

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“Narratividad, ética y moralidad en la
serie de animación japonesa
Death Note.”**

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:

Carla Tomé Morell

Tutor/a:

Héctor Julio Pérez López

GANDIA, 2013

Resumen

La animación japonesa es un tipo de animación muy característica que cuenta con innumerables seguidores por todo el mundo. Este trabajo se centra en el análisis narrativo, ético y moral de la serie de animación japonesa *Death Note*, una serie increíblemente popular en todas partes del mundo que ha generado toda una revolución social. El análisis trata aquellos elementos que han contribuido a que la serie gane en valor estético y que han hecho que destaque entre la gran cantidad de series existentes, como la problemática existente en el concepto de moral y justicia que plantea la serie, el tratamiento del personaje del antihéroe o la gran cantidad de referentes religiosos que aparecen en la misma, tanto de religiones propias del país de origen del anime como de la religión católica.

Palabras clave: Animación japonesa, Death Note, moralidad, religión, narrativa.

Abstract

The Japanese animation is a very distinctive type of animation that has a lot of followers in the entire world. This research focuses on narrative, ethical and moral analysis of the Japanese animation series called *Death Note*, a series incredibly popular all over the world that has generated a social revolution. The analysis covers those elements that have contributed to the series to gain in aesthetic value and have made it stand out among the many existing series, like the problems existing in the concept of morality and justice that raises the series, the treatment of the character of antihero or the many religious references that appear in it, both religions own country of origin of the anime and the catholic religion.

Key Words: Japanese animation, Death Note, morality, religion, narrative.

Índice

1-Introducción	4
2-La animación japonesa	6
2.1 Etimología	6
2.2 Historia.....	7
2.3 Características del anime	10
2.3.1 Características visuales y estéticas	10
2.3.2 Tipo de animación	13
2.3.3 Géneros y temáticas.....	13
2.3.4 Características técnicas del formato	15
2.4 La industria de la animación japonesa	15
2.5 Difusión y licencia de series de animación japonesa en España	16
3- El caso de Death Note.....	18
3.1 Sinopsis	19
3.2. Elementos que contribuyen al valor estético de la serie	19
3.2.1 La narrativa	20
3.2.2 La ética y la moral	20
3.2.3 El personaje del antihéroe	26
3.2.4 La muerte y la justicia.....	29
3.2.5 La religión.....	32
3.2.5.1 Religión budista y shintoísta vs religión cristiana.....	32
3.2.5.2 Iconografía cristiana.....	36
3.2.5.3 Otras referencias.....	42
3.2.6 El estilo visual.....	43
4-Conclusiones.....	45
5. Glosario de términos	47
6. Bibliografía	49

1-Introducción

La animación japonesa es un tipo de animación que cada vez va ganando más terreno en todas partes del mundo. En Japón la animación forma parte de la cultura de la sociedad y poco a poco se ha ido convirtiendo en uno de los rasgos definitorios del país. Es un tipo de animación que ha ido formándose durante los años y desarrollando sus propias características formales y estéticas que le confieren un estilo muy marcado y identificativo en comparación con el resto de animaciones que existen en el mundo.

Una de las series que más influencia ha tenido en los últimos años tanto en Japón como en el resto del mundo ha sido el anime *Death Note* de Tsugumi Ohba y Takeshi Obata. Un anime que trata sobre un joven que se encuentra un cuaderno en el que con tan solo escribir el nombre de una persona, esta fallece de la forma que indiques. Una serie que plantea muchos debates éticos y morales y en la que el tema de la religión está muy presente en todo momento. La serie ha sido exportada y doblada a muchos países de todos los continentes y en todos ellos ha triunfado y se ha llegado a convertir en todo un fenómeno de masas.

Mediante la realización de esta investigación se pretende, como objetivo principal, analizar la serie *Death Note* con el enfoque en la estructura de la serie, las tramas principales y las subtramas, el personaje principal de la historia y el componente ético y moral presente en toda la narración. Después de realizar el análisis se ha hecho necesario también la incorporación de un apartado dedicado a la religión y a los referentes eclesiásticos que aparecen en la serie, algo que no estaba planteado en un principio pero que después de un primer visionado del anime se ha considerado fundamental ya que está estrechamente relacionado con los valores éticos que presenta una sociedad.

Como objetivos secundarios de la investigación se busca investigar sobre la aceptación y la difusión de las series de animación japonesa en occidente y más concretamente en España, reflexionar sobre el personaje del antihéroe como personaje principal en el audiovisual y su aceptación por parte del espectador y finalmente comprender el potencial del tratamiento del componente ético en las series audiovisuales.

Para ello se realizará un visionado crítico y analítico de los 37 episodios que componen la totalidad de la serie y se hará una división de secuencias y escenas que se plasmará en un gráfico en el que también aparecerá una sinopsis concreta de lo sucedido en cada escena. Después, a partir de ese análisis se realizará otro en el que se destacarán los aspectos de la serie que la convierten en singular y que hacen que esta sobresalga entre el resto de animes existentes.

De la misma forma se hará un estudio global sobre la historia y la evolución de la animación, de las características artísticas y técnicas que presenta y sobre la industria japonesa y la difusión de las series de animación japonesa en España para así poder contextualizar la serie en cuestión a tratar.

Estos son los apartados en los que se centrará la investigación, dejando de lado el análisis de la totalidad de los personajes de la serie debido a la cantidad de los mismos y también el formato en papel de la serie, que, a pesar de haberse tenido en cuenta para comentar ciertos aspectos concretos, se ha decidido dejar al margen ya que se buscaba centrarse en el apartado de la animación.

2-La animación japonesa

2.1 Etimología

La palabra anime (アニメ) es una palabra que adoptó Japón para referirse a los dibujos animados, sea cual sea su origen y temática. Fuera de Japón este término se utiliza únicamente para denominar a la animación proveniente de allí.

El origen de la palabra es difícil de determinar, ya que a pesar de haberse convertido en una palabra muy usada internacionalmente, no suele incluirse en los diccionarios.

Aún así existe la creencia de que la palabra anime viene de una abreviación de la transcripción al japonés de la palabra inglesa animación (アニメーション animēshiyon). También se cree que la palabra proviene del término francés “dessin animé”, palabra con la que se denomina a los dibujos animados en Francia.

Entre 1970 y 1980 surgió el término *Japanimation* para denominar al anime japonés en occidente, pero finalmente a principios de los 90 cayó en desuso.

La RAE no incluye el término anime entre sus páginas pero el diccionario de habla inglesa Merriam-Webster sí que presenta una definición del mismo, diciendo así:

an·i·me _a-nə-_mā, _ä-nē-\

“a style of animation originating in Japan that is characterized by stark colorful graphics depicting vibrant characters in action-filled plots often with fantastic or futuristic themes”

Estilo de animación procedente de Japón caracterizado por sus gráficos coloridos que representan a personajes vibrantes en tramas frecuentemente de acción o de temas relacionados con la fantasía o lo futurista.

Esta definición no aporta, tampoco, mucha información sobre el término ya que desde sus orígenes la palabra anime ha evolucionado hasta convertirse en una palabra utilizada prácticamente a nivel mundial para referirse a un género específico de animación que presenta muchos rasgos definitorios típicos de ese estilo concreto. Además, las temáticas de las series japonesas no se limitan a las mencionadas en la definición sino que hay una amplia lista de diversos géneros bastante diferentes unos de otros que, al igual que el estilo de dibujo, siguen unos patrones determinados.

2.2 Historia

El origen del anime japonés está directamente relacionado con el manga. Manga (漫画) es el término que se utiliza en Japón para referirse a los comics y a las historietas ilustradas en general y que, al igual que el término anime, fuera del país es utilizado únicamente para los comics japoneses. El término fue acuñado por Hokusai Katsushika, un pintor y grabador japonés del periodo Edo (1600-1867), y significa literalmente “dibujo caprichoso”. La palabra está formada por los kanjis de relajado o flojo, y el de dibujo, de tal forma que se tiene una concepción del término que significaría algo así como dibujo sencillo. Esto es debido a que una de las características principales del manga japonés es que están realizados en blanco y negro, además en Japón las revistas donde se publican los mangas suelen estar hechas a partir de papel reciclado, ya que la cantidad de manga que se edita es increíblemente grande.

Los antecedentes de este estilo de dibujo son los *Ukiyo-e* unos grabados que proliferaron durante el periodo Edo, un periodo de dictaduras feudales que provocó el descontento y la frustración social. Estos grabados solían retratar frecuentemente las costumbres cotidianas de la sociedad japonesa pero desde el punto de vista de la sátira y la parodia. Pero los *Ukiyo-e* no fueron el único elemento determinante en la creación del manga japonés, sino que otro de sus antecedentes fundamentales son las historietas occidentales del siglo XIX. De esta forma, mediante la unión de ambas tradiciones gráficas nace el manga, que más tarde, después de la Segunda Guerra Mundial, definiría sus características estéticas gracias al dibujante y animador Osamu Tezuka, considerado por muchos el padre del manga.

La animación japonesa apareció a principios del siglo XX con la realización de tres cortometrajes animados realizados por dibujantes de manga. Estos eran Oten Shimokama, Sumikazu Koichii y Seitaro Kitayama quienes vieron en este nuevo soporte una buena oportunidad para mejorar su obra y darle otro enfoque. Sin embargo ninguno de estos tres cortometrajes se conserva actualmente. Con el paso del tiempo Tanto Shimokawa como Koichii abandonaron el mundo de la animación debido a temas personales, sin embargo Kitayama se dedicó plenamente a ello y ya en 1917 contaba con 10 películas diferentes de animación. Entre estas películas se encuentra una basada en un personaje infantil llamado *Momotarou*, una película que consigue exportar a Francia convirtiéndose así en el primer producto de animación japonesa que llega a Occidente.

En 1921 Kitayama decide crear sus propios estudios de cine los cuales fueron destruidos en 1923 por el gran terremoto de Kantou.

Debido a esto Kitayama decide apartarse momentáneamente del mundo de la animación para centrarse en realizar documentales informativos para una empresa de noticias local, no obstante varios discípulos de Kitayama como Sanae Yamamoto continuaron contribuyendo al campo de la animación con películas como *Usagi to Kame* (El conejo y la tortuga, 1924), *Ubasute yama* (La montaña donde se abandona a los viejos, 1925) o *Nippon ichi no Momotarou* (Taro Melocotón, el número 1 de Japón, 1928).

En 1939 estalla la II Guerra Mundial que influye de forma significativa en las películas de animación del país, ya que se buscaba promover el espíritu nacional y la motivación. En 1941 la Armada Imperial encargó al dibujante y animador Mitsuyo Seo la realización de una película propagandística que realzara los éxitos militares del país destinada a los más jóvenes. De esta forma se crea *Momotarou no Uwasbi* (Las anguilas marinas de Momotarou, 1942), una película de 37 minutos de duración que cosechó gran éxito en el público infantil a pesar de su carácter propagandístico. Después de esto, en 1943, la Armada vuelve a realizar otro encargo a Mitsuyo Seo que dará lugar al primer largometraje de animación con audio, una película de 74 minutos de duración llamada *Momotarou, ume no shimpei* (Taro Melocotón, el guerrero divino de los mares, 1943). Al terminar la Guerra, Seo realiza la película que nunca consiguió estrenarse, *Osama no shippo* (La cola del rey, 1947), inspirada en un cuento del escritor Hans Christian Andersen.

Con la derrota de Japón en la II Guerra Mundial, la industria empieza a reconstruirse y la animación en el país comienza un nuevo periodo en el que predomina la creación de compañías dedicadas a la producción de anime. En octubre de 1945 se forma la Shin Nihon Dogasha con Sane Yamamoto y Kenzo Masaoka como figuras principales pero debido a la falta de trabajo la compañía no tardó en disolverse. Dos años más tarde en 1947 se forma la Nihon Manga Eigasha con la colaboración de Yasuji Murata y en 1948 Yamamoto y Masaoka se independizan de la Nihon Manga Eigasha para formar la Nihon Doga Company.

En 1950 se estrena en Japón la película de Disney *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), película que fascinó al director de animación Osamu Tezuka y que llegó a definir, en gran parte, algunas de las características más definitorias de la animación japonesa. Ese mismo año, el dibujante Ryuchi Yokoyama decide dedicarse al mundo de la animación tras ver un cortometraje de Disney, *The Skeleton Dance* (1929). De esta forma, crea en su casa un estudio de cine que denominará Otogi Productions donde realizará películas como *Onbu o-bake* (El duende a hombros, 1955), *Fukusake* (1957), *Hyotan Suzume* (1959) o *Otogi no sekai ryoukou* (Viaje alrededor del mundo, 1962). La empresa se declaró en bancarrota en 1972 por no poder recuperar la inversión puesta en la realización de los largometrajes.

En 1953 las series de animación para televisión comienzan a abrirse paso en Japón debido a la empresa Mushi Production con Osamu Tezuka al frente. De esta forma nace la primera serie regular de animación emitida en Japón de forma semanal con entregas de 30 minutos, *Tetsuwan Atomu* (Astroboy, 1963), o también la serie *Janguru Tantei* (Kimba, el león blanco, 1965), ambas series que consiguieron exportarse a Estados Unidos y a Europa consiguiendo un gran éxito.

En 1958 nace la productora de animación más grande de Japón, la compañía Toei, con Hiroshi Okawa como presidente que, tras observar la calidad de los dibujos animados norteamericanos, decide poner los medios necesarios para el crecimiento y la mejora de la animación japonesa y convertirla en un sector que pudiera competir con el resto de animaciones a nivel mundial. El lema de Okawa era *Tenemos que convertirnos en la Disney de Oriente*. Con este objetivo Okawa decide comprar la compañía Nichido Eiga de Sanae Yamamoto para crear en la Toei una subdivisión que llevará por nombre Toei Doga.

