

Acercamiento al simbolismo en el *anime* *Death Note*

La investigación en México sobre
Cosplay, *Anime* y culturas de
aficionados

© The Author(s) 2021
ISBN(電子):978-4-910171-07-4
<https://nichibun.repo.nii.ac.jp>

国際日本文化研究センター
プロジェクト推進室
International Research Center for
Japanese Studies,
Promotion Office

Jorge Salvador Anaya Martínez

Universidad Anáhuac México, Campus Norte

*“Los maté a ambos...en verdad, maté a dos hombres...
eran vidas humanas...¡no pasará por alto!...
Además, ¿quién soy yo para juzgar a los demás?*

*No... no, un momento, tal vez estoy equivocado...
esto es lo que he pensado últimamente
¡el mundo se está pudriendo y quienes lo causan merecen morir!
Alguien debe hacerlo ¿porqué no yo?
aunque signifique sacrificar mi mente y mi alma lo valen,
porque el mundo no puede continuar así”
Light Yagami.
Death Note, Episodio 1 (1).*

Introducción a la historia de la serie

Decidí comenzar con esta transcripción para que nos podamos hacer la siguiente pregunta: ¿Qué pasaría si un día encontraras un cuaderno que te permitiera matar a una persona con sólo escribir en ella su nombre? Si además de ello, esta libreta te permitiera decidir cómo y dónde quieres que esa persona pierda la vida ¿te sentirías tentado a utilizarla? ¿Qué uso le podrías dar? Esa es la premisa de la que parte *Death Note* o *El cuaderno de la muerte*, historia original de Tsugumi Oba e ilustrada por Takeshi Obata.

La publicación de *Death Note* comenzó en *manga* o historieta japonesa en el año 2004 y terminó en el 2006 integrada por trece volúmenes, los cuales también fueron publicados en México por la desaparecida *Editorial Vid* entre los años 2007 y 2008.

Tal fue el éxito de la publicación que, entre 2006 y 2007 se transmitió con gran éxito en la televisión japonesa la adaptación a dibujos animados o *anime* —misma que será el objeto de estudio del presente texto—. En Japón, además han realizado diversas películas de *live action* o con actores basadas en historias alternas a la publicación, mismas que han gozado de cierta popularidad y se exportaron a países como Estados Unidos.

En mayo de 2009, los estudios norteamericanos *Warner Brothers* anunciaron la adquisición de los derechos para realizar una adaptación cinematográfica de los primeros tres volúmenes del *manga*, programando el estreno de la cinta para el año 2011 (IGN,

2009; IMDB, 2009). Sin embargo, fue hasta agosto de 2017 que esta adaptación cinematográfica pudo ser vista a través de la plataforma Netflix, versión en la que el papel del *shinigami* o dios de la muerte Ryuk será interpretado por el actor Willem Dafoe.

A pesar de ser posterior, la versión *anime* ha permitido difundir la historia a una escala internacional mayor que el *manga*, debido a las mismas razones expuestas por Osamu Tezuka (el llamado “Dios del *manga*” y creador de series animadas populares por su transmisión en México como *Astroboy* y *La princesa caballero*) cuando redactó el prefacio del libro *Manga! Manga! The world of japanese comics* de Frederik L. Schodt (1998:10-11). Es decir, la animación es doblada por lo que no confunde al lector sobre leer en una dirección o en otra. Para el público occidental, resulta difícil comprender o leer las historietas niponas pues las publicaciones se leen en un sentido inverso a la que nos encontramos acostumbrados. Con esto se resuelve el problema de la lengua y la diferencia en la forma de abordar el texto. Cabe destacar que gracias a los avances tecnológicos, en internet pueden encontrarse fácilmente versiones subtituladas de diferentes series animadas.

Pero regresando a *Death Note*, el personaje central de la historia es Light Yagami, hijo del comandante de policía Soichiro Yagami, quien acaba de obtener el primer lugar en el examen nacional de la escuela preparatoria en Japón. Además de ser un estudiante ejemplar, Light o Luna —como también puede leerse

su nombre en la escritura japonesa— tiene fama de ser muy inteligente, astuto y de contar con una gran capacidad deductiva. Por si ello fuera poco, él mismo se vanagloria de su éxito con las mujeres; motivo por el que a lo largo de la historia las utiliza de diferente manera, como en el episodio cuatro donde invita a salir a una joven para obtener el nombre de un espía del FBI asignado a seguirlo sin despertar sospechas de éste.

