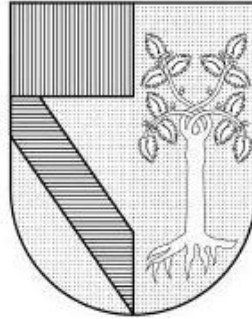


UNIVERSIDAD PANAMERICANA

ESCUELA DE COMUNICACIÓN
POSGRADO



“LA PERCEPCIÓN DE LA JUSTICIA: ANÁLISIS
NARRATIVO DE LA SERIE TELEVISIVA DEATH NOTE”

C A S O

Q U E P R E S E N T A N

**EDUARDO ANTONIO HERRERA TOVAR
JOAQUÍN ORTEGA FERNÁNDEZ
ANA JACQUELINE ORTIZ GROSS**

P A R A O B T E N E R E L G R A D O D E :

MAESTRO EN NARRATIVA Y PRODUCCIÓN DIGITAL

DIRECTORA DEL CASO:
Dra. MARÍA TERESA NICOLÁS GAVILÁN

ÍNDICE

Introducción	1
Animación japonesa	2
Rango superior de la Justicia	4
De la justicia	5
<i>Death Note</i> y la justicia	6
Sinopsis	6
Detrás de <i>Death Note</i>	6
Anime: convergencias culturales	7
Marco Teórico	7
Pero antes...	10
Expectativas	11
El poder de los fotogramas	12
Estructura dramática de <i>Death Note</i>	13
Temporalidad	17
Construcción del espacio	18
Códigos icónicos y sonoros	22
<i>"This World is Rotten"</i>	22
<i>"The Notebook"</i>	23
<i>"First Kill"</i>	24
<i>"The Bus"</i>	25
<i>"Rebirth"</i>	25
Análisis antropomórfico de personajes	26
<i>The god of the new world</i>	26
<i>L is justice</i>	29
<i>Death Gods only eat apples</i>	31
<i>¡Misa Misa!</i>	32
<i>Near y Mello: sucesores oficiales de L</i>	33
<i>La línea moral de Death Note</i>	34
Proyecciones...	34
Intertextualidad	35
Sobre simbología de espacios	37
¿Hay justicia dentro de <i>Death Note</i> ?	38
Bibliografía	39

La percepción de la justicia: análisis narrativo de la serie televisiva Death Note

En la actualidad la justicia es un término que supone dar a cada quien lo que le es debido, pero que, por diversas circunstancias, no siempre es practicada. Esto lleva a quienes sufren de injusticias a exigirla. Sin embargo, la debida aplicación de la justicia no puede recaer una sola persona, ya que intervienen intereses personales, vivencias y juicios que deforman el verdadero significado de esta virtud. Ante esta situación hipotética toma relevancia el Dictum de Acton: “El poder corrompe y el poder absoluto corrompe absolutamente”.

Introducción

Hoy en día, en países desarrollados, es prácticamente una realidad que cada hogar cuente con al menos una televisión, y eso es en el ‘peor’ de los casos, ya que muchas familias han optado en los últimos 15 años por aumentar el número de televisores y la cantidad de horas que invierten en ellos de manera significativa.

Esto refleja la importancia social y cultural que ha adquirido la televisión, y para entenderlo de manera más eficiente, sólo basta con mirar a la gran variedad de programas –contenido– a los que el espectador promedio tiene acceso. Dentro de su oferta, podemos consumir contenido informativo, formativo, educativo, de entretenimiento, entre otros.

En primera instancia, a una serie televisiva se le puede categorizar fácilmente como un contenido netamente de entretenimiento, ya que así es como fueron concebidas y desarrolladas por décadas.

Sin embargo, es necesario identificar y reconocer que las series que hoy en día son producidas distan demasiado de aquellas transmitidas hace 20 o 40 años. Nos encontramos en una era dorada de las series de televisión, donde gracias a sus valores

de producción y *storytelling*, han logrado un éxito indiscutible que ha revolucionado por completo la industria televisiva y de producción en general (Pichard, 2011).