El primer largometraje de la compañía es *Hakujaden* (La leyenda de la serpiente blanca, 1958), una película de 78 minutos que acaba por convertirse en el primer largometraje en color del cine de animación japonés. Debido al éxito de esta primera producción, Toei Doga se centra de lleno en la realización de largometrajes animados y crean películas como *Ouji no orochi taiji* (El valeroso príncipe derrota a la serpiente gigante, 1963), dirigida por Yugo Serikawa, *Taiyou no ouji Horusu no daibouken* (Las aventuras de Horus, Príncipe del Sol, 1968) de Isao Takahata y película en la que también trabajó Hayao Miyazaki, *Nagagutsu wo baita neko* (El gato con botas, 1969) de Kimio Yabuki o *Tatsu no ko, Taro* (Taro, el hijo del dragón, 1979) de Kirio Urayama, entre otras.

A partir de los años 70 la compañía abandona un poco la realización de largometrajes para centrarse en la producción de series de animación para televisión, época que coincide con el auge del manga con revistas como la Shonen Magazine o la Shonen Jump, en la que se publican varios capítulos de varios manga de forma mensual o incluso semanal.

Durante los años 80 y los 90 la animación va afianzándose cada vez más a nivel internacional y empieza a ser reconocida en el mundo. De esta época destacan series tan conocidas como *Capitán Tsubasa* (Oliver y Benji, 1983), *Saint Seiya* (Los caballeros del Zodiaco, 1986), *Dragon Ball* (1986) de Akira Toriyama, el anime humorístico *Ranma 1/2* (1989) de Rumiko Takahashi, la serie de magical girls *Sailor Moon* (1992) de Naoko Takeuchi, *Marmalade Boy* (La familia Crece, 1994), *Slayers* (Reena y Gaudi, 1995), *Neon Genesis Evangelion* (1995) o la serie *Rouroni Kenshin* (El guerrero samurái, 1996). Todas series con mucha relevancia para que la animación japonesa se fuera abriendo paso en Occidente y que han ayudado a crear la nueva cultura otaku que existe en la sociedad actualmente.

En 1985 Hayao Miyazaki y Isao Takahata fundan el estudio de animación Ghibli, que ha realizado películas reconocidas y premiadas a nivel internacional, y que han ayudado considerablemente al afianzamiento de la animación japonesa en occidente, como *Tonari no Totoro* (Mi vecino Totoro, 1988), *Hotaru no haka* (La tumba de las luciérnagas, 1988), *Mononoke Hime* (La princesa Mononoke, 1997), *Sen to Chihiro Kamikakushi* (El viaje de Chihiro, 2001), *Hauru no Ugoku Shiro* (El castillo ambulante, 2004), entre otras.

En 1993 la compañía Toei Doga decide introducir la digitalización en el proceso de animación para sustituir así a los métodos de animación tradicionales, actualmente la digitalización se emplea en prácticamente todo el género que se produce en Japón. En 1998 Toei Doga cambia su nombre por Toei Animation, nombre porque el que es conocida la compañía en la actualidad.

A comienzos del siglo XXI comienza a ser cada vez más frecuente la realización de series de animación basadas en mangas famosos con un éxito reconocible como las series *One Piece*, *Naruto*, *Bleach*, *Fullmetal Alchemist*, *Digimon*, *Fairy Tail*, entre otras. El anime continúa abriéndose paso en occidente hasta el punto de que son abundantes las series que acaban licenciándose y doblándose al idioma de destino.

La animación japonesa es un género que, poco a poco, va reconociéndose cada vez más a nivel internacional. Aún así todavía queda un largo camino por delante, ya que la industria de la animación japonesa es increíblemente grande y, después de mucho esfuerzo y dedicación, ha llegado a convertirse en un rasgo de identidad de la cultura y la sociedad japonesa.

2.3 Características del anime

El anime presenta unas características propias bastante marcadas que hacen que se diferencie del resto de series o películas de animación que se realizan en el resto del mundo. Esta estética concreta depende, como ya se ha mencionado anteriormente, de varios factores, entre ellos el estilo de los antiguos grabados japoneses o la influencia de la animación norteamericana, destacando el fundamental papel de la industria Disney.

2.3.1 Características visuales y estéticas

A pesar de que no se puede negar que la animación japonesa siga frecuentemente una determinada estética esto no es una regla impuesta, de hecho el estilo de una serie determinada suele variar dependiendo del estudio de animación que produce la serie o del director asignado, o del artista que ha realizado el manga previo a la animación (ya que es muy frecuente que una serie de animación sea previamente un comic).

Incluso se puede llegar a apreciar de una forma bastante notoria la evolución que ha tenido el tipo de dibujo y la estética de la animación japonesa desde sus inicios en los años 60 hasta la actualidad, ya que en cada periodo, como si de una moda se tratara, hay unos rasgos frecuentes que evolucionan y cambian con los años para dar paso a otro estilo diferente pero similar en muchos aspectos.

De esta forma las características visuales del anime pueden variar hasta el punto de tener unas proporciones increíblemente exageradas o por el contrario seguir una estética mucho más realista y proporcionada. De hecho cada serie llega a producir, incluso, su propio manual de estilo que suele ser publicada en Japón después del lanzamiento de la serie en televisión.

Sin embargo sí que es cierto que hay unos patrones comunes en casi todas las series y que se han mantenido a lo largo de los años, rasgos que identifican el estilo y que son precisamente los que hacen que este tipo de series se reconozcan en Occidente.

Estos rasgos son:

Cara: La cara de un personaje de animación tiene forma ovalada y suele estar bastante proporcionada con el resto del cuerpo, aunque puede ser en ocasiones más grande de lo normal, de forma que queda más atractivo visualmente, algo normal ya que es en la cara donde se encuentran los rasgos más característicos del anime. Los ojos suelen ocupar un amplio espacio en la parte superior de la cara siendo el foco principal de atención. La nariz y la boca quedan en la parte baja de la cara y tienden a ser bastante pequeños en proporción al resto de la cara y en comparación a la realidad.

Los ojos: Este es el rasgo más identificativo y principal del anime japonés. Normalmente este tipo de series presentan personajes con unos ojos muy grandes y poco proporcionados con el resto de la cara del personaje. Además los ojos suelen estar coloreados con colores vivos y llamativos que no tienen que ser necesariamente los colores de ojos que se encuentran en la realidad, pudiendo ser rojos, amarillos, violetas o incluso la mezcla de varios de estos, rasgo que se ha vuelto muy popular actualmente. En el coloreado suelen utilizarse un color plano, el mismo más oscuro para crear volumen y varios toques en color blanco para que le de brillo y luminosidad. Generalmente el objetivo principal de utilizar este tipo de ojos es darle más expresividad y profundidad al personaje.

Este rasgo se dice que fue introducido por Osamu Tezuka influenciado por los ojos que presentaban algunos de los personajes de Disney como Bambi o Mickey Mouse. Sin embargo, a pesar de ser un rasgo muy común y afianzado en el estilo, no todas las producciones de animación japonesa lo presentan, siendo el mejor ejemplo de ello las películas del conocido Hayao Miyazaki del estudio Ghibli, caracterizadas por un estilo más realista.

El pelo: El cabello de los personajes de animación se suelen caracterizar por ser bastante largo. Los personajes femeninos pueden llegar a lucir una melena a la altura de la cadera e incluso de los talones y los personajes masculinos también suelen caracterizarse por tener el pelo algo más largo de lo normal y con bastante volumen. Al igual que en los ojos no existen restricciones en el coloreado del cabello, pudiendo encontrar personajes con el pelo rosa, rojo, verde, azul, blanco, violeta, además de los comunes castaño, negro y rubio.

El general el pelo tiende a ser liso debido a que es más fácil dibujarlo y animarlo a nivel técnico, aunque no es extraño encontrar personajes con el pelo rizado u ondulado.

El cuerpo: Las proporciones de los cuerpos de los personajes de anime suelen variar bastante dependiendo del estilo de dibujo que tenga la serie. Normalmente las proporciones son similares a las reales de un cuerpo humano.

“Las dimensiones de cuerpo emuladas en el anime vienen de las dimensiones del cuerpo humano. El tamaño de la cabeza es considerado como la unidad de proporción. La mayoría de los personajes en el anime son aproximadamente de siete u ocho cabezas de altura¹.”

Aún así es muy frecuente la alteración de estas proporciones en determinados momentos de una serie o en la totalidad si el género requiere de otro estilo de dibujo, de esta forma podemos encontrar estilos como el *moe* o el *chibi* donde las proporciones cambian completamente para transmitir una u otras emociones concretas en el espectador.

En cuanto al estilo global y el acabado de la animación es algo que si tiende a variar dependiendo de muchos factores, pudiendo presentar un bordeado de los personajes con una línea más gruesa de lo normal, o la utilización de una paleta de colores más apagada para crear otro efecto, etc.. todo dependiendo de la tipología del género que tenga la serie en cuestión.

“Desde un punto de vista más artístico, el anime tiene un sistema de coloreado sólido, un sombreado a dos tonos y se utiliza en conjunción con un fino lineado en negro muy icónico y estilizado. Este estilo se utiliza para todos los objetos externos u objetos que serían de animación, que se suelen incluir sobre fondo pintados mucho más complejos que utilizan un estilo más natural con la mezcla de colores degradados, a menudo sin el lineado negro (Tipatat, 2008)².”

¹ MARSHALL, M. How To Draw Anime Style Art: Bodies (2006)

² Tipatat. Understanding Anime: Anime Aesthetics. <http://www.tipatat.com/anime/>

2.3.2 Tipo de animación

Otra de las características principales de la animación japonesa es el tipo de animación que utiliza. A diferencia de la animación de otros países como la de Norteamérica el anime se realiza mediante la llamada animación limitada.

Los estudios de animación han ido perfeccionando cada vez más sus técnicas para poder utilizar el menor número de fotogramas posibles por segundo, siendo concretamente ocho. De esta forma se consigue engañar al ojo y se hace pensar que hay más movimiento del que realmente hay.

“Son características técnicas del anime la reducción de fotogramas por segundo de 16 a 8, escenas de acción generalmente estáticas, una misma situación vista desde diversos ángulos que se mantiene en el mismo fondo, repetición de escenas de capítulos anteriores, imágenes que se deslizan por la pantalla y diálogos en los que únicamente se mueven las bocas de los personajes. Otros elementos comunes en el anime son las simulaciones de ángulos de cámara al igual que efectos propios de la cinematografía para ambientar las locaciones y los ambientes ³.”

Así, mediante la utilización de este tipo de animación, se consigue abaratar los costes de producción y acortar el tiempo de realización de la animación.

2.3.3 Géneros y temáticas

A diferencia de la animación norteamericana en la que predominaba una temática más infantil el anime evoluciona en la década de los 70 y se encamina de una forma diferente que el resto de animaciones tratando temas más complejos orientados a un público más adulto y maduro. De esta forma se encuentran temas que tratan el existencialismo, la violencia, la humanidad, temas psicológicos o incluso sexo, además de otras temáticas algo más típicas como el amor, la acción o la fantasía. Aparecen tramas mucho más complejas y profundas que las que podían tratar las animaciones de países occidentales, que estaban orientadas principalmente a los niños. Así el anime fue poco a poco fraccionándose y dividiéndose según la temática que trataba o según el público al que iba dirigido, contando cada género con unas características muy marcadas que definen el estilo.

³ Álvarez de Moll. D. (2008) Pequeña guía del anime. Making of: Cuadernos de cine y educación.

Entre el fraccionamiento dependiendo de la audiencia se encuentran los siguientes géneros:

Shonen: orientado a un público masculino adolescente. Suelen ser de acción y batallas.

Shojo: Orientado a un público femenino adolescente. Predominan las tramas amorosas.

Seinen: Orientado a un público masculino mas adulto y maduro que el shonen. Las tramas suelen ser más complejas y pueden contener violencia o escenas de sexo.

Josei: Orientado a mujeres más adultas. Suelen tratar tramas amorosas pero desde un punto de vista más maduro.

Kodomo: Enfocado hacia un público infantil.

Por otro lado el anime puede clasificarse dependiendo de la temática de la historia, contando en la actualidad con una gran cantidad de apartados para clasificar una historia dependiendo de los temas que desarrolle.

“Respecto a los géneros del anime, los principales son: *cyber punk* (las historias acontecen en mundos devastados), *ecchi* (comedias con situaciones picantes), *harem* (muchas mujeres luchan por un hombre), *harem reverso* (hombres luchan por mujer) *hentai* (pornográfico), *kemono* (humanos con rasgos animales o viceversa), *magical girlfriend* (un humano se relaciona con un alienígena, robot o ser mágico), *geika* (para adultos pero sin sexo), *maho shojo* (chicas con poderes mágicos), *mecha* (robots gigantes), *meitantei* (policíacos), *romakome* (comedia romántica), *sentai* (personas con poderes), *shojo-ai* (de romances homosexuales entre mujeres), *shonen-ai* (romance homosexual entre hombres), *spokon* (de deportes), *chibi* (los personajes son niños pequeños) y *gore* (sangre y violencia)⁴.”

Sin embargo estos géneros no paran de evolucionar y dan origen a subgéneros u otros completamente nuevos como es el caso del *survival game*, el *virtual world*, el *shota*, el *lolicon*, el *psichological contrast*, el *post-apocalíptico*, entre otros.