La historia comienza cuando Light encuentra tirada una libreta denominada *Death Note*, misma que tiene escritas las instrucciones para su uso y que tiene la particularidad de matar a la persona cuyo nombre se escriba en ella —siempre y cuando se visualice o se tenga en mente el rostro de la víctima al momento de hacerlo—. Al avanzar el relato, Yagami descubrirá que también puede escribir en ella las causas de fallecimiento, el día y la hora en que ocurrirán los hechos.

Aunque al principio el protagonista duda en utilizar el cuaderno, termina probándolo y es seducido por las posibilidades de “purificación” que brinda al mundo que —en su pensamiento— se encuentra corrompido. Al mismo tiempo, Yagami descubre que ésta pertenece a un *shinigami* o dios de la muerte en la mitología japonesa de nombre Ryuk, quien la dejó caer al mundo de los humanos por encontrarse aburrido. La criatura celestial hace saber al nuevo poseedor del cuaderno que permanecerá con él y con la libreta en este mundo hasta que ocurra una de dos posibilidades: se termine el cuaderno o muera el protagonista. Con esta sentencia de parte del *shinigami*, los creadores del manga dejan pocas posibilidades para el final o el futuro de la historia.

Regresando a la historia, Light decide que debe de ocupar el cuaderno para eliminar a todos aquellos que causen un daño a sus semejantes; es decir, a los criminales a fin de que el mundo se mueva en la que considera la dirección correcta a fin de crear “...un mundo nuevo, libre de injusticias y poblado de personas a quienes yo (Yagami) haya juzgado honestas, amables y trabajadoras... (así, yo) me convertiré en el dios de este nuevo mundo” (Light Yagami. *Death Note*, Episodio 1).

Es así como el protagonista cumple con las características señaladas por Tokiyo Tanaka (2009:2) como propias del anti-héroe japonés del *manga* “...Él y su grupo comparte con los lectores juveniles la ira y el desacuerdo ante la sociedad que los rodea. Los héroes en el cómic japonés son opuestos al héroe mexicano como Kalimán”.

El deseo de ser como un Dios lo lleva a cometer una oleada de asesinatos entre los criminales más buscados, terminando con sus vidas mediante un ataque al corazón. Esto lleva a la policía internacional a considerar estas muertes repentinas como asesinatos seriales, hechos no aislados que la población atribuye a un personaje que denominan *Kira* (asesino, por la pronunciación japonesa del inglés, la cuál es casi homófona de *killer*) y apoyarse en un joven y misterioso investigador conocido como “L” quien resulta ser de una edad similar a la del protagonista. El némesis de Light sospechará que él es *Kira* casi desde que se conocen, al grado de confrontarlo y confesarle personalmente esta sospecha y revelarse ante el como “L”.

Death Note a través del psicoanálisis y la hermenéutica profunda

Basta por el momento con este breve trazo de la historia para ir a un segundo punto de esta exposición y señalar que esta serie puede comprenderse mejor a través del texto *El malestar en la cultura* de Sigmund Freud, publicado en 1930, ya que como en el episodio dos de la animación el protagonista explica a Ryuk, el dios de la muerte:

Aunque no es algo que pasaría en la escuela, digamos que se les pregunta a los alumnos si una persona mala merece morir. Puedes apostar que todos darían la respuesta socialmente aceptable:

Voz de niña: no es correcto matar a personas.

Es lo que deben decir, por supuesto, es la respuesta correcta que dar cierto? Los humanos siempre trataremos de guardar las apariencias cuando estamos en público, así es como somos, pero esto es lo que sentimos en verdad.

Muchos temen apoyarme por lo que pensarán los demás, muchos prefieren negar mi existencia, pero en la internet donde puedes permanecer en el anonimato el apoyo para Kira está creciendo.

Quizá las personas temen decirlo en voz alta pero todos entienden lo que está pasando: alguien está desapareciendo a los malos, uno por uno; aquellos que no han hecho el mal apoyan a Kira porque saben que no tienen que temer, mientras que los otros temen por su vida, se ven forzados a esconderse de un enemigo desconocido.