Y es que, en la última década, las series han adquirido parámetros de calidad al nivel de producciones cinematográficas, brindándonos personajes bien contruidos, tramas bien desarrolladas, locaciones y efectos especiales de primer nivel.

Pero, ¿qué es lo que realmente nos conecta a las series? Además de los valores de producción, es importante mencionar el *storytelling* del que habla Pichard, ya que, las temáticas e historias implicadas en esta era dorada de las series resultan sumamente atractivas para el espectador. Y es que, independientemente de la diversidad de tramas, es en los elementos más humanos donde nos reconocemos e identificamos.

Por ejemplo, si consideramos 'Breaking Bad', no es la trama acerca del tráfico de metanfetaminas la que nos atrapa, sino la identificación con los conflictos personales y humanos que atraviesan Walter y Jesse. Es ese reflejo de la naturaleza humana el que nos engancha para estar episodio tras episodio.

Lo que da pie a otro punto importante, que es la periodicidad y formato en el que son entregadas las series. Así como lo hiciera Francis J. Gardon a principios del siglo pasado con "*The Adventures of Kathlyn*" (1913) –considerada la primera entrega serial y creadora del 'cliffhanger'–, el hecho de mantener al público en vela de episodio a episodio, aumenta el interés y nivel de involucración del espectador.

Animación japonesa

En Japón, la palabra 'anime' se utiliza para referirse a todo tipo de animación, sin importar su lugar de origen, pero fuera de Japón, se utiliza especialmente para la animación japonesa. En 1960 se hizo la primer serie para televisión de anime, llamada *Otogi Manga Calendar*, de 312 episodios educativos de 3 minutos cada uno, y al

siguiente año se vio el primer anime con capítulos de media hora, lo que estableció el formato del anime en la televisión japonesa. (MacWilliams, 2008)

Así como con las series de televisión de las que hablamos anteriormente, con el anime pasa lo mismo, el público se enamora de ellas por el nivel de identificación que logran con los personajes, con sus vivencias, sus valores, los problemas que pasan y las decisiones que toman. En definitiva, por la cualidad humana.

El anime también ha buscado afinar la manera en la que narra las historias, pues a pesar de ser animaciones, no dejan de ser series de televisión con tramas y temas complejos y completos. Así como las series de televisión, el anime utiliza elementos narratológicos para darle profundidad y estética a la manera en la que cuentan sus historias.

Un ejemplo de esto –y el objeto central de este análisis– lo encontramos en *Death Note*¹. Originalmente concebido en 2003 en forma de manga –el equivalente japonés a un comic o historieta–, en el 2006 es adaptada a anime en el formato ya establecido para la televisión de 30 minutos –promedio– por capítulo.

Podemos atribuir el éxito y relevancia de este anime principalmente a tres causas: Por una parte, a su representación cultural –mezcla de oriental con occidental–, todo tipo de público pudo encontrar rasgos con los cuales identificarse, lo que la llevó a ser uno de los animes con más éxito fuera de Japón.

Por otra parte, toma gran relevancia el ‘fenómeno del antihéroe’. *Death Note*, contrario a la tradición clásica de contar con un héroe como protagonista, nos presenta a un antihéroe –personaje que a pesar de desempeñar las funciones narrativas propias del héroe tradicional, difiere en sus métodos y valores–, algo que ha sido tendencia en las narrativas audiovisuales de la última década. Ejemplos prominentes de esto los podemos encontrar en Walter White de la ya mencionada ‘Breaking Bad’, Tony

¹A lo largo de este ensayo se escribirá *death note/s*, en itálicas y en minúsculas, para mencionar a las

Soprano (The Sopranos), Dr. House (House), Don Draper (Mad Men), Hank Moody (Californication), y por supuesto en Light Yagami (Death Note).