De esta forma se aprecia que una serie de animación japonesa siempre esta clasificada dentro de un contexto muy definido dependiendo de sus tramas y sus públicos objetivos. Además cabe destacar que dependiendo del género en el que se enmarque una serie determinada presenta unas características estéticas u otras. Por ejemplo el *shojo* presenta un estilo dulce y algo añorado mientras que géneros como el *seinen* tienen un estilo mucho más realista y con más fuerza.

⁴ Álvarez de Moll. D. (2008) Pequeña guía del anime. Making of: Cuadernos de cine y educación.

2.3.4 Características técnicas del formato

Las series de animación emitidas en televisión suelen estar basadas en un manga previo y a partir de ahí se estructura la serie para su difusión. En Japón las temporadas de emisión de estas series se estructuran en cuatro temporadas diferentes que coinciden según las estaciones del año. De esta forma se puede hablar de la temporada de invierno, de primavera, de verano y de otoño. Estas temporadas duran 3 meses y durante este periodo se emiten las series de “temporada nueva”

Las series constan de un número específico de capítulos, que son o 12 o 24. Si una serie está formada por 12 episodios durará una temporada, es decir 3 meses emitiendo un capítulo de forma semanal. Si consta de 24 episodios la serie durará dos temporadas enteras, es decir medio año. Las series que son más largas acostumbran a tener tramas algo más complejas o ser más reconocidas debido a su adaptación previa al comic. Así se aseguran de que una serie guste o tenga ya un grupo de seguidores antes de adaptarla a la pequeña pantalla. Aún así a pesar de estos estándares no es extraño encontrar series con 11, 13, 23 o 25 capítulos, dependiendo de la historia y las tramas de la serie.

Un capítulo de anime tiene una duración aproximada de unos 25 minutos, además todos tienen un *opening* y un *ending*, ambos de minuto y medio, que inicia y cierra la serie respectivamente. De igual forma a la mitad del episodio suele aparecer una pequeña cortinilla de unos segundos que marca un poco la transición a la segunda parte del capítulo. Esta cortinilla suele usarse para incorporar imágenes de los personajes principales o alguna ilustración.

2.4 La industria de la animación japonesa

Como se ha mencionado anteriormente la industria de la animación en Japón es algo increíblemente arraigado en la sociedad japonesa y que poco a poco ha ido convirtiéndose en un rasgo definitorio del país conocido en el mundo entero. La cantidad de manga y anime que se crea, se produce y se distribuye en el país es muy grande habiéndose incrementado considerablemente entre la década de los 90 y del 00. Tan solo en 2001 las películas de animación y la producción de series televisivas alcanzaron una cantidad aproximada de 180.000.000 millones de yenes (1.378.919,712 de euros aproximadamente). Además la creación de empresas dedicadas a la creación de anime también ha crecido de forma significativa. Entre ellas se encuentran algunas tan importantes como la ya nombrada Toei Animation, Madhouse, Gainax, Kyoto Animation, Aniplex, Gonzo, J.C Staff, Manglobe, TMS Entertainment, Sunrise, Production I.G, Nippon Animation, entre muchas otras.

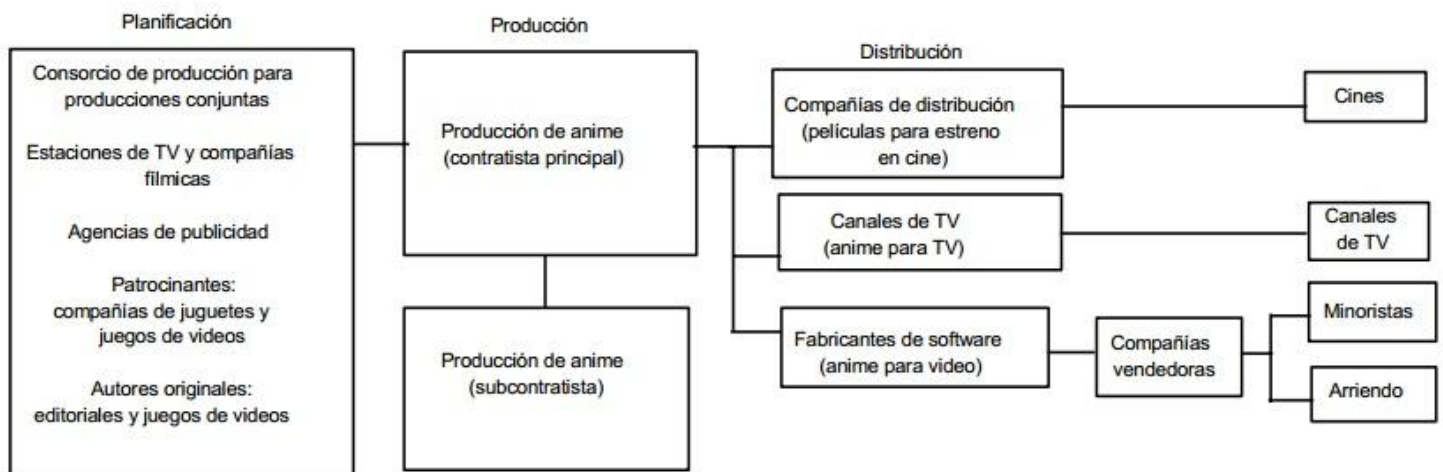


Figura 1. Estructura de la industria del anime

2.5 Difusión y licencia de series de animación japonesa en España

En España se empezaron a ver series de anime en televisión cuando en 1970 TVE licenció series como *Heidi y Marco* o *Mazinger Z* y una década más tarde *Candy Candy*. En ese entonces aún no se conocían las características propias de la animación japonesa pero poco a poco estas series empezaron a ganar popularidad y a entrar en auge en los años 90 con la emisión de series muy populares como *Dragon Ball*, *Caballeros del Zodiaco* y *Oliver y Benji*.

A partir de este momento fue cuando se empezaron a concebir las series como parte de un conjunto mucho más amplio con unas características concretas marcadas por un estilo propio muy definido, la animación japonesa. Mas tarde llegaron series como *Reena y Gaudi*, *Sailor Moon* o *La familia crece* que continuaron ayudando a afianzar el anime en el país.

Actualmente hay varios canales de televisión que emiten anime como Boing, Cartoon Network, o Buzz, pero son series como *Doraemon*, o *Sin Chan* enfocadas a un público infantil, en lugar de anime de temática más adulta.

En 2008 se creó el canal Animax, un canal dedicado únicamente a la animación japonesa, que empezó con una buena programación de series de anime bastante conocidas y famosas en Japón. Sin embargo con el tiempo la cadena ha ido incorporando muchas series de imagen real dejando completamente la animación japonesa en un segundo plano, emitiendo continuamente reposiciones de series antiguas.

A día de hoy la emisión por televisión de nuevas series de animación japonesa es inexistente. Así como el sector del manga sí que cuenta con más movimiento y licencias por parte de varias editoriales como Ivrea, Panini, EDT, Norma, etc., el sector de la animación se encuentra en una especie de punto muerto donde las series llegan a cuentagotas.

Las únicas empresas que en la actualidad licencian, producen y distribuyen anime son Selecta Vision, Jonu Media, Jointo y las nacidas recientemente Japan Weekend Anime, Rainbow Entertainment y Anime Project. Compañías que compran los derechos de una serie, realizan el doblaje y la distribuyen directamente en DVD o Blu-Ray sin pasar por televisión.

3- El caso de Death Note

Death Note es una serie de animación japonesa de género *meitantei*, suspense y sobrenatural, escrita por Tsugumi Ohba e ilustrada por Takeshi Obata. La serie comenzó en la revista *Shonen Jump* de la editorial *Shueisha* en diciembre de 2003, saliendo un capítulo semanalmente hasta su finalización tres años después en mayo de 2006, contando con un total de 108 capítulos recopilados en 12 volúmenes.

El manga *Death Note* no tardó en convertirse en una historia muy popular y en un fenómeno mediático, ya que los temas que se trataban en la trama, además del estilo de dibujo, eran algo más maduros que los de las series que suelen publicarse en la *Shonen Jump*, centrada en series de tipo *shonen* enfocadas a un público masculino de corta edad.

Como consecuencia, la adaptación a la animación de la serie llegó tan solo unos meses después de que el manga finalizara, en octubre de 2006. El anime de *Death Note* corrió a cargo del estudio de animación Madhouse, fue dirigido por Tetsuro Araki y se emitió en la cadena Nippon Televisión hasta el 26 de junio de 2007, fecha en la que finalizó con un total de 37 episodios, y un final algo diferente al de la historia original pero que mantenía la esencia del manga.

De la misma forma la serie ha sido tan popular que se han realizado tres películas de imagen real, dos novelas ligeras⁵, varios videojuegos para Nintendo y dos episodios especiales bajo el nombre de *Death Note Rewrite: The Visualizing God* y *Death Note Rewrite 2: L's Successors* que narran un resumen comentado de la totalidad de la serie desde el punto de vista del *Shinigami* Ryuk y el detective L.

En España el manga fue editado por la editorial Glénat (actualmente Editores de Tebeos) y el anime por la compañía Selecta Visión.

Death Note ha resultado ser un éxito tanto en Japón como en el resto del mundo. En junio de 2006, poco antes de finalizar el manga, *Death Note* ya había vendido en Japón alrededor de veinte millones de copias⁶, número que creció aún más al finalizar la serialización.

Además la serie ha sido exportada a numerosos países del mundo, tanto en su versión de comic como en su versión animada, y en todos ellos ha causado furor entre la nueva cultura *otaku*⁷ que desde hace unas décadas ha ido surgiendo en la sociedad.

⁵ Género literario japonés muy común, también llamado *Ranobe*, que se caracteriza por estar escrito con los silabarios Hiragana, Katakana y con Kanjis muy simples para facilitar la lectura.

⁶ Ventas de *Death Note*. ComiPress. Consultado el 27 de mayo de 2013

⁷ Cultura basada en el gusto y el conocimiento de series de animación japonesa que actualmente va expandiéndose en la sociedad occidental.

Tal ha sido la repercusión de la serie que incluso ha llegado a crear nuevas tendencias en la vestimenta y también a expandir, en países como España, una nueva moda procedente de Japón llamada *gothic lolita*.

Debido a su temática la serie ha sido criticada por muchas personas e incluso ha llegado a censurarse en países como China debido a ciertos incidentes. Aún así no puede negarse la difusión y la importancia que ha tenido la serie a nivel mundial, además de su influencia. A pesar de esto el autor de la serie Tsugumi Ohba siempre ha mantenido que su objetivo principal con la creación de la serie nunca fue el cuestionamiento ético, sino el entretenimiento.

A continuación se realizará un análisis de la serie en cuestión en el que se tratará la estructura de la serie a nivel narrativo, la visión de la ética y la moral tratada en la serie y las referencias religiosas que aparecen en la misma.

3.1 Sinopsis

Light Yagami es un joven estudiante de instituto muy inteligente al que le aburre su monótona vida. Un día ve caer un extraño cuaderno desde el cielo en cuya cubierta se encuentran escritas las palabras *Death Note*. Light decide llevárselo a casa y al abrirlo descubre que hay unas reglas de uso para el mismo siendo la primera: La persona cuyo nombre sea escrito en este cuaderno morirá. Considerándolo una broma Light decide probar el cuaderno escribiendo el nombre de una persona que tiene secuestrada una guardería en ese mismo instante y que está saliendo en directo por televisión y, para su sorpresa, el secuestrador muere. A partir de este momento Light se comenzará una intensa odisea para liberar del mundo de la maldad y los criminales exterminándolos con el cuaderno de muerte para así crear un mundo mejor. Hasta que aparecerá el detective L dispuesto a averiguar el motivo de las extrañas muertes y conseguir atrapar al misterioso asesino.

3.2. Elementos que contribuyen al valor estético de la serie

Después de realizar y analizar esta división en secuencias y escenas de todos los episodios que componen la serie e identificar las tramas principales y las subtramas⁸ se puede observar que hay varias características que rompen con las de otras series de animación japonesa y que confieren a *Death Note* un carácter diferente y singular respecto a otras series de anime.

⁸ El análisis gráfico de la serie con la división en secuencias y escenas y la identificación de tramas y subtramas se encuentra en el apartado de anexos, dentro del Cd.

3.2.1 La narrativa

Desde un primer momento esto queda patente en cómo está contada la serie y como está construida. Anteriormente se ha comentado que las series de animación japonesa acostumbran a estar compuestas por temporadas estacionales, contando así con un total de 12 o 24 episodios como norma general.

Sin embargo *Death Note* no sigue estas normas, ya que está formada por un total de 37 episodios, un número nada común que denota que esta serie se mantuvo en antena durante tres temporadas estacionales, algo que tampoco es muy normal en la programación japonesa. Esto es debido a que la serie era tan conocida y apreciada por el público que se buscaba que la adaptación a la animación fuera lo más fiel posible al manga original, algo que solo podía conseguirse aumentando la cantidad de episodios.

La totalidad de la serie está igualmente dividida en dos arcos argumentales diferentes. El primero abarca hasta el episodio número 25 en el que L, uno de los personajes principales de la serie, muere a manos de Kira. El segundo arco argumental abarca hasta el episodio 37 y transcurre 5 años después de la muerte del detective L. La división de un anime en diferentes arcos argumentales es algo muy común cuando se habla de una serie extensa pero a diferencia de lo que sucede en *Death Note* estos arcos no suelen estar relacionados entre sí, tratando casi siempre temas completamente distintos.

