360, pp. 628. Recuperado de <http://ezproxybib.pucp.edu.pe:2048/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=bth&AN=7213053&lang=es&site=eds-live>
- Whitbrook, J. (2015). A history of *Gundam*, The Anime that Defined The Giant Robot Revolution. *Io9 Gizmodo*. Recuperado de <https://io9.gizmodo.com/a-history-of-gundam-the-anime-that-defined-the-giant-r-1690326227>
- Yamatoya, A. (Escritor) & Niidome, T. (Director) (2003). ¡El poder oculto del perdedor! [Episodio de serie de televisión] En Gushima, T; Hagino, K y Kobayashi, N. (Productores). *Naruto*. Tokio, Japón: Studio Pierrot Co. Ltd y Tv Tokyo. Recuperado de <http://shippuden.tv/sub-espanol-62.html>
- Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Mendoza, Argentina: Universidad Nacional de Cuyo. Recuperado de <https://www.researchgate.net/publication/261760662>