Por último, otra gran causa del éxito obtenido por este anime recae en la temática universal en torno a la cual gira el relato, lo que permite al público implicarse de lleno con el desarrollo de la serie, basado en un alto nivel de empatía, criterios y juicios morales del espectador. No se está viendo algo que no se conoce y que no se entiende. Hablamos de una virtud, la justicia.

Rango superior de la Justicia

Las virtudes son la guía moral del hombre, en palabras de Josef Pieper, éstas “trazan la imagen o estampa del hombre bueno”. Por naturaleza, nadie nace siendo bueno o malo, somos una pila de barro fresca esperando a ser moldeada, y es a través de nuestras acciones, decisiones y empeño que empezamos a definirnos a nosotros mismos. El hombre está ‘obligado’ a decidir y actuar – no puede simplemente no elegir y permanecer estático–, ya sea para mejorar o para empeorar individualmente.

Es Santo Tomás de Aquino quien pone el énfasis en una de estas virtudes en específico por encima de las otras: Justicia. Proponiendo que, cuando el hombre expresa su verdadera esencia, es cuando es justo.

Son cuatro virtudes cardinales –prudencia, justicia, fortaleza y templanza–, sin embargo Josef Pieper denomina a la justicia –aportando a las bases de Santo Tomás– como la virtud suprema. “El hombre que mejor se merece ser llamado bueno es el justo.” (Pieper, 2010, 106).

Sin embargo, podemos considerar esta ‘supremacía’ de la justicia como un hecho que se adapta a los tiempos, pues el hombre cambia, evoluciona, y con él, sus percepción de la escala moral. Es habitual tanto dentro del Antiguo como del Nuevo Testamento encontrar exhortaciones a la templanza como modelo de vida (Sir. 31, 12-22), de la

misma manera, pasando por eras donde la fortaleza era enaltecida como virtud suprema del hombre –César Augusto y su ascenso como primer emperador romano–.

Es el mismo Josef Pieper quien plantea un ‘retorno’ gradual de la primacía de la justicia en nuestra era como una virtud para elevar la condición humana , citando las enseñanzas de Santo Tomás: “[la justicia] no solamente ordena al hombre en sí mismo, sino también la mutua convivencia entre los distintos hombres”, y es que, “La justicia reside en la parte más noble del alma” (Pieper, 2010, 109).

De la justicia

Para Josef Pieper, la justicia es la capacidad de vivir en la verdad con el prójimo, donde la realización de un bien requiere que se conozca la verdad y depende directamente del conocimiento y reconocimiento objetivo de ésta que la justicia exista, por lo que sólo un hombre objetivo puede ser justo y al estar ausente la objetividad se presenta la injusticia.

En *Death Note*, el fin principal de Light Yagami es aplicar la justicia y erradicar el mal por completo, sin embargo al ser juez y parte de quienes representan una amenaza para su nuevo mundo, su objetividad es corrompida y su percepción de la verdad es subjetiva.

De igual manera, ‘L’ busca detener a Kira y, aunque en principio su idea es resolver el caso con base en los hechos y la investigación de la policía, su deseo por vencer a Kira lo lleva a poner el fin por encima de los medios y tomar decisiones cuestionables.

Por lo que al ser la justicia la posibilidad real de ser buenos, ambos personajes son incapaces de representar esta virtud.

Sin embargo, conforme el concepto aparece en el relato, es posible reconocer que la justicia es una virtud que se quiere alcanzar, como la virtud más elevada y el bien más deseado, por encima incluso del bien común.

Al no ser Light Yagami el guardián del bien común, es incapaz de dar o de tomar, así como tampoco lo es de distribuir la justicia. Sus acciones son aleatorias y limitadas a lo que él, en el territorio donde vive y bajo los estándares de la sociedad a la que pertenece, cree que representan un acto bueno y justo.