Así es como debe ser ¡es perfecto! ¡Todo funciona de acuerdo a mi plan!

Es en este punto donde la fantasía cumple la función de realizar la pulsión agresiva que señala Freud en el capítulo V de su obra. “...el prójimo no es solamente un auxiliar y objeto sexual, sino una tentación para satisfacer en él la agresión, explotar su fuerza de trabajo sin resarcirlo, usarlo sexualmente sin su consentimiento, desposeerlo de su patrimonio, humillarlo, infringirle dolores, martirizarlo y asesinarlo” (1930:108). ¡Y qué mejor que asesinar a los asesinos!

Aquí se destaca la función pulsional y, tal vez, se hace evidente la razón donde reside el éxito de esta serie: hacer justicia por propia mano y eliminar el mal culturalmente establecido. La cultura refuerza la supresión de las pulsiones a través de las reglas establecidas, mantiene el vínculo establecido entre las familias; pero ahora, permite el desahogar las pulsiones a través de los productos culturales.

Así, surge la empatía por un protagonista (héroe o anti-héroe) que aniquila a todos aquellos que se atrevieron a violentar el *status quo*, que hace lo que yo socialmente no puedo; pero realizo culturalmente a través de profesiones o actividades que ni siquiera pudieran relacionarse directamente con llevar a cabo mi gusto por matar —actividades incluso culturales—, y así lo sublimo: puedo ser un *otaku* o fanático de las historietas japonesas o de sus animaciones, un crítico de cine, un escritor de historietas o un dibujante, pero con ello realizo o satisfago

mi pulsión “sin dañar físicamente a nadie”.

Después de todo, como señala Freud “la cultura espera prevenir los excesos más groseros de la fuerza bruta arrogándose el derecho de ejercer ella misma una violencia sobre los criminales, pero la ley no alcanza a las exteriorizaciones más cautelosas y

refinadas de la agresión humana” (Op. cit., 109). Así, puedo comprar productos que identifiquen mi gusto por esta serie, expreso mi deseo por matar a los transgresores de la ley, y psicológicamente libero mi pulsión pero no la llevo al campo físico. [Imagen 1]



Imagen 1. Tienda Viz Media de artículos relacionados con *Death Note* en mayo de 2009 <http://deathnotestore.viz.com/ttc/Goodies/cPath/10211.html>

Por otra parte, desde el punto de vista de la hermenéutica profunda, no olvidemos que al definir a las formas simbólicas John B. Thompson señala que “[...] son constructos significativos que son interpretados y comprendidos por los individuos que los producen y reciben, pero también son constructos significativos que se encuentran de maneras diferentes y que se insertan en condiciones sociales e históricas específicas” (2002:407). Es así que podemos considerar a los *anime* como formas simbólicas.

Para su comprensión, Thompson sugiere estudiarlas a través del marco metodológico de la hermenéutica profunda integrado por tres fases (el sociohistórico, el formal o discursivo y la interpretación/reinterpretación), que considera “[...] no tanto como etapas distintas de un método secuencial, sino más bien como dimensiones analíticamente distintas de un complejo proceso interpretativo [...]” (Idem).

Adicionalmente, debemos tomar en cuenta la multiculturalidad presente en la elaboración de los productos culturales, misma que cobra importancia mayor en nuestra época, pues si bien siempre ha existido esta retroalimentación. Como lo señala la profesora en Estudios Japoneses de la Universidad Tufts, Susan Napier en *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, al comentar en la introducción de su libro la visita realizada a Giverny, la casa de Claude Monet:

[...] Nada del arte de Monet está en las paredes de Giverny. En su lugar, uno de los más grandes pintores europeos del siglo XIX, optó por decorar su casa con láminas y pinturas japonesas —paisajes realizados por Hokusai; aves, bestias y flores de Hiroshige; y cortesanas disfrazadas creadas por Haranobu y Utamaro. Incluso en el jardín, aunque su profusión de flores es sin duda occidental, conserva elementos japoneses como el puente, las plantas de glicina y los lirios. (2007:1) [traducción propia].