También cabe destacar que la serie está tratada de forma lineal, cada episodio es importante para la comprensión de la trama en su conjunto, de forma que si una persona no ve uno de ellos se dificulta el seguimiento de la trama. Este rasgo es bastante normal en animes de género de misterio o suspense pero en los animes de comedia o vida escolar es bastante frecuente que cada episodio hable de algo en concreto de tal forma que no tiene especial relevancia haberse perdido algún episodio para comprender o seguir la trama.

Sin embargo, si hay algo que hace a *Death Note* una serie diferente y singular no es tanto su estructura y características narrativas sino los temas tratados en la trama y los personajes que aparecen en ella.

3.2.2 La ética y la moral

El tema más importante y con más peso que trata *Death Note* es el cuestionamiento de la moral. La moral es el conjunto de reglas que existe en una sociedad y que rigen aspectos cruciales del comportamiento del ser humano, de esta forma existen unas normas sociales que determinan lo adecuado y lo inadecuado para la convivencia.

Una de las normas con más arraigo es aquella por la que se considera incorrecto quitarle la vida a una persona, a pesar de ser un asesino o un criminal, se considera que todas las vidas humanas tienen el mismo valor y se tacha el asesinato de inmoral. Es cierto que hay sociedades que permiten la pena de muerte pero a pesar de ello es una cuestión muy discutida en todo el mundo porque se considera, precisamente, inmoral, entre otras razones.

En *Death Note* se plantea la problemática de si es lícito acabar con la vida de criminales y asesinos para contribuir a la mejora de la sociedad. Light encuentra el cuaderno de muerte por casualidad y al leer las reglas escritas en él decide probarlo para ver si funciona. Sin embargo enseguida se da cuenta de que si el cuaderno es real él se convertirá en un asesino, por lo que decide apuntar el nombre de una persona que, en ese mismo momento, tiene secuestrada una guardería, es decir de un criminal. Al ver por la televisión que el secuestrador muere Light se da cuenta de que los poderes del cuaderno son reales y de que ha acabado con una vida humana. Después de aceptar que ha matado a alguien Light saca a relucir su propia ética, que va en contra de la moral establecida en la sociedad, él cree firmemente que ese tipo de gente merece morir y que así el mundo será un lugar mejor.

De esta forma Light dice en el primer episodio:

“El mundo evolucionara hacia la bondad y así acabaré obteniendo un mundo ideal que estará poblado únicamente por gente seria y amable⁹.”

Ese es el objetivo que Light defiende a lo largo de la serie, sabe que quitarle la vida a alguien no es lo correcto pero lo justifica con el argumento de que así creará un mundo mejor donde no haya crimen y solo exista gente buena. Además este primer asesinato cometido por Light es fácilmente aceptado por el espectador, ya que gracias a muerte del criminal se ha salvado la vida de todos los niños que estaban secuestrados.

La serie replantea así los códigos morales que existen en la sociedad cuestionando que es lo que está bien y lo que está mal y de sí es correcto cometer un acto que es inmoral para contribuir al bien social.

¿De verdad está mal acabar con la vida de asesinos y criminales? ¿No sería el mundo un lugar mejor si este tipo de personas no existieran? ¿No vivirían las buenas personas una vida tranquila, pacífica y feliz? Estas son algunas de las preguntas que la serie puede suscitar en la mente del espectador, preguntas que nos hacen pensar y plantearnos los límites éticos que existen en nuestra sociedad.

A pesar de esto los autores mantienen que su objetivo principal con la serie no es este cuestionamiento de la moralidad sino el entretenimiento.

⁹ Frase de Light en el episodio uno.

Tsugumi Ohba, escritor de la serie ha dicho en varias ocasiones que su mensaje principal con la realización de la serie es el siguiente:

“Todas las personas moriremos algún día y la muerte es irreversible, así que aprovechemos al máximo lo que tenemos mientras estemos vivos¹⁰.”

Sin embargo en la serie se encuentran muchos ejemplos que muestran este cuestionamiento moral. El mismo Light en el segundo episodio de la serie cuando la sociedad comienza a notar la presencia de Kira y de que alguien está ejerciendo justicia explica así:

“En las clases de ética de la escuela jamás saldría a colación el tema ¿es lícito matar a gente malvada? Si lo hiciera la gente actuaría como un buen samaritano y diría que no lo es porque esa es la respuesta políticamente correcta, es lo que se sienten obligados a decir a los demás si quieres que los consideren buenas personas, pero aquí esta lo que siente de verdad¹¹.”

En el momento que Light dice esas palabras está viendo por Internet cómo miles de personas muestran su opinión a favor de Kira y de que se haga justicia en el mundo con los asesinos y los criminales. Incluso se han creado páginas web venerando la imagen de Kira como un Dios que juzga a los malvados y protege a los puros.

Además ya no es solo la sociedad quién cuestiona la moralidad de los actos de Light sino que, hasta el mismo departamento de policía que está persiguiéndole se pregunta si es lo correcto, ya que el índice de criminalidad ha descendido enormemente.

Esto se muestra en diversos episodios en los que el personaje de Matsuda recuerda, sin mostrarse a favor de Kira, que los crímenes han bajado y que la gente se siente más segura.

En el episodio tres dice así:

“Estos días se ha observado en todo el mundo y particularmente en Japón una espectacular reducción del número de crímenes considerados de gravedad¹².”

Después de haber reconocido la importancia de la cuestión moral en la serie, se puede pasar ya a tratar el significado que más interesa de este asunto.

¹⁰ TAKESHI, Obata y TSUGUMI, Ohba (2009) *Death Note Vol. 13 (Especial Guía de lectura)*. Barcelona: Glenat España.

¹¹ Frase de Light en el episodio dos.

¹² Frase de Matsuda en el episodio tres.

El hecho de si el replanteamiento de los códigos morales y éticos enriquece o no el valor estético de la serie es algo difícil de comentar ya que existen diferentes posturas al respecto.

“Existen diversas posturas en torno a la cuestión de la relación entre el valor moral de una obra y su valor estético. La diversificación se debe principalmente a las diferentes respuestas que se dan a dos cuestiones separadas. Por un lado, la cuestión de si el carácter moral de una obra es relevante en absoluto para el valor estético de una obra y, por otro, si lo es, qué tipo de relación se da entre estos dos valores¹³.”

Entre estas posturas se encuentra algunas tan interesantes como el autonomismo estético que sostiene que la temática o el carácter moral de una obra no son aspectos que incidan en la valoración estética de la obra en cuestión. Esto quiere decir que una obra puede ser buena o mala independientemente de si trata unos valores éticos malos o buenos. Simplemente defiende que son dos factores que no están relacionados entre sí, pudiendo tratar una obra unos temas muy inmorales y sin embargo tener un gran atractivo estético por otros factores de la obra.

También hay otras posturas como el moralismo radical y el moralismo moderado que, a pesar de contar con ciertas diferencias específicas entre las dos posturas, mantienen que cuando una virtud moral de una obra es estéticamente relevante contribuye siempre positivamente al valor estético de la obra y un defecto moral lo hace siempre negativamente. Es decir, que las virtudes morales y los temas que tratan posturas consideradas éticamente correctas contribuyen a que una obra gane más valor e interés estético y, por lo tanto, los defectos morales y éticos contribuyen a que pierda valor estético.

Sin embargo si hay una postura interesante a la hora de hablar sobre como contribuye el cuestionamiento de los límites morales en *Death Note* a su valor estético y artístico esa es, sin duda, el immoralismo. Una postura que ha sido defendida por autores como Matthew Kieran , Daniel Jacobson y Eileen John.

“El immoralismo, defendido principalmente por Mathew Kieran y Daniel Jacobson, sería la postura de acuerdo con la que la virtud o el defecto moral de una obra pueden, según el caso, contribuir positiva o negativamente al valor estético de la obra. Así una obra puede ser más valiosa estéticamente en virtud de su obscenidad o vileza y otra puede resultar estéticamente empobrecida por ser moralmente correcta¹⁴.”

¹³ ALCARAZ LEÓN, María José. *La relación entre el juicio moral y el juicio estético*.

¹⁴ ALCARAZ LEÓN, María José. *La relación entre el juicio moral y el juicio estético*.

El inmoralismo plantea la posibilidad de que una obra pueda ser más atractiva y tener más interés estético por el hecho de tratar en ella temas inmorales o incorrectos, dependiendo claro del concepto de moral e inmoral que exista en la sociedad actualmente.

Así pues teniendo en cuenta esta postura se podría afirmar que uno de los factores que ha convertido a *Death Note* en todo un fenómeno de masas y que ha contribuido a aumentar su valor estético es indudablemente que habla de temas que no son considerados moralmente aceptables, son temas polémicos, que no están bien vistos por la sociedad y por ese mismo motivo llama la atención. Es justamente el cuestionamiento moral que trata *Death Note*, la problemática que plantean las acciones del personaje de Light Yagami lo que contribuye a dar más fuerza a la serie y hacen de Light un protagonista interesante.

“Valoramos algunas obras que son moralmente problemáticas porque el modo en el que son moralmente defectuosas amplía nuestro entendimiento. Así puede haber obras cuyo valor como arte aumente en virtud de, en lugar de a pesar de, su carácter moralmente desatinado¹⁵.”

Esta claro que el tema a tratar en una obra, en este caso la problemática moral de si es lícito matar a gente malvada, es un factor determinante en el éxito o el fracaso de la obra en cuestión y que *Death Note* haya triunfado hasta tal punto es un buen ejemplo de cómo los defectos morales de una obra pueden contribuir a su valor estético. Aún así tampoco se puede olvidar que también es muy importante la forma mediante la cual se tratan dichos temas.

En este caso la forma mediante la cual se han tratado estos temas tan polémicos y complicados ha sido decisivo para que la cuestión moral alcance sus objetivos y tenga un impacto estético. La mecánica mediante la cual se basa la narración de la serie es fundamental y es la que hace que el espectador se sienta aún más atraído por la serie. La mecánica se basa en el de misterio y el suspense, en la que Light y sus contendientes protagonizan una especie de partida de ajedrez en la que cada uno busca acabar con el otro y viceversa. Esta guerra de intelectos para ver quien se proclama ganador de la batalla es una forma de narrar los hechos que ayuda a contribuir al valor estético de la trama, la vuelve diferente y fascinante y, de la misma forma, atrapa al espectador para invitarle a ser testigo de quien ganará el juego. Toda la narración se construye alrededor de auténticos retos de ingenio entre Light y L y más tarde entre Light y Near, además de todos los demás personajes como Naomi Misora que llegan a estar muy cerca de descubrir a Light.

¹⁵ KIERAN, Matthew (2003) *Forbidden Knowledge. The Challenge of Immoralism*”, Art and Morality, London and NY: Routledge, pp. 56-73.

El ejemplo más claro de cómo este recurso consigue atrapar al espectador mediante los trucos y el ingenio aparece en el segundo episodio de la serie, momento en el que se acaba de introducir en la trama al personaje de L. En este capítulo aparece un hombre por televisión que dice ser L y se dirige directamente a Light (Kira) cuestionando sus actos y llamándole asesino. Light en un acto impulsivo escribe en el cuaderno de muerte el nombre de la persona que aparece en televisión y esta muere. Entonces el verdadero L revela que era una prueba para ver si verdaderamente podía matar sin estar físicamente en la escena del crimen, además le reta a que lo asesine y así también demuestra que Kira no puede matar sin conocer algunos datos específicos sobre su víctima. De la misma forma desvela que, a pesar de que la retransmisión se ha anunciado a escala mundial, únicamente se ha retransmitido en Japón, más concretamente en la región de Katou ¹⁶por lo que ya sabe dónde se encuentra Kira.

Esto solo es uno de los numerosos ejemplos en los que L y Kira demuestran sus habilidades deductivas y mentales, desarrollando una interesante y atractiva batalla de intelectos en la que solo ganará el más hábil e inteligente.

El tipo de series que se sustentan en el suspense, el misterio y la deducción son series que, como ya se ha dicho con anterioridad, se enmarcan dentro de un género conocido como *meitantei*. Este tipo de series suelen basarse en hechos y deducciones lógicas, en algunas ocasiones endulzados con leves dosis de acción. En el caso de *Death Note* este uso del género de *meitantei* se ha enriquecido mediante la incorporación de elementos fantásticos en la trama, como serían la existencia de los *Shinigamis* y de la *Death Note*.

Es cierto que la incorporación de fantasía y elementos sobrenaturales es algo muy frecuente en la animación japonesa pero dentro del anime hay una multitud de géneros, cada uno de ellos definido por unas características determinadas, y precisamente en género *meitantei* no acostumbra a incorporar este factor fantástico en la diégesis. Por eso mismo *Death Note* rompe con animes clásicos de detectives y policías donde todo suele tener una base científica y demostrable para convertirse en algo novedoso, llamativo y diferente.

Es la mezcla de la utilización de conceptos como el de moralidad y el de ética para transformarlos y cuestionarlos junto a una forma de narrar los hechos basada en una lucha mental donde los trucos y las deducciones cobran especial relevancia hacen que *Death Note* destaque entre las series de anime convencionales y además la convierte en una serie en la que el valor estético predomina enormemente.

¹⁶ Región de Japón compuesta por las prefecturas de Tokio, Gunma, Tochigi, Ibaraki, Saitama, Chiba y Kanagawa.