***Death Note* y la justicia**

El objetivo de este trabajo es analizar la serie de televisión japonesa *Death Note*, tomando en cuenta los elementos estructurales y narrativos de la historia, así como la composición y evolución de los personajes dentro de la serie. La idea es seguir el término de justicia dentro de la historia y del relato de la serie, así como la manera en que cada uno de los personajes principales se relacionan con esta virtud cardinal, es decir, contestar a la pregunta ¿hay justicia dentro de *Death Note*?

Sinopsis

Death Note es una serie que cuenta la historia de un estudiante japonés de preparatoria que, al encontrar una libreta capaz de matar a cualquiera cuyo nombre sea escrito en ella, comienza a eliminar criminales con el objetivo de construir un nuevo mundo libre de injusticia y maldad.

Detrás de *Death Note*

Tiene sus orígenes en 2003, como un *manga* – la versión japonesa de lo que comúnmente conocemos como cómic – en la revista ‘*Weekly Sho ñen Jump*’, es en el año 2006 que la historia se completa en el *manga*, creado e ilustrado por Tsugumi Ōba, y se adapta en una serie de televisión episódica de 37 capítulos de 22 minutos de duración cada uno (Araki, 2006).

La serie se transmitió por primera vez en Japón entre octubre de 2006 y junio de 2007, debido a su creciente popularidad fue doblada al idioma inglés y se empezó a transmitir en Adult Swim, uno de los canales de Cartoon Network, con una audiencia principalmente de hombres de entre 14 y 18 años (Frohlich, 2012).

Anime: convergencias culturales

El anime es un género narrativo que se caracteriza por combinar elementos de la cultura japonesa y occidental, plasmados con un estilo visual específico de la animación nipona.

Es común en la cultura occidental tener cierto nivel de prejuicio hacia este tipo de producciones, asociándolo a una audiencia de nicho considerada como 'geek'. Por lo que es necesario especificar que *Death Note*, así como otros contenidos que pertenecen a este género, presenta un universo alterno sujeto a sus propias reglas, donde la realidad y lo sobrenatural coexisten en una historia compleja.

Más allá de estos prejuicios, *Death Note* ha conseguido atraer a un público diverso -no limitándose a la audiencia tradicional de anime- debido a la temática que desarrolla y a las disyuntivas morales que plantea. La idea de imaginar un mundo sin injusticia ni maldad propone un sociedad utópica que puede resultar atractiva para cualquier persona más allá de religiones o culturas, invitando a romper percepciones erróneas preconcebidas del anime.

Marco Teórico

Encontrando difícil observar cosas a altas velocidades, la gente que viaja largas distancias en trenes como parte de su rutina diaria, ha descubierto que es mejor apartar la vista de las ventanas y dirigirla a libros. De alguna manera nació la necesidad de llenar el vacío que dejaba la ruptura provocada por viajar a grandes velocidades

entre aquel que viajaba y el mundo real. Fue así que leer se convirtió en algo casi obligatorio para todo aquel que viajara en un tren. (Lamarre, 2009)

Así es como en Japón, gracias a las trayectorias largas a las que sus habitantes deben someterse en su vida diaria, el manga se ha convertido en parte de la cultura. Es en los trenes en donde más se ve gente leyendo manga -lo que en occidente conocemos como *cómic*- , por lo que estas 'novelas gráficas' se han convertido en una compañía para la vida cotidiana.

Así nace, entre el lector y la historia un vínculo de identificación, el lector se casa con los personajes, aprende a quererlos y a seguirlos durante sus aventuras, a desearles que las cosas les salgan bien y que cumplan sus metas. Al ya tener ese vínculo con el público, es fácil transpolarlo al anime, ya que la mayoría de las historias del anime, provienen del manga.

Leer manga, comics o novelas gráficas –incluso ver anime–, forma parte de la cotidianidad de millones de japoneses y representa un medio de consulta más para una sociedad que cuenta con uno de los índices más altos en el mundo de consumo de libros, tiraje de periódicos y ratings de televisión (MacWilliams, 2008, 3).