Esta confusión es aún más recurrente en el mundo actual, pues el artista encuentra sus fuentes de inspiración cada vez más en culturas diferentes a las propias y por medios que, gracias a los avances tecnológicos del siglo XX se convirtieron en formas de expresión audiovisual convencionales.

Como tales, los *anime* reflejan también el punto de vista de los japoneses y su visión de ‘el Otro’. Pero ¿qué podemos entender por ‘Otro’? Para efectos del presente trabajo, se entenderá la descripción dada por Roger Silverstone, donde “[...] la O significa. Se refiere al reconocimiento de que allí afuera hay algo que no soy yo, que no es de mi hechura ni está bajo mi control; distinto, diferente, fuera de mi alcance, pero que ocupa el mismo espacio, el mismo paisaje social. El Otro incluye a los otros: personas que conozco o de cuya existencia jamás me enteré; mis amigos al igual que a mis enemigos. Incluye a mis vecinos, así como a aquellos a quienes vi en fotografías y pantallas. Incluye tanto a quienes están en el pasado como a quienes están en el futuro. En mi sociedad y en la tuya [...]” (2004:214).

Según lo anterior, y para evitar caer en señalamientos tajantes como el de Harry E. Willes al afirmar que los japoneses no quieren a los extranjeros (cit. pos. Clyde, 2009:580) partiremos de identificar el color rojo, presente en el escudo nacional japonés y el que se relaciona con el personaje principal de la historia durante la primera presentación u *opening* de la animación y quien, a diferencia de su némesis, no recurre al exterior o al otro y que en la historia es representado por el FBI. Es por este motivo que “L” es presentado en tonalidades azules las cuales no se encuentran presentes en la bandera japonesa pero que, como se relacionan con la asociación que el japonés tiene de los occidentales como *aoi-me* u ojos azules señalada por Hisayasu Nakagawa en su libro *Introducción a la cultura japonesa* (2006:6).

Adicionalmente, el color azul es el único diferente entre los lábaros patrios de Japón e Inglaterra (país donde vivió en un orfanato “L”); motivo por el que es más fácil relacionarlo con las sociedades no japonesas, principalmente la norteamericana —que dicho sea de paso— se erige como la principal cultura de esta cosmovisión y país al que pertenece el FBI. Las banderas de Estados Unidos y el Reino Unido comparten la misma cromática, incluido el color azul, tonalidad reflejada también en el enemigo natural del archipiélago nipón: los *tsunami*, que dañan al territorio o *lo atacan*. Así, dentro de la presentación de la serie se presentan estas dos imágenes del protagonista y su antagonista: [Imagen 2 y 3]

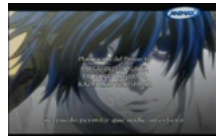


Imagen 2. (Izq.) y 3. (Der.) Fotos de la presentación de la serie *Death Note*, Dir. Tetsuro Araki, Nippon Tv, tomado de Canal Animax, 2009.

Elementos simbólicos a través de los conceptos

Como tercer y último punto, quisiera remarcar como indica Sigmund Freud, que mediante la fantasía “[...] la satisfacción se obtiene con ilusiones admitidas como tales, pero sin que

esta divergencia suya respecto de la realidad efectiva arruine el goce” (1930:80). En este caso, en la presentación de la serie se busca fantasear con la idea del protagonista de ser un dios representándolo como tal. Aquí se ejemplifica con las siguientes imágenes: [Imagen 4 y 5]

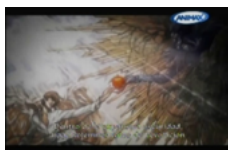


Imagen 4. (Izq.) Foto de la primera presentación de la serie *Death Note*, Dir. Tetsuro Araki, Nippon Tv, tomado de Canal Animax, 2009. Imagen 5. (Der.) Creación de Adán. Imagen: <http://bruok.files.wordpress.com/2008/05/la-creacion.jp>

De esta manera se observa en una forma más clara como al protagonista se le busca representar como un Adán recibiendo la manzana del dios de la muerte en forma similar a como fue representada *La Creación de Adán* en la capilla Sixtina por Miguel Ángel. Ambos son tocados por un dios en el caso de Adán un creador, mientras que en el caso de Light es uno de la muerte. Para el artista italiano, Adán recibe un don, una especie de

virtud. En la reinterpretación simbólica nipona Light recibe una posibilidad, una tentación representada por el símbolo judeo-cristiano de la manzana: se le da la libertad de pecar.