3.2.3 El personaje del antihéroe

Otro factor de gran importancia para el enriquecimiento de la serie es el personaje de Light Yagami. Light es el protagonista principal y en torno a él se construye la trama principal que se desarrolla a lo largo de la serie, el deseo de Light de eliminar a los criminales para crear un mundo mejor. Partiendo de esta premisa y de otras que se comentarán a continuación, se puede decir que el personaje de Light está concebido como un antihéroe.

Según la RAE un antihéroe es un personaje de una obra de ficción que, a pesar de desempeñar las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en su apariencia y valores. En el caso de Light quedan bastante bien identificadas las características que lo identifican como antihéroe, siendo la más evidente los asesinatos a sangre fría de criminales que comete mediante la utilización del cuaderno de muerte. Aún así hay muchas más características que identifican a Light como antihéroe entre ellas su fría y calculadora forma de pensar, su inteligencia y la forma que tiene de relacionarse con los que le rodean, siempre buscando la forma de beneficiarse a sí mismo.

Además otro rasgo importante que define a Light como antihéroe es el aislamiento. Él no se relaciona con los demás, no tiene amigos y la relación que mantiene con su familia no es muy estrecha, se basa simplemente en mantener las formas. Light no baja nunca la guardia y no deja que otras personas se acerquen a él, cuando tiene que interactuar con otras personas utiliza su máscara de buen chico para evitar las sospechas.

Esto ya se aprecia al comienzo de la serie, donde se observa que Light es diferente a los demás debido a su inteligencia, sin embargo, el hecho de encontrar el cuaderno de muerte aumenta aún más este aislamiento. Desde ese momento Light tiene que proteger el cuaderno y su identidad como Kira por lo que pone aún más barreras entre él y los que le rodean. Todas las relaciones que establece son por conveniencia y porque pueden ayudarle a conseguir su objetivo.

El caso más evidente de esto es la relación que mantienen Light y Misa a lo largo de la serie. Misa consigue un cuaderno de muerte y hace el contrato del ojo de *Shinigami* con Rem para saber el nombre de cualquier persona solo con verle la cara. Light no posee este poder ya que este trato implica que la esperanza de vida de una persona se reduzca a la mitad y él no está dispuesto a reducirla. Misa consigue contactar con Light y como es una seguidora de Kira quiere ayudar a Light con sus planes. Light odia a Misa, ya que la considera una asesina por ser capaz de matar a gente inocente sin ningún motivo aparente. Sin embargo el poder del ojo de *Shinigami* es muy útil para Light y beneficia mucho sus planes para matar a L, además de otros criminales de los que no sabe el nombre. Esta es la base de su relación durante la serie, Light la utiliza y la maneja a su antojo para su propio beneficio.

Además de a Misa, Light también utiliza a muchas otras personas como a Takada Kiyomi o a Teru Mikami, de esta forma todas sus relaciones se basan en mentiras y engaños.

El personaje de Light presenta una evolución bastante notable durante el anime. En el comienzo de la historia Light se presenta como un adolescente normal, pero al encontrar el cuaderno de muerte su personalidad va cambiando poco a poco al igual que sus convicciones ideológicas. Durante la trama el personaje irá degenerando y perdiendo la cordura hasta llegar a la autodestrucción, algo que desde un comienzo el personaje tiene en cuenta. Aún así, decide sacrificarse a sí mismo para, según él, hacer del mundo un lugar mejor:

“El mundo está podrido y la gente podrida merece morir. Alguien tiene que hacerlo, aunque eso signifique sacrificar mi cordura y mi vida, las cosas no pueden seguir así [...] Soy el único que puede y lo haré con el cuaderno de muerte. Yo, voy a cambiar el mundo¹⁷.”

Un evento importante en el desarrollo del personaje de Light es el asesinato de Raye Penber, un detective del FBI que le investiga para descubrir si Light es Kira. Con esta muerte, Light mata por primera vez a una persona inocente para seguir encubriendo que es Kira. A partir de este momento Light ya no dudará en acabar con la vida de todo aquel que se entrometa en sus planes sea un criminal o no, si representa una amenaza Light lo elimina sin dudar, como hace más tarde con la novia de Raye Penber, Naomi Misora. Estas dos muertes representan el cambio de Light y su evolución hacia un personaje cruel y malvado, que pierde completamente su humanidad.

En adición a esto cabe destacar que Light no solo quiere eliminar a los criminales para hacer del mundo un lugar mejor, sino que quiere convertirse en el Dios del nuevo mundo que quiere crear, cosa que denota que Light sufre un tipo de delirio conocido como mesianismo. Aquí se aprecia otro rasgo identificativo del antihéroe, por un lado quiere hacer algo que podría considerarse bueno para mejorar el mundo, pero por el otro lado lo único que busca es el poder, es decir enmascara sus verdaderos deseos bajo un manto de buenas intenciones para dar justificación a los actos que comete. Él quiere convertirse en un Mesías, quiere que la gente sepa que hay alguien que imparte justicia. Por eso mismo, a pesar de poder matar con el cuaderno de la forma que él quiere, lo hace por paro cardíaco, así se establece un patrón entre los asesinatos de forma que la gente no tarda en percatarse de que no puede ser una coincidencia. Además esto le permite asesinar de otras formas a otro tipo de criminales sin que estas muertes se asocien con Kira.

¹⁷ Frase de Light en el episodio uno.

Finalmente, Light termina convirtiéndose en todo un sociópata. Una persona ególatra y megalómana que demuestra no tener ni empatía hacia los demás ni remordimiento alguno por sus actos, una persona que se corrompe ante el poder del cuaderno de muerte, ante un objeto de Dioses al que ha tenido acceso por mera casualidad.

La utilización del personaje del antihéroe como personaje principal de una trama es algo que se ha vuelto muy común en las series televisivas de occidente en la actualidad, esto sirve para cuestionar los límites morales y éticos que predominan en una sociedad, además de para dotar a la serie de un punto de vista diferente que puede darle más interés por considerarse novedoso y transgresor.

Ejemplo de esto se puede encontrar el claro caso de la serie de *Showtime Dexter*, una serie que, al igual que *Death Note*, tiene como protagonista a un asesino que únicamente mata a criminales, aunque en este caso las motivaciones que mueven a ambos personajes son completamente distintas, siendo en el caso de Dexter el trauma causado por la muerte de su madre.

Otros ejemplos no tan afines al caso de *Death Note* podrían ser algunos personajes tan conocidos como el doctor *Gregory House*, *Tony Soprano* o *Jackie Peyton* de la serie *Nurse Jackie*. Sin embargo a pesar de que la utilización del estereotipo de antihéroe se haya convertido es algo común en las series de Occidente no es algo que se vea con mucha frecuencia en Oriente y mucho menos en las series de animación japonesa.

Los animes suelen estar dirigidos, en su gran mayoría, a un público adolescente y se busca que se establezca un vínculo emocional o empático entre los espectadores y los protagonistas de la serie para que estos se vean identificados y reflejados en los personajes de la historia. Con este objetivo los protagonistas principales de los animes suelen tener siempre unos valores muy fuertes y definidos y un concepto bastante firme sobre lo correcto y lo incorrecto. Son personajes alegres y apuestos, que ayudan a los que lo necesitan y vencen siempre a las adversidades que se les presenten.

El personaje de Light no presenta unas características muy diferentes a las descritas, tiene sus valores muy definidos y tiene un fuerte sentido de la justicia y una gran determinación, pero precisamente *Death Note* destaca sobre otras series por el hecho de haber llevado esto un paso más allá y, como ya se ha mencionado, darle a estos conceptos una giro en el que el cuestionamiento de lo que está bien y lo que está mal se convierte en lo más interesante y atractivo de la serie.

“Los preceptos morales, al igual que los relacionados con el comportamiento cívico y la Ley, aparecen constantemente relativizados, en un caos de imágenes simbólicas que ya no remiten enteramente a dar testimonio de la lucha del bien frente al mal, sino que se confunden irrisoriamente en un gesto próximo al escepticismo posmoderno¹⁸.”

Sin embargo por si el cuestionamiento moral no es suficiente para que el espectador experimente un sentimiento de empatía hacia el personaje de Light Yagami, los autores de la serie juegan la carta de la existencia del personaje de L. De esta forma la serie presenta la existencia del doble protagonista, dos personajes fundamentales para la trama, que son antagónicos pero que se complementan. Los dos personajes son muy similares, ambos son más inteligentes que la media y también tienen un fuerte sentido de la justicia, sin embargo cada uno representa un bando, la lucha entre el bien y el mal, de forma que se deja al espectador elegir el bando en el que se sienta más cómodo e identificado según sus convicciones morales.

Esta dualidad entre los dos personajes principales se rompe cuando finaliza el primer arco argumental de la serie, en el que el personaje de L muere asesinado por el mismo Light, no obstante esto es rápidamente subsanado con la introducción de los personajes de Near y Mello que intentan realizar la misma función que L anteriormente. A pesar de esto igualar a un personaje como L es bastante complicado, motivo por el cual muchas personas han manifestado su descontento con el segundo arco argumental de *Death Note* y con el personaje de Near que se asemeja demasiado en comportamiento y personalidad a L.

3.2.4 La muerte y la justicia

En adición al tratamiento de la moralidad como base para desarrollar la serie y la utilización del antihéroe como personaje principal en la trama otro punto que favorece a *Death Note* es la utilización de conceptos comprensibles por todos como base para su creación.

La muerte es un concepto bastante confuso debido a la gran incógnita que plantea, ya que nadie sabe lo que nos espera después de ella, sin embargo es un hecho que esta presente en la sociedad. En la gran mayoría de sociedades la muerte es tratada con respeto e implica una serie de rituales funerarios para poder despedirse del difunto. La muerte sigue generando muchos tabúes en la sociedad occidental y en lugares como en Japón, a pesar de la existencia de otras religiones predominantes, también se le rinde culto y respeto a la muerte.

¹⁸ JORGE FERNÁNDEZ GONZALO. *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski*. Universidad Complutense de Madrid (2010).

En *Death Note* el concepto de la muerte tiene un gran peso, al fin y al cabo Light está acabando con vidas humanas para poder llevar a cabo su objetivo de un nuevo mundo. Después de que Light acabe con la vida del hombre que tiene secuestrada una guardería vuelve a probar el cuaderno de muerte para cerciorarse de que es real. Ve a unos motoristas que están molestando a una joven y escribe en el cuaderno el nombre de unos de ellos y como causa de la muerte pone accidente de tráfico. Acto seguido la chica escapa y el motorista muere atropellado al intentar perseguirla. En ese momento Light queda convencido de que los poderes del cuaderno de muerte son reales y se debate en un profundo dilema entre si ha hecho lo que debía o lo que no, ¿Quién es Light para decidir quién merece vivir y quién no?

En estos momentos de duda Light dice así:

“He matado, a dos personas, son vidas humanas, no se puede tomar a la ligera ¿Acaso tengo derecho a juzgar a la gente de este modo?¹⁹”

La muerte es algo que como todos sabemos no tiene vuelta atrás, es irreversible e inevitable, por eso la vida es algo que se cuida y se trata con respeto y cuidado.

Sin embargo la forma mediante la cual Light lleva a cabo los asesinatos es mucho más amable, en el sentido de que evita ensuciarse las manos. Light puede matar a quien sea simplemente escribiendo su nombre en una libreta. Un acto tan sencillo y cotidiano como escribir es la forma con la que Light ejerce su poder de Dios y de juez al decidir quien merece vivir y quien merece morir por sus pecados.

“Para nuestra cultura y, sobre todo, teniendo en cuenta toda la iconografía que rodea a la religión católica [...] reducir dicho concepto a una simple anotación en un cuaderno resulta desolador²⁰.”

Él es consciente de que al escribir el nombre de alguien en el cuaderno de muerte esa persona va a morir y sabe lo que implica eso, pero una vez lo acepta no le cuesta nada empezar a escribir nombres de criminales a diestro y siniestro. El resultado de asesinar a alguien mediante un disparo o una puñalada es el mismo que escribiendo su nombre en el cuaderno, pero aún así no se puede negar que el no tener que hacerlo directamente es algo que le facilita mucho más el poder hacerlo sin remordimientos.

El otro concepto principal en el que se sustenta la serie creada por Tsugumi Ohba y Takeshi Obata es la justicia. Este concepto está estrechamente relacionado con el tratamiento de la ética y el cuestionamiento moral que existe en la serie y a diferencia del concepto de la muerte, la justicia es un término algo más complicado de tratar.

¹⁹ Frase de Light en el episodio uno.

²⁰ SERRADILLA, Eduardo y TERRADES, Eduard (2009) *Death Note: Jugando a ser un Dios Moderno*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.

Esto es debido a que cada persona puede tener su propia idea de justicia y por lo tanto tener unos valores u otros. De forma general la justicia está regida por las normas jurídicas establecidas, e implica unas normas que están impuestas en la sociedad que dictan lo adecuado y lo inadecuado.

Death Note juega con el concepto de justicia aplicando la ley de talión, un principio jurídico de justicia retributiva en el que se impone un castigo de la misma magnitud que el crimen que se ha cometido, en términos más coloquiales el “ojo por ojo, diente por diente”. Light asesina criminales y gente que él considera malvados bajo su juicio y por eso “hace justicia” asesinando a aquellos que se lo merecen.

Durante toda la serie queda demostrado el fuerte sentido de la justicia que tiene el personaje de Light, pero su valor de justicia, lo que implica para él, no es el mismo que presentan, por ejemplo, el personaje de L o el padre de Light Soichiro Yagami.