Algunos de los mangas más populares se han convertido en anime y han sido muy bien recibidos en Estados Unidos principalmente porque son muy entretenidos, y quizá uno de los factores más emocionantes en *Death Note* es la tensión psicológica y la complejidad moral que llevan la historia y que hace que la audiencia se enganche en la trama (Napier, 2010, 357).

El estudio de la animación japonesa es una manera de conocer factores sociológicos y antropológicos de Japón, de alguna manera lo que hace Light emula la escuela filosófica china conocida como Legalismo. Opuesta al Confucianismo, los legalistas creen que los humanos son inherentemente malos y necesitan de regulaciones fuertes para mantener su naturaleza bajo control, donde el principal objetivo es fortalecer al

monarca, en este sentido las acciones de Light son designios divinos, y avanzada la serie Kira comienza a tener seguidores y ser venerado (Napier, 2010, 358).

También es una fuente de información acerca de su cultura en Japón, principalmente de la juventud japonesa (Thomas Lamarre, 2009) y aunque no es una representación exacta de la realidad, es una representación cultural de sus aspiraciones, sueños, fantasías y fetiches (Foreword, 2008, VII).

La principal diferencia entre el manga y el anime es el movimiento, y ambos comparten una naturaleza híbrida, el manga es la representación de imágenes y texto, mientras que el anime lo hace a través de diálogos en un lenguaje cinematográfico. Ambos son híbridos originados del contacto de Japón con el occidente moderno, se inspiran en los estilos occidentales de la cultura visual y se dibujan con caricatura tradicional y el arte secuencial de Japón. Es una forma de arte contemporáneo que a su vez constituye un nicho de mercado importante en Japón, como las novelas de teléfono celular, las series de televisión, los largometrajes en live action y toda la mercancía producida cuando un anime se vuelve muy popular (MacWilliams, 2008, 6).

La narrativa de *Death Note* toma algunos de los temas que giran alrededor de la cultura japonesa del presente, como sus actuales dilemas sociales, culturales y morales respecto a la pena de muerte, el miedo al crimen, el bullying, la sensación de hastío y alienación social, así como la ruptura y desencanto con la modernidad que actualmente afecta a un número creciente de japoneses contemporáneos (Napier, 2010, 358).

El uso de los nombres y la importancia de no revelar la verdadera identidad de las personas en *Death Note* para evitar ser asesinado es uno de los factores más fascinantes de esta historia, presente en otros comics como Superman y Batman donde sus identidades deben ser protegidas para evitar amenazas en el futuro. En *Death Note*, la identidad encubierta toma otro sentido y le da un giro que puede ser relacionado con la necesidad actual de proteger nuestra verdadera identidad

principalmente en tiempos donde la información personal que se comparte en internet se ha vuelto un tema muy importante.

Lo anterior y otros aspectos como la *death note*, que se ha vuelto un ícono parecido al anillo en *Lord of the Rings*, permite que la serie se vuelva un contenido atractivo para audiencias de nicho pero también para otros espectadores que encuentran la trama interesante, diferente y fascinante, que representa temáticas actuales occidentales sumado con el fondo de la tradición cultural japonesa.

Pero antes...

Con el fin de entender el análisis narratológico y ético (López y Nicolás, 2015) que proponemos en este ensayo es indispensable saber que en la diégesis² de la serie coexisten al menos dos mundos. Es a través de los dioses de la muerte, *Shinigamis*, que conocemos una realidad sobrenatural, un mundo ajeno al nuestro (Episodio 1: Rebirth), por otro lado está un Japón contemporáneo, con personajes y situaciones propias de la época.