Otro ejemplo artístico y simbólico representado en la introducción de la serie es el expuesto a continuación. [Imagen 6 y 7]

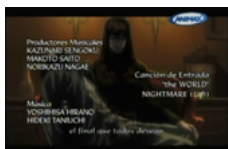


Imagen 6. (Izq.) Foto de la primera presentación de la serie *Death Note*, Dir. Tetsuro Araki, Nippon Tv, tomado de Canal Animax, 2009. Imagen 7. (Der.) La Piedad. Imagen: http://agaudi.files.wordpress.com/2006/11/michelangelos_pieta.jpg.

En este caso, se ironiza con dos de las víctimas del de Light Yagami reconstruyendo una figura similar a la escultura conocida como *La Piedad* del mismo Miguel Ángel pues, al morir el agente del FBI Raye Penber, su prometida y ex-agente del mismo organismo Naomi Misora se dedica a investigar las causas de su fallecimiento. Misora llegará a la conclusión de que su deceso no fue accidental y logrará acercarse al protagonista quien, mediante la *Death Note*, le ordena suicidarse sin dejar evidencias. Es así, que Misora es representada como una dolorosa, una mujer consumida por el sufrimiento, con el cuerpo de su amado entre sus brazos en una estructura gráfica y simbólica similar a la

desarrollada por el artista italiano en la escultura a través de la virgen María y el cuerpo sin vida de Jesús.

Cabe aclarar que esta interpretación sólo puede ser posible a través de los anime; ya que los *manga* o historietas tradicionales japonesas se caracterizan por ser únicamente en blanco y negro, motivo por el que la ausencia de color haría imposible realizar este tipo de interpretaciones en las imágenes representadas.

Para concluir con este apartado, señalaré que desgraciadamente la aceptación e identificación que ha logrado esta serie a nivel internacional hizo posible que rápidamente fuera relacionado por el diario belga *Le Dernière Heure* en octubre de 2007,

con un asesinato en dicho país, pues se encontró una nota en japonés con el texto “yo soy Kira”. (Dupont, G., 2007).

Conclusiones

Los productos culturales audiovisuales son representaciones ricas en elementos propios de las culturas de los que son originarios, mismos que pueden ser identificados fácilmente para los miembros de dichas sociedades y para aquellos que cuenten con la información sobre los elementos que representan, al ser formas simbólicas.

Este es el caso de las animaciones japonesas o *anime*, los que cuentan con elementos culturales propios de la civilización asiática de la que son producto, pero como en el caso de *Death Note* y a consecuencia del fenómeno de globalización comercial que se vive e impacta a nuestro planeta, cada día presentan y muestran elementos que puedan identificar las nuevas audiencias.

Los elementos que se ejemplificaron dentro del presente escrito son en parte japoneses y en parte occidentales. De los propios nipones encontramos la cromática: en occidente las culturas judeocristianas tienden a vincular los valores y elementos positivos con los tonos azules, retomando al cielo como elemento de bondad, de la divinidad, de la pureza y de su cercanía a Dios. Por el contrario, los colores rojizos son vinculados con los personajes que representan la maldad, los antivalores o “las llamas del infierno”.

Diversas cintas animadas retoman este tipo de elementos — como *La princesa y el sapo* (2009) de los estudios Walt Disney, por citar un ejemplo— sin embargo en los productos japoneses como la cinta *Pokémon: la película* o el ejemplo abordado anteriormente de la serie *Death Note*, presentan que los colores para los nipones se encuentran invertidos.

Sin embargo, como vimos en el caso de las obras de Miguel Ángel adaptadas para la introducción de la serie, ahora los elementos simbólicos también son retomados de occidente. Las audiencias externas cada vez cobran mayor importancia para el destino de los productos culturales y por ello, son tomadas en cuenta por los realizadores al momento de su realización. Es valioso para ellos que, al ver adaptaciones de obras de arte universalmente conocidas, los receptores puedan entender y comprender mejor el contenido de la historia y los valores que desea reflejar.