Además de Light también aparecen otros personajes en la serie que tienen un fuerte sentido de la justicia como es el caso de Teru Mikami. Light le envía el cuaderno de muerte a Mikami para que él lleve a cabo la purga de criminales en un momento en el que a él le resulta difícil actuar debido a que está bajo vigilancia. La elección de Mikami como Kira por parte de Light se debe precisamente a la visión que tiene de la justicia. Trabaja como fiscal y siente un intenso amor por lo justo, lo correcto y el orden, que se manifiesta a través de un odio radical hacia toda maldad, cosa que hace que desarrolle una gran empatía con Kira, de forma que lo venera como un Dios por impartir justicia en un mundo donde abunda el caos.

Ejemplo de estos son las siguientes frases dichas por Teru Mikami:

“La justicia debe prevalecer y el único modo de conseguir eso es erradicar el mal. [...] Todo acto de maldad ha de recibir su castigo, es lo natural y así debe ser²¹.”

“Dios bajo al mundo. Todo cuanto había sucedido a mí alrededor no había sido fruto de la casualidad, sino un castigo divino. Dios me observaba, no se doblegaba ante el mal sino que lo purgaba y eso me inspiro y dio fuerzas²².”

Con el tratamiento del concepto de justicia como uno de los principales en la trama se vuelve a plantear la pregunta que más interés, discusión y polémica suscita la serie ¿Esta bien asesinar a una persona malvada? ¿O como bien se nos ha enseñado la sociedad, todas las vidas valen lo mismo a pesar de los pecados que hayan cometido?

²¹ Frase de Teru Mikami en el episodio 32.

²² Frase de Teru Mikami en el episodio 32.

3.2.5 La religión

Estrechamente relacionado con el tema de la ética y la moralidad se encuentra el tema de la religión, ya que es algo frecuente que los límites éticos y morales que presenta una sociedad estén fuertemente delimitados por la religión predominante en la misma. *Death Note*, además de utilizar los elementos mencionados anteriormente, utiliza la religión para contribuir aún más a enriquecer su valor estético. Para ello recurre a la utilización de multitud de referentes religiosos cargados de simbología y significado que ayudan a desarrollar la trama y que además la enriquecen y la potencian.

El ejemplo más evidente de esto es el personaje de Light que se construye en su evolución dentro del relato a partir de la concepción de Dios que existe en el cristianismo. Está concebido como un Mesías, como el elegido de Dios en la tierra. Ryuk, un Dios de la muerte, deja caer el cuaderno y Light lo recoge por casualidad, pero él lo ve como una obra del destino, solo él es el elegido para llevar a cabo la ardua tarea de crear ese mundo utópico donde no existe la maldad. Es el Mesías que baja a la tierra a castigar a los pecadores y a proteger a los justos.

Como vamos a ver toda la trama se sustenta en base a referentes de varias religiones y culturas, predominando los de la religión cristiana que dotan a la serie de sólidas bases para su desarrollo y que además resulta muy atrayente, tanto para gran parte de la sociedad occidental, que conoce estos referentes por ser de la religión católica, como para la sociedad oriental que puede encontrar en ellos un referente a Occidente muy común en su cultura, e incluso en la animación en general.

3.2.5.1 Religión budista y shintoísta vs religión cristiana

El escritor de *Death Note*, Tsugumi Ohba, utiliza elementos del budismo y el shintoísmo, que son las religiones propias de su país, para desarrollar parte de la historia. Uno de los ejemplos más claros es la utilización de la figura del *Shinigami* (死神) como elemento central en la trama. La palabra *Shinigami* significa literalmente Dios de la muerte y según la religión japonesa son los dioses encargados de llevar a los humanos hacia la muerte, se podría decir que es el equivalente en la cultura japonesa (y otras culturas orientales) a la representación de la muerte de calavera con hábito negro y guadaña que impera en nuestra cultura. Precisamente este es uno de los elementos más importantes de la serie, la figura del *Shinigami* como el encargado de arrebatar la vida a los demás, solo que en *Death Note* han tenido que modificar la figura del segador de almas agregándole el cuaderno donde escribe el cruel destino de sus víctimas, un objeto más cotidiano y mucho menos llamativo que una guadaña, que guarda mucho más significado.

Aún así la guadaña tiene un significado casi universal que se relaciona con la muerte. A pesar de no aparecer directamente en la serie, este símbolo se ha utilizado en multitud de ilustraciones y portadas sobre la serie, donde se presenta a Light usando una guadaña, cosa que se ha aprovechado para reforzar la imagen de Light como Dios de la muerte.

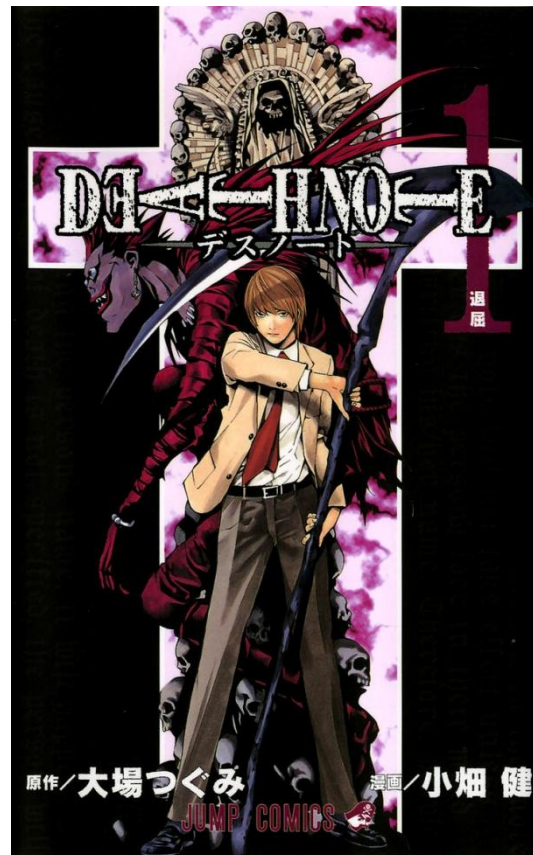


Figura 2. Portada del primer tomo del manga

“Sobre el símbolo de la guadaña, aunque tenga ya un alcance universal, no debemos obviar que fue en sus orígenes medievales parte de la iconografía cristiana popular más extendida, y que remite a la potencia invisible de la muerte y a su dimensión justiciera²³.”

La figura del *Shinigami* también podría ser una referencia a los ángeles de la muerte. Estos son los encargados de guiar las almas de los difuntos a la próxima etapa. Esto puede evidenciarse en que Ryuk posee alas para poder volar al igual que los ángeles, cosa que no corresponde a la representación de la muerte citada anteriormente.

²³ JORGE FERNÁNDEZ GONZALO. *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski*. Universidad Complutense de Madrid (2010).

En la tradición judeo-cristiana hay varios ángeles y arcángeles que han llegado a considerarse como ángeles de la muerte, como es el caso de Miguel, Gabriel, Samel o Sariel. Esta figura también se encuentra en la religión musulmana en la que el ángel de la muerte Azrael escribe los nombres de las almas al nacer y los borra cuando mueren.

De la misma forma se encuentra el mundo de los Shinigami, una referencia al infierno de la religión budista conocido en Japón como *Jigoku*, un lugar dedicado a la tortura y el tormento. Sin embargo esta referencia queda algo difusa en la narración, ya que como se expresa en varias partes de la serie cuando un humano muere no puede ir ni al cielo ni al infierno, sino que le espera la nada absoluta.

De esto se deduce que en la serie no existe un infierno (que predomina en la gran parte de las religiones) para sustituirlo por un miedo muy frecuente en la sociedad, la idea de que después de la muerte no hay nada.

El mundo de los *Shinigamis* también podría verse como una referencia al purgatorio que existe en el cristianismo, un lugar transitorio donde las almas que han cometido pecados leves esperan la purificación y la expiación.

Sin embargo las referencias al budismo y al sintoísmo en *Death Note* no tienen prácticamente relevancia si las comparamos con la gran cantidad de referencias que hay a la religión cristiana. Toda la serie se compone de una serie de premisas que están directamente relacionadas con el cristianismo, tanto en las ideas más básicas de su concepción como en la simbología que rodea la serie.

“Así pues, Tsugumi Ohba y Takeshi Obata no solamente se nutren de las religiones nacionales para concebir una historia que se aleja del modelo animista y budista que impera en la sociedad nipona, sino que, en un intento de acercarse a un público no japonés, han diseñado una occidentalizada psique del antagonista que lo sitúe dentro de la simbología católica²⁴.”

El ejemplo más llamativo y más evidente de la utilización de la religión cristiana para la concepción de la serie es, como ya se ha mencionado, la figura que Light Yagami quiere encarnar para la sociedad, la figura conocida en la serie como Kira. Light quiere ser el Dios del nuevo mundo, un mundo utópico y perfecto habitado por gente buena donde el mal no tenga cabida, y es precisamente él el encargado de decidir quién cumple esos requisitos y quién no lo hace, es una figura de un Mesías vengativo y cruel.

²⁴ SERRADILLA, Eduardo y TERRADES, Eduard (2009) *Death Note: Jugando a ser un Dios Moderno*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.

Esta figura del Dios único que se encuentra en pocas religiones, concretamente en el cristianismo, el islamismo, el judaísmo y en el zoroastrismo y suele ser un rasgo propio de la cultura Occidental, ya que en religiones orientales, como en el budismo o el sintoísmo, es más común el politeísmo. Esta figura de Dios en la religión cristiana suele ser una figura algo más “bondadosa” que la figura que representa Kira, que es la de un Dios vengador que protege a los puros y castiga con mano de hierro a los malvados, un Dios que no perdona los pecados sino que los castiga con la máxima pena posible, la muerte.

“Se intenta imponer, a través del miedo, una manera de entender el mundo de forma “religiosa” cuyos feligreses –los humanos- deben seguir a rajatabla si no quieren ser castigados²⁵.”

Tan solo analizando el nombre elegido por Tsugumi Ohba para su principal protagonista ya se puede apreciar el papel que iba a encarnar el personaje. Light Yagami (月夜神) es un nombre formado por tres *kanjis*, el primero de ellos es el *kanji* de luna (月), pronunciado *Tsuki*, aunque en este caso el autor ha jugado con la lectura dándole una poco común, que es *Light*, que significa luz en inglés. Yagami (夜神) es el apellido de la familia y consta de dos *kanjis*. El primero de ellos, pronunciado como ya (夜), significa noche y el segundo pronunciado *gami* (神) significa Dios. De esta forma el nombre del personaje principal de la obra cobra un significado y un sentido que está relacionado con la forma de actuar y el papel que está desarrollando para la sociedad. Light es un Dios de la noche, ya que tiene el poder de un dios y puede juzgar a los demás según su criterio, pero actúa desde la sombra y el anonimato además de hacerlo de una forma cruel y oscura. Por otro lado su nombre es luz, cosa que no sorprende ya que tanto Light como la parte de la sociedad que apoya a Kira le ve como un Mesías, un salvador de la humanidad que trae a luz donde antes había sombra.

De la misma forma el nombre de Light puede entenderse como una referencia directa a Lucifer, que en la tradición cristiana representa al ángel caído, un ángel que se rebeló contra Dios por soberbia y que terminó siendo desterrado. En adición a eso la figura de Lucifer también se relaciona con una deidad de la mitología romana y su nombre significa literalmente “El portador de la luz”. De esta forma se puede establecer una relación entre el nombre de Lucifer, que es el portador de la luz y el de Light que significa luz en inglés, además al igual que el ángel caído del cristianismo Light acaba, por culpa de la soberbia y el poder, corrompiéndose y eso le lleva a la destrucción.

²⁵ SERRADILLA, Eduardo y TERRADES, Eduard (2009) *Death Note: Jugando a ser un Dios Moderno*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial.

Además de estos ejemplos hay otros a lo largo de la serie que se analizarán a continuación y que contribuyen mucho a convertir a *Death Note* en una serie cargada de significado y simbolismo cuya recreación visual enriquece estéticamente la obra.

3.2.5.2 Iconografía cristiana

La manzana

La manzana es un elemento recurrente a lo largo de toda la serie. Es un elemento que tiene muchísimo significado en el cristianismo y que además presenta en sí mismo unas concepciones que se han arraigado en la sociedad debido al papel que presenta en la biblia y en algunos relatos populares.



Figura 3. Light con la manzana

La manzana simboliza el pecado y la tentación. En el antiguo testamento Dios prohíbe a Adán y Eva comer del fruto del árbol prohibido y estos desobedecen a Dios por lo que son expulsados del paraíso a un mundo duro y cruel para pagar por su pecado. Así la manzana se convierte en un elemento que simboliza la eterna tentación del hombre de elegir su propio camino, el desafiar las reglas impuestas y el sometimiento y el decidir por uno mismo lo que está bien y lo que está mal.

Pero no solo la biblia ha contribuido a la concepción que se tiene de la manzana, sino que hay relatos que han ayudado mucho a dotar a este fruto de connotaciones negativas. El más importante de ellos es el cuento popular y película de Disney *Blancanieves*, película que, curiosamente, fue uno de los antecedentes e inspiraciones más influyentes en la definición de estilo de la animación japonesa.

En *Blancanieves* la manzana juega un papel fundamental, y ya no solo es la manzana como elemento sino que se le agregan características como el color rojo que contribuyen aún más a esa concepción negativa de pecado y muerte. En esta película existe una contradicción muy interesante que se puede aplicar perfectamente a *Death Note*. La manzana es aparentemente perfecta, tiene un aspecto brillante, hermoso, puro y limpio que atrae a *Blancanieves* a probarla, pero en realidad la manzana es la causante de su muerte.