De acuerdo a las reglas del mundo sobrenatural, cada humano tiene un tiempo específico de vida, que si es reducido por voluntad de un dios de la muerte utilizando la *death note* – cada *Shinigami* posee una – la diferencia de años no vividos se les suma respectivamente, haciéndolos prácticamente inmortales. La conexión y el detonante que moverá a todos los sujetos de la serie, será la *death note*.

La *death note* es una libreta con características sobrenaturales, tiene una cubierta negra con páginas en blanco –en la contraportada lleva instrucciones específicas escritas por un *Shinigami* de nombre Ryuk– quien la encuentre podrá utilizar su poder, ésta es la razón de ser del título de la serie.

² Nos referimos al universo en el que transcurre la ficción (Bordwell, 1996).

La primera regla es “The human whose name is written in this note shall die” (*Death Note*, 2007). Para prevenir que gente con el mismo nombre muera, el escritor deberá conocer y tener en mente el rostro de la persona mientras lo escribe, así también el escritor puede determinar la causa y el momento de la muerte. Si la causa de la muerte no es especificada, la ‘víctima’ sufrirá un ataque al corazón.

Expectativas

Death Note es una serie episódica dividida en subtramas que nos permiten seguir interesados en la historia de principio (Episodio 1: Rebirth), hasta el desenlace (Episodio 37: New World), al inicio de cada episodio contamos con una recapitulación de lo más importante que ha pasado en el universo de la serie, siempre en torno a Light, “L” y la *death note*; este breve conjunto de imágenes nos permiten retomar la historia y entrar de nuevo en el mundo ficticio.

Más adelante retomaremos las reglas de la *death note*, pero es importante mencionar que dentro del orden del relato de cada capítulo, la serie utiliza pequeñas pausas entre escenas que llevan como título “*Death Note*” – éste es quizá el elemento que causa más expectativa— son reglas específicas del uso de la libreta, además de datos relevantes de la misma, relacionadas con el mundo humano y el mundo *Shinigami*, más adelante retomaremos esta pausa como parte fundamental de la estructura dramática y su relación con los arcos dramáticos y los *plot points*.

La entrada o introducción de cada capítulo, está acompañada por música compuesta por Yoshihisa Hirano y Hideki Taniuchi, y es interpretada por la banda japonesa Nightmare, la canción “The World” abre cada episodio durante la primera mitad de la serie, esta canción acompaña el diseño de la introducción, es un género alternativo de rock progresivo con un poco de heavy metal, y muestra el tono sombrío de la serie, nos prepara para el mundo que vamos a visitar, y la lucha de poderes entre Light y “L”, al menos durante la primera mitad de toda la serie.

Los elementos gráficos del inicio, las pausas en el episodio y los créditos reflejan el carácter lúgubre y sombrío de la serie, que se desenvolverá alrededor del crimen y la persecución.

El poder de los fotogramas

Los elementos estructurales, como las instancias narradoras, la estructura dramática, temporalidad y la construcción del espacio, de *Death Note* pueden ser identificados a través de los encuadres relacionados directamente con el mundo imaginario del realizador, todo lo que vemos se creó para ser visto, es por eso que en el anime, particularmente en *Death Note*, los encuadres de cada escena tienen una intención implícita con el relato, y están alineados al enfoque del autor, quien está en control absoluto de la historia, la resolución, las intenciones, los colores y los sonidos.

Gaudreault y Jost (1995) proponen la figura del meganarrador, con el supuesto de dos instancias diferentes: el mostrador y el narrador. Por un lado el mostrador articula los fotogramas, los cuales son la unidad básica del relato, para que después el narrador pueda ordenarlos en una secuencia y podamos acceder a pequeñas historias.

Propuesto por Genette en 1972, el término *focalización* se refiere a determinar en dónde se encuentra el foco del relato, más allá de los términos de visión, de campo y de punto de vista.