Ciertamente, no es el generar asesinatos o “purificar al mundo” lo que buscan los dibujantes y escritores mostrar a los consumidores: son los sentimientos y emociones propias del ser humano. Partamos de la adaptación gráfica de *La piedad*: es el sentimiento del dolor, la tristeza, el sufrimiento emocional. Si bien, podemos argumentar que en el caso de la obra de Miguel Ángel es una madre sufriendo por su hijo, mientras que en la historia nipona se trata de dos enamorados, una suerte de Romeo y Julieta; la emoción que enfrentan ambos casos es comprendida universalmente: la pérdida de un ser querido.

Este duelo, que en el caso de la serie *Death Note* se vuelve el *leitmotiv* o el motivo que guía la vida de la agente Misora, puede ser comprendido mejor por las audiencias al ver este elemento gráfico, esta reinterpretación de las obras artísticas, pues impacta y comunica emociones al retomar y re-significar elementos

culturales universales.

Como también vimos anteriormente, la multiculturalidad siempre se ha presentado entre los productos occidentales y orientales, sin embargo la globalización ha facilitado que llegue a cobrar una mayor relevancia, por lo que lo mismo se ven adaptaciones y reinterpretaciones de productos japoneses en occidente como es el caso de cintas como *Dragonball evolution* (2009) o la misma *Death Note*; o el caso inverso, en el que se han realizado versiones japonesas de productos norteamericanos como *Las chicas superpoderosas* (2002) o *Supernatural: el anime* (2011).

Por ello, podemos concluir que debemos considerar a las animaciones japonesas como elementos para introducir y conocer el contexto del país del cual son originarios, con la finalidad de identificar mejor el país al que pertenecen y comenzar a observarlos como algo más que un simple producto lúdico, puede ser utilizado para una mejor comprensión y entendimiento de la sociedad oriental de la que surgieron.

Notas

1 Las transcripciones y las imágenes capturadas corresponden a la versión con doblaje al español transmitidas por el Canal Animax. Recientemente puede ser vista a través de la plataforma Netflix.

Bibliografía

- Freud, S. (1930). *El malestar en la cultura*. Argentina: Amorrortu.
- Nakagawa, H. (2006). *Introducción a la cultura japonesa*. España: Melusina.
- Napier, S. J. (2007). *Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. Estados Unidos: Palgrave MacMillan.
- Schodt, F. (1998). *Manga! Manga! The world of japanese comics*. Japón: Kodansha International.
- Silverstone, R. (2004). *¿Por qué estudiar los medios?*. Argentina: Amorrortu.
- Thompson, J. B. (2002). *Ideología y cultura moderna, teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*. México: UAM-Xochimilco.
- Fuentes electrónicas**
- CANAL 22 - CONACULTA (2007). *Anime y manga*. Conaculta. Disponible en: <http://www.canal22.org.mx/anime/animemanga.html> [Consultado el 23 de agosto de 2008]
- Clyde, P. H. (2009). Review Aliens in the East: A New History of Japan's Foreign Intercourse. *The Mississippi Valley Historical Review*, Vol. 24, No. 4 (Mar., 1938), pp. 580-581. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/1947094> [Consultado el 20 de agosto de 2009]
- Dupont, G. (2007). Un tueur psychopathe. *Le Dernière Heure*. Disponible en: <http://.dhnnet.be/infos/faits-divers/article/185974/un-tueur-psychopathe.html> [Consultado el 29 de mayo de 2009]
- IGN (2009). *Death Note goes american*. IGN.com, Disponible en: <http://movies.ign.com/articles/978/978753p1.html> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]
- IMDB (2009). *Death Note*. *Internet Movie Data Base*, Disponible en: <http://www.imdb.com/title/tt1241317/> [Consultado el

20 de septiembre de 2009]

Tanaka, T., (2009). *Cómics y animación japonesa (6). El héroe en la historieta mexicana y el anti-héroe en el cómic japonés*. Disponible en: <http://www.mexicoasia.com.mx/pdf/Japones/COMICS-6-LIGAS.pdf> [Consultado el 20 de septiembre de 2009]

Serie animada japonesa

Estudio Madhouse (2006). *Death Note*, Dir. Tetsuro Araki, Nippon Tv, Japón.