La manzana tiene en la diégesis un papel vital dividido en dos vertientes diferentes. Por un lado la *Death Note* representa claramente a la manzana, que es la tentación, Light es, en un principio, un chico normal y corriente que pasa sus días de instituto de forma monótona hasta que se encuentra con el cuaderno y siente la tentación de probar si las reglas escritas en él funcionan realmente, a partir de aquí se deja seducir por el pecado, por este nuevo poder que acaba de adquirir y que termina por corromperle y autodestruirle.

De la misma forma la situación en la que Light se encuentra se asemeja a una manzana, para él todo es perfecto y brillante, está haciendo el bien y limpiando el mundo para construir uno mejor pero en el fondo tan solo hay muerte, dolor y sufrimiento.

Por otro lado la manzana también tiene un significado y una presencia digamos física. El *Shinigami* Ryuk, que es precisamente el ente que le ha entregado a Light el pecado, tan solo come manzanas rojas y perfectas, como si él mismo pecara una y otra vez al ser un Dios de la muerte, cosa que es aún más evidente si se tiene en cuenta el hecho de que los *Shinigamis* no necesitan comer nada para sobrevivir, por lo que es él mismo quien decide ingerir “el pecado”. Además es el mismo Light quien le envía un mensaje en clave a L solo para regodearse diciéndole: L, sabías que los *Shinigami* solo comen manzanas. Mensaje que introduce a L el concepto de *Shinigamis* y que en cierta forma, aunque parece no tener importancia, conduce en un futuro a L hacia Light.

“El detective L llegará a sospechar de un acontecimiento inaccesible para la razón (los Shinigamis) que le obligan a reconfigurar nuevamente sus planteamientos. Ese será, como en el relato bíblico, el punto en donde la historia cambie bruscamente: la manzana, de nuevo, traerá la perdición a los protagonistas²⁶.”

El cuaderno

Otro elemento fundamental en la serie es el cuaderno de muerte, la libreta donde si escribes el nombre de una persona morirá, un elemento tan relevante que la misma serie lleva su nombre. Como ya se ha mencionado la libreta de la muerte simboliza la tentación y el pecado, es aquello que pervierte a Light, pero este elemento no se relaciona únicamente con esta concepción sino que puede entenderse perfectamente como una referencia a la Biblia. La Biblia es el libro que contiene la palabra de Dios algo que, se supone, es cierto e incuestionable.

²⁶ GONZALO, Jorge Fernández. (2010) *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski*. Universidad Complutense de Madrid

La *Death Note* es un simple cuaderno pero todo lo que se escribe en ella, los nombres que se escriben y las condiciones de la muerte, sucede (siempre que sea físicamente posible), de esta forma lo que se escribe es algo real que no puede deshacerse, es como la palabra de Dios.



Figura 4. Imagen del cuaderno de muerte

La tradición de utilizar objetos mágicos que poseen algún poder especial es muy amplia en muchos campos como en la ficción literaria o las leyendas mitológicas. Una de las más interesantes para destacar en relación a *Death Note* es la leyenda del anillo de Giges mencionada en el libro II de la República de Platón. Esta leyenda cuenta la historia de un pastor que se encuentra un anillo mágico que posee el poder de la invisibilidad. Con él Giges seduce a la reina y juntos asesinan al rey para poder apoderarse del reino. Se dice que esta leyenda ejemplifica la teoría de que todas las personas son injustas por naturaleza, solo son justas por miedo al castigo o

por la obtención de algún beneficio. Esta leyenda presenta muchas similitudes con *Death Note*, el anillo de Giges sería el cuaderno de muerte y tanto Giges como Light acaban corrompidos por el poder de estos objetos mágicos que permiten a su poseedor realizar sus acciones desde la sombra y el anonimato, si este poder tuvieran que mostrarlo frente a la sociedad y sin protegerse bajo los objetos que los hacen invisibles, lo más posible es que no lo utilizaran, se pondrían la máscara de personas justas.

Siguiendo con la figura del anillo como objeto mágico también destaca la clásica novela de fantasía de J.R.R Tolkien que narra la historia del viaje del Hobbit Frodo Bolsón para destruir un anillo con grandes poderes, entre ellos el de la invisibilidad, al igual que el de Giges. Este anillo corrompe debido al gran poder que posee a todo aquel que se lo pone siendo el ejemplo más notable el del personaje de Gollum.

Por otro lado también cabe destacar la importancia que tiene el hecho de que se trate de un cuaderno al igual que la importancia que cobra la escritura en la historia. La escritura es algo que le confiere al objeto un carácter culto, necesitas saber escribir para poder utilizarlo. Además destaca el hecho de que sea simplemente un cuaderno, por un lado es un objeto de utilizan los dioses pero por otro es un elemento muy cotidiano que pertenece al mundo de los hombres.

En la religión cristiana se aprecia la relevancia que tiene la escritura en momentos como cuando Moisés subió al monte Sinaí y Dios le entregó las dos tablas con los diez mandamientos. Estos, son normas u ordenes que los israelitas debían respetar ya que eran la palabra de Dios. Además los mandamientos estaban escritos sobre tablas de piedra, precisamente para que no pudieran borrarse, al igual que un nombre no se puede borrar del cuaderno de muerte.

El libro o cuaderno entendido como objeto mágico también es algo que puede encontrarse con bastante facilidad en gran parte de las religiones del mundo y en la ficción.

Anteriormente se ha señalado que el cuaderno de muerte guardaba estrecha relación con la Biblia, pero hay muchas otras religiones que poseen un libro sagrado. El Islam tiene el Corán, un libro sagrado que contiene la palabra de Alá. La religión wicca, por ejemplo, expresión del neopaganismo, tiene unos textos religiosos conocidos como libro de las sombras donde hay una recopilación de conocimientos y rituales, además de hechizos. También se encuentra el grimorio, un libro de conocimiento mágico escrito entre la alta Edad media y el siglo XVIII que contiene también instrucciones para aquelarres y hechizos, además de correspondencias astrológicas.

Más en relación con la muerte se pueden encontrar libros como el Necronomicón, un grimorio ficticio creado por el escritor H.P Lovecraft y que contiene magia ritual que puede provocar a aquellos que lo lean la muerte y la locura o también, el libro de los muertos del Antiguo Egipto, que consta de unos textos funerarios que incluían sortilegios para ayudar al difunto en su camino hacia el más allá.

El cuaderno de muerte también podría estar basado en las listas negras. Una lista negra consta de un listado de personas, instituciones u objetos que deben ser discriminados de alguna forma, como por ejemplo prohibiendo la entrada a un lugar determinado. De esta forma, Light, al poner en el cuaderno los nombres de los criminales les está prohibiendo la existencia en el mundo que está creando ya que no están cualificados para estar en él, por lo que acaba con ellos escribiendo su nombre en la lista de no aptos.

De esta forma se observa como el elemento del cuaderno de muerte está basado en una gran cantidad de referentes previos, todos ellos con una gran carga simbólica.

El opening

Sin duda el *opening* de la serie es donde se encuentra más iconografía eclesiástica. Durante su minuto y medio de duración se observan una gran cantidad de imágenes que pueden relacionarse fácilmente con la religión cristiana, cosa que otorga a esta introducción una gran fuerza visual que introduce de lleno al espectador en la temática de la serie. Una sucesión de escenas cargadas de contenido eclesiástico, referencias a crucifijos, la repetida aparición de la manzana del pecado, imágenes que representan obras clásicas del Renacimiento, imágenes que recuerdan a divinidades, entre otros muchos elementos impregnados de significado.

En primer lugar nada más comenzar la cabecera aparece una imagen de Light y Ryuk exactamente igual que el fresco de la creación de Miguel Ángel. Este fresco pintado en el techo de la Capilla Sixtina representa el momento en el que Dios le dio



Figura 5. Imagen de la cabecera de la serie

la vida a Adán y la imagen de Light y Ryuk puede entenderse de la misma forma. En ella Ryuk le entrega a Light una manzana, que simboliza a la *Death Note*, le está tentando, le está ofreciendo el pecado. De la misma forma se puede decir que entregándole la

Death Note, Ryuk le da la vida a Light, que como dice en varias ocasiones a lo largo de la serie llevaba una monótona vida llena de aburrimiento.



Figura 6. La creación de Miguel Ángel

Acto seguido aparece el título de la serie en letras negras enmarcado en unas franjas rojas de fondo que forman claramente un crucifijo. Al desaparecer el título aparece una manzana (que cobra una gran relevancia en esta introducción) que cae a cámara lenta hasta que la mano de Light la coge.

Seguidamente cobra más importancia la figura de Light que se sitúa en lugares altos observando como un juez a la sociedad mientras sostiene una manzana en la mano. Manzana que, en este contexto hace referencia a la *Death Note* y al poder que posee Light.

“La misma cabecera de cada episodio acentúa aún más los motivos iconográficos cristianos. El personaje se sitúa en las alturas, por encima de todos aquellos a quienes habrá de juzgar en su condición de dios, mientras se pasea por las azoteas de los edificios mordisqueando una manzana²⁷.”

Poco después aparece otra imagen que hace, de nuevo referencia, a una obra de Miguel Ángel, más concretamente a la escultura de La Piedad. Al igual que en La Piedad la virgen María sostiene el cuerpo de Cristo muerto, en esta imagen aparece una triste pero vengativa Naomi Misora que sostiene en sus brazos el cuerpo sin vida de su amado



Figura 7. Imagen de la cabecera de la serie

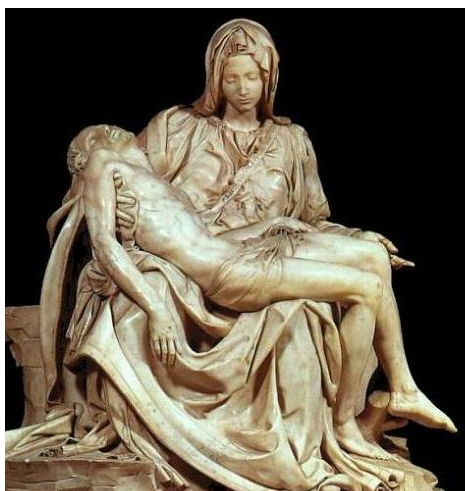


Figura 8. La piedad de Miguel Ángel

Raye Penber, el primer inocente que Kira asesina, y que representa la pérdida de la humanidad de Light.

A continuación aparece la figura de Misa Amane que parece perdida y desorientada, como si su vida no tuviera rumbo, en ese momento aparece Light que, como si de un Mesías o salvador se tratara le tiende la mano a Misa en señal de ayuda. Esta escena funde con la imagen en la que aparece de nuevo la figura de Light, que recuerda a un lienzo, con los brazos extendidos con las palmas levantadas hacia arriba. Justo a su espalda se encuentra una imagen de lo que parece ser un

Dios con alas y precisamente la figura real del mismo Light queda delante de esta imagen de Dios ocupando su lugar.

²⁷ GONZALO, Jorge Fernández. (2010) *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski*. Universidad Complutense de Madrid.

Esta representación de Light no aparece únicamente en el *opening* sino que se encuentra en una gran cantidad de material promocional de la serie y el manga.

“Con frecuencia Light aparece, tanto en los *opening* como en las portadas del manga, como un mártir, con los brazos en cruz, alzándose sobre una pila de cráneos (portada del décimo segundo y último tomo) y con la camisa abierta y mostrando parte del torso²⁸.”

Finalmente para acabar la cabecera aparece la manzana encima de una mesa. La manzana está mordida, signo de que el pecado se ha llevado a cabo y de que se ha caído en la tentación. Para dejar aún más claro que la *Death Note* representa la manzana se ve como la manzana se transforma en la libreta de la muerte.

3.2.5.3 Otras referencias

Además de todos los referentes religiosos mencionados anteriormente, la serie cuenta con muchos otros que se encuentran repartidos por la diégesis en momentos determinados donde cobran especial relevancia o simplemente a modo de elementos visuales atractivos o llamativos que ayudan a generar una imagen de la serie.

Uno de los ejemplos más evidentes tiene lugar en el episodio 25, llamado silencio en el que L muere. Antes de su muerte L se encuentra en una azotea mientras cae una lluvia muy intensa y Light sube para hablar con él. Cuando entran al edificio L le seca los pies a Light, una referencia al apartado de la biblia en el que Jesucristo le lavó los pies a Judas antes de que este le traicionara. De la misma forma que Judas traicionó a Jesús, Light traiciona a L acabando con su vida de una forma fría y cruel.

La figura de Misa Amane, tal como se presenta en el *opening* de la serie y durante su desarrollo podría estar relacionada con la de Maria Magdalena, una mujer considerada adúltera a la que Jesús salva de la lapidación y que desde ese momento le sigue de manera incondicional, de la misma manera que Misa hace con Light al haber acabado con la vida del asesino de sus padres.

La serie también cuenta con mucha iconografía religiosa que simplemente tiene una función decorativa que contribuye al atractivo estético. Esto puede apreciarse bien en la forma de vestir que presenta Misa Amane donde abundan los crucifijos y otros motivos religiosos.

²⁸ GONZALO, Jorge Fernández. (2010) *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski*. Universidad Complutense de Madrid.

3.2.6 El estilo visual

Otro factor que contribuye positivamente a que *Death Note* posea un valor estético mayor que el resto de series de anime convencionales es su estética y estilo. Como ya se ha mencionado en el apartado de las características estéticas del manga y el anime hay ciertas características que se mantienen en las series y que las hacen identificativas de la animación japonesa, como el uso de colores de pelo fantasiosos o el gran tamaño de los ojos en comparación al resto de la cara. El estilo de dibujo que presenta *Death Note* no es el típico que presentaría una serie de animación de tipo *shonen*, es un dibujo mucho más trabajado, maduro y con mucha más similitud a la realidad. Los ojos son de un tamaño que respeta mucho más las proporciones humanas normales y tanto para el pelo como para los ojos se utilizan colores reales dejando de lado la fantasía.