En el caso de *Death Note*, nuestras instancias narradoras son los personajes, que a través de la focalización interna variable, en la que el relato se da a conocer como si estuviese filtrado por la conciencia de Light Yagami a.k.a. 'Kira' y L, conoceremos la búsqueda de la justicia dentro de *Death Note*, con un enfoque narrativo variable, ya que el foco cambia entre estos dos personajes principalmente y es la forma en la que constantemente analizaremos la misma situación desde ambos puntos de vista.

Esta focalización interna variable nos permite, además de conocer la historia, tomar partido, esperar que Light pueda ser Kira y en algún momento considerarlo como el dios del nuevo mundo, y luchar con la idea de ser atrapado por L, y es justo esta focalización lo que caracteriza a *Death Note* haciendo que en distintos puntos de la serie estemos a favor y/o en contra de L y Light– el villano y el héroe en roles variables dependiendo la óptica y simpatía del espectador– si es que para alguien alguno de estos dos personajes puede ser visto de esa manera, la doble focalización está realizada de tal forma que permite hacernos la pregunta ¿quién está con Light y quién está con L?

La ocularización se refiere a lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve (Gaudreault y Jost, 1995, p. 139); en este sentido lo que vemos y cómo lo relacionamos con nuestros sentidos en *Death Note* es más claro si tomamos en cuenta que existe una *ocularización cero*, “cuando ninguna instancia intradiegetica, ningún personaje ve la imagen” (Gaudreault y Jost, 1995, p. 143) y por lo tanto la interpretación recae en el espectador a través de los ojos del meganarrador, siendo éste último el único que tiene acceso a todo el universo.

Estructura dramática de *Death Note*

La estructura es la base para formar una línea argumental sólida, indispensable para mantener todas las partes de la historia integradas en un todo. Syd Field (1996, p.20) define la estructura dramática del guión como “una progresión lineal de incidentes, episodios y acontecimientos relacionados entre sí que conducen a una resolución dramática”, postulada por Aristóteles en la Poética como principio, desarrollo y final, en el guión serán planteamiento, confrontación y resolución. Ateniéndonos a esto, *Death Note* cuenta con una estructura clásica de tres actos, tanto en cada episodio como en la serie entera.

Ésta presenta una estructura sólida y constante, por lo que en cada episodio podremos encontrar que los puntos argumentales – o plot points – están colocados de forma casi

cronometrada. Los primeros minutos de cada episodio sirven como planteamiento – Primer Acto– y, aproximadamente entre el minuto 4 y 5 encontramos nuestro primer gran plot point, dando inicio al ‘Segundo Acto’. Es en este acto en donde recae el mayor peso de cada episodio –tanto por contenido como por duración–. Finalmente encontramos el segundo gran plot point, que da inicio al Tercer Acto, esto sucede alrededor del minuto 15, prácticamente a 5 minutos del final. De la misma manera, el Tercer Acto es utilizado como ‘cliffhanger’³ para unirlo con el Primer Acto del siguiente episodio.³

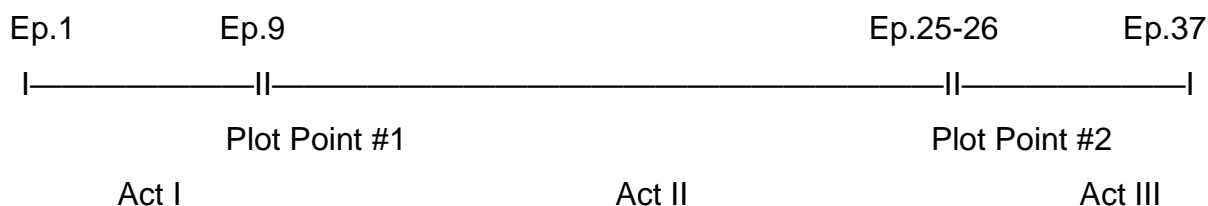
Tomando el episodio piloto (Episodio 1: Rebirth) como muestra para esto, podemos diseccionarlo de la siguiente manera:

Min.	Acción
0-5	Act I: Planteamiento de personajes, ideologías y contexto.
5	Plot Point: Light anota el primer nombre y comete su primer asesinato.
5-13	Act II: Light pone a prueba y en cuestionamiento la <i>death note</i>
13-15	Plot Point: Light conoce al Shinigami Ryuk y este le explica las reglas.
15-20	Act III: Light revela su plan para crear un nuevo mundo.

De la misma forma, justo a la mitad de cada episodio, hay una pausa o división donde nos son reiteradas las reglas de uso de la *death note* usando láminas con texto. Esto ‘coincide’ con lo que en la estructura dramática de Field es planteado como las unidades de acción, dividiendo el Segundo Acto en primera y segunda mitad. La primera mitad tendrá al personaje principal reaccionando ante las acciones presentadas en el Plot Point #1, mientras que la segunda mitad narrará cómo las

³ Es terminar la narrativa en un alto momento de tensión, dejando las posibles conclusiones al aire hasta el próximo episodio. (Geraghty, C., 1981)

De esta manera, podemos representar la estructura dramática de la serie de la siguiente forma:



Evidentemente, estos dos no son los únicos Plot Points de la trama, pero sí podemos considerarlos los puntos argumentales clave, aquellos que marcan la transición del Primer Acto al Segundo, y de éste al Tercero. Sin embargo, estos serán retomados posteriormente, ya que algunos de esos Plot Points, además de formar parte de la metanoia de nuestros protagonistas –la transformación de los personajes relativa a su modo de ser y cambios de actitud (López y Nicolás, 2015)–, aportan ritmo al arco dramático de la historia.

Death Note se caracteriza por usar un modelo con tramas múltiples. Inicialmente podemos hablar de una trama 'A', misma que se identifica individualmente en cada capítulo y una trama 'B', aquella que es reconocible en el transcurso de toda la serie. También, con el paso de los episodios, podemos identificar tramas 'C', siendo aquellas que involucran personajes secundarios.

Anteriormente hemos analizado la estructura dramática de las tramas 'A' y 'B', ya que son consideradas de mayor relevancia. En cuanto a las tramas 'C', es preciso reconocer que estas son catalizadas por las acciones del sujeto sobre el objeto (Casetti y Di Chio, p.184), ya que es Light, en busca de ser el 'dios del nuevo mundo', quién desatará estas tramas –Misa Amane, Yotsuba Group, Near, Mello, Mikami, etc.–. Todas estas se encuentran conectadas entre si por la *death note*, creando así una red narratológica que aporta solidez a la estructura dramática.

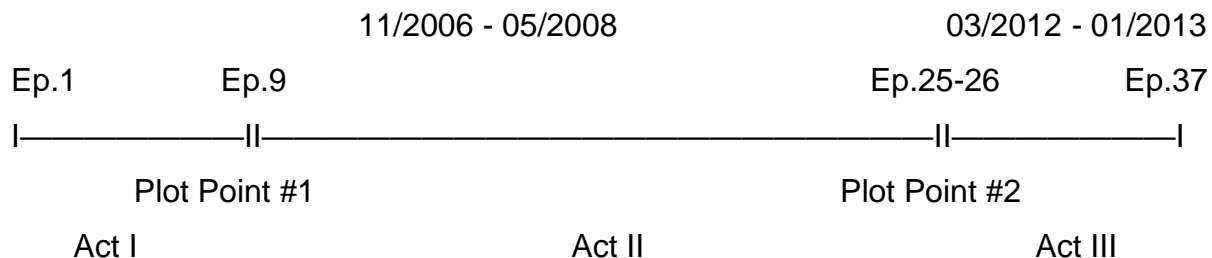
Temporalidad

La manera en la que una historia es contada resulta casi tan importante –o incluso aún más– que la historia misma. Por eso, la forma en la que el relato es conformado cobra vital relevancia para mantener un desarrollo constante en la estructura dramática.

Gaudreault