Esta utilización de colores más realistas contribuye a crear una imagen más madura alejándose del frecuente uso de una paleta de colores pastel y brillantes que predominan en la mayoría de series y que hacen que tengan una imagen más infantil. A diferencia de esto, *Death Note* utiliza en su gran mayoría una paleta de colores terciarios, que representan a Light, donde predominan los colores terrosos como los marrones, los naranjas y los rojos. En contraposición a esto se encuentra otra gama de colores en la que predominan los azules, que representan a L y que se pueden encontrar en las escenas en las que aparece. Esto queda muy evidenciado en los momentos en los que Light se imagina desde las alturas con la figura de L, en una especie de representación de la batalla mental que mantienen. En estos momentos los colores aparecen completamente desaturados a excepción del pelo de los personajes que resalta debido a lo vivos que resultan, apareciendo Light con el pelo rojo y L con el pelo azul.

Todo esto confiere a *Death Note* de una estética algo oscura pero que a la vez la acerca mucho más a la realidad, la hace más cercana, algo que se complementa con los densos y profundos temas que trata contribuyendo a suscitar el interés de los espectadores que no están acostumbrados a este estilo en una serie enfocada a adolescentes.

Todo el conjunto de estos elementos hace de *Death Note* una serie singular que destaca de entre las series de animación japonesa convencionales. Aunque también hay que añadir que a esto también ha contribuido enormemente el tipo de target al que la serie va dirigida. Según los temas que trata y el tipo de dibujo que presenta no es de extrañar que la serie haya llamado la atención en una revista como la *Shonen Jump* que, como ya se ha mencionado, esta dirigida principalmente a adolescente jóvenes acostumbrados a series algo más infantiles con temas menos profundos.

Obviamente hay series con características similares a *Death Note* en cuanto a que hablan de temas polémicos, incluso donde abundan enormemente la violencia, la sangre y el sexo. Sin embargo estas series se incluyen en la categoría de *Seinen*, es decir están dirigidas a un público más maduro y adulto. Ese es otro de los secretos de *Death Note*, el haber sabido tratar una serie con un tema profundo y complejo de una forma digamos “apropiada” para publicarse en una revista destinada a jóvenes.

4-Conclusiones

Mediante de la realización de este trabajo se perseguía el objetivo principal de analizar la estructura de *Death Note* con el enfoque en la estructura y las tramas, y con ello el tratamiento de la moralidad y la ética en la misma. Con la realización del análisis gráfico que se encuentra en el apartado de anexos se ha podido realizar una división en secuencias y escenas como estaba planeado. De la misma forma se han analizado brevemente las características técnicas que posee la serie, pudiendo así compararlas con el resto de series de animación japonesa. También se han extraído las tramas y subtramas que aparecen a lo largo de los 37 episodios que componen la serie señalizando debidamente los capítulos que abarca su desarrollo. Así se llega ya a una primera conclusión de interés: que una serie de estas características presenta muchas menos tramas secundarias que una serie de imagen real, y que además la práctica totalidad de las subtramas están estrechamente relacionadas con la trama principal de la serie.

De igual manera mediante el análisis de los elementos que contribuyen al valor estético de la serie se ha observado que *Death Note* está creada a partir de una serie de premisas que en su conjunto la convierten en un caso singular entre las series de animación japonesa típicas. La más importante de estas es el especial tratamiento que se le dan a los conceptos de ética, moral y justicia que aparecen sometidos a un juego que lleva al espectador a plantearse cuestiones sobre ellos de gran interés a lo largo de la serie. Los ancestrales dilemas morales entre fines y medios aún vivos en la sociedad quedan mediante este juego llevados a una dinámica de equilibrio/desequilibrio, que en realidad revela la fragilidad del sistema. Todo esto queda resaltado aún más debido a la forma en la que se estructura la serie, mediante la apasionante batalla mental y de lógica en la que se ven inmersos el asesino Kira y el detective L, además de mediante la utilización de un estilo visual original, con encuadres, montaje y elecciones cromáticas emparentadas con el cine de autor, códigos que resultan exóticos en la estética del anime convencional

Si bien el estereotipo del antihéroe como personaje principal es algo que se ha vuelto cada vez más frecuente en las series de ficción, sobre todo en las americanas, algo que todavía resulta infrecuente en la animación japonesa debido en parte a la dificultad que puede acarrear que los espectadores puedan empatizar con este tipo de personaje. Sin embargo nuestro análisis nos ha llevado a pensar que Light, en su evolución, se hace cada vez más antihéroe, más inhumano, más solitario, más obsesivo en la búsqueda de su objetivo por encima de todo, respondiendo a la definición del loco cada vez más. Pero ese loco incapaz de provocar empatía moral con el espectador sin embargo es capaz de ser atractivo a la vez. Light, en el fondo es el más inteligente, pues gana los juegos de ingenio y se muestra enormemente sagaz y creativo. Light pierde carisma moral, pero crece en el carisma del ganador y eso le da una segunda vida.

Tal es nuestra segunda conclusión importante en este trabajo. Light, al igual que Dexter Morgan, o incluso Don Draper son personajes que enseñan el otro lado de las cosas y una forma de pensar diferente y que precisamente por esas diferencias resultan en todo caso singularmente atractivos a los ojos del espectador, a pesar de ser algo más complicado la empatía por ellos.

Tengamos en cuenta también que mediante el análisis de teorías como el inmoralismo defendidas por Matthew Kieran, Daniel Jacobson y Eileen John se ha podido apreciar que es posible que una obra pueda resultar más interesante y de mayor valor estético dependiendo del defecto moral que pueda presentar. Teniendo esto en cuenta se podría afirmar que precisamente el hecho de que *Death Note* nos muestre una visión de la moralidad desde una óptica narrativa nueva, con gran libertad y sin los prejuicios de lo políticamente correcto, convierte el mundo ético y moral en temática de gran interés. Así, una tercera y última conclusión sería que la fuerza del arte, cuando crea una forma nueva y original, gana todavía más si se le presenta la libertad adecuada para abordar la temática que sea, especialmente si ésta es relevante para nuestras vidas.

También se han abordado los objetivos secundarios del trabajo, ya que se ha visto necesaria la realización de una investigación previa sobre los orígenes y la evolución de la animación japonesa para sí poder contextualizar *Death Note*, investigación en la que ha sido fundamental el análisis de la industria de la animación japonesa para poder hacer una comparación con la industria española que se dedica a la licencia y distribución de anime en el país. Con esto se ha podido comprobar que la industria del anime y el manga japonés es un sector que va poco a poco ganando terreno en España, aunque todavía no es algo que esté afianzado. Al país tan solo llegan un número limitado de series que suelen ser las más famosas y demandadas por el público español que las conocen debido a Internet, si bien los precios suelen ser extremadamente altos en comparación a los que pueden encontrarse en Japón.

5. Glosario de términos

Anime: Término para referirse a la animación japonesa en occidente y para referirse a la animación en general en Japón.

Chibi: Estilo en el diseño de un personaje de animación caracterizado por deformar las proporciones reales haciendo a un personaje mucho más pequeño en la zona del cuerpo y dejando un poco más grande la cabeza.

Ecchi: Género caracterizado por contar con situaciones picantes o de leve contenido erótico.

Edo: Período de la historia japonés que abarca desde el 24 de marzo de 1603 hasta el 3 de mayo de 1868.

Ending: Canción de cierre de una serie de animación japonesa de un minuto y medio de duración aproximadamente.

Gothic lolita: Subcategoría dentro del estilo de vestir Lolita caracterizado por utilizar ropa de estilo victoriano intentando imitar el aspecto de una muñeca. Suelen utilizar los colores negro y blanco, además de prendas con volantes y encajes.

Kanjis: Ideogramas de la escritura japonesa y china.

Lolicon: Género en el que los personajes femeninos son representados con una apariencia infantil de una forma erótica.

Magical girls: Género típico de la animación japonesa en el que las protagonistas son chicas jóvenes con poderes mágicos. También se denomina maho shojo.

Manga: Nombre para denominar a los comics o historietas de origen japonés.

Meitantei: Género del anime en el que se centran en tramas de temática policiaca o de detectives.

Moe: Estilo en el diseño de un personaje de animación caracterizado por tener un dibujo más dulce, aniñado y bonito.

Novela ligera: Género literario japonés muy común, también llamado *Ranobe*, que se caracteriza por estar escrito con los silabarios Hiragana, Katakana y con Kanjis muy simples para facilitar la lectura.

Opening: Canción de entrada de una serie de animación japonesa de un minuto y media de duración aproximadamente.

Otaku: Palabra utilizada en occidente para referir a las personas aficionadas al manga, al anime o a la cultura japonesa en general. En oriente se usa para definir a personas con aficiones obsesivas sea cual sea el campo.

Seinen: Tipo de animes que se dirigen a un público adulto. Suelen contener sangre, violencia y sexo.

Shinigamis: Dios de la religión japonesa y de otras religiones orientales encargado de llevar a los humanos hacia la muerte.

Shonen: Género enfocado al público masculino más joven que se caracteriza por tratar tramas de acción y peleas donde además se suele resaltar la importancia de la amistad y el trabajo en equipo.

Shotacon: Género en el que personajes masculinos con características poco desarrolladas son representados de manera erótica.

Survival game: Género que consiste en la supervivencia de los personajes.

Ukiyo-e: Antiguos grabados japoneses realizados mediante xilografía o grabado sobre madera que fueron producidos entre el siglo XVII y el XX.

6. Bibliografía

Libros

- KAZUHISA FUJIE y KOMEN, Daniel (2008) *Death Note: Fatally Fun Facts*. Tokio: DH Publishing Inc.
- KENDALL, Walton (1994), *'Morals in Fiction and Fictional Morality/I'* *Proceedings of the Aristotelian Society*, vol. 68 pp. 27-50.
- KIERAN, Matthew (2003) *Forbidden Knowledge. The Challenge of Immoralism*", *Art and Morality*, London and NY: Routledge, pp. 56-73.
- MACWILLIAMS, M., (2008) *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Nueva York: M.E. Sharpe
- NAVARRO, Antonio José (2008) *Cine de animación japonés*. San Sebastián: Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián.
- SHELLEKENS, Elisabeth (2007) *Aesthetics and Morality / Continuum Aesthetics*. London: Continuum.
- SERRADILLA, Eduardo y TERRADES, Eduard (2009) *Death Note: Jugando a ser un Dios Moderno*. Palma de Mallorca: Dolmen editorial
- TAKESHI, Obata y TSUGUMI, Ohba (2003-2006) *Death Note*. Vol 1-12. Tokio: Shueisha
- TAKESHI, Obata y TSUGUMI, Ohba (2009) *Death Note Vol. 13 (Especial Guía de lectura)*. Barcelona: Glenat España

Web

- ARCIA, John y GALLEGO, Carolina. *Hermenéutica del Anime Lógica del Discurso Simbólico en Full Metal Alchemist*. Disponible en: <<http://www.universoarke.com/portal/investigacion/111-hermeneutica-del-anime-dibujo-animado-japones-logica-del-discurso-simbolico-en-full-metal-alchemist.html>>
- HAUSEY, Samra (2012). *Not just in the Funny Pages Anymore: The Positive Value of Graphic Novels*. Disponible en: <http://fc04.deviantart.net/fs71/f/2012/129/d/4/the_positive_value_of_graphic_novels_by_queenienirvana-d4z3sre.pdf>
- MARSHALL., M (2006). *How To Draw Anime Style Art: Bodies*. Disponible en: <<http://animeworld.com/howtodraw/bodies1.html>>
- NAPIER, Susan. *Death note: The killer in me is the killer in you*. Disponible en: <<http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/mechademia/v005/5.napier.html>>

PÉREZ MARTÍN, Javier (2012). *El Antihéroe y lo moral en las series de televisión*. Disponible en: <http://telesubjetivo.blogspot.com.es/2012/05/el-antiheroe-y-lo-moral-en-las-series.html>

VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo. *La Estética Otaku y el imaginario manga/anime*. 2008. Disponible en: http://adolfovrocca.bligoo.com/content/view/187587/LA_EST_TICA_OTAKU_Y_EL_IMAGINARIO_MANGAANIME_Por_Adolfo_Vasquez_Rocca.html

Revistas

ÁLVAREZ DE MOLL, D (2008). “Pequeña guía del anime”. *Making of: Cuadernos de cine y educación*. Nº. 59. pp. 18-26. ISSN 1137-4926.

OKUBO, Atsushi (2005) “Japanese Marked Trend”. *Japanese Tech and Market Magazine*. Nº16 http://www.jetro.go.jp/chile/revista_electro/revista200510.pdf

Trabajos

ARCINIEGAS GÓMEZ, S.A Y MORA LEÓN, S.F. (2010). *Fuck Yeab Anime! Estudio del anime japonés como generador de prácticas placenteras*.

ALCARAZ LEÓN, María José. (2011) *La relación entre el juicio moral y el juicio estético*

GONZALO, Jorge Fernández. (2010) *El simulacro y la ley: El anime Death Note a través de la mirada de Pierre Klossowski*. Universidad Complutense de Madrid

Filmografía

Death Note (dir. Tetsuro Araki), Japón, Madhouse, 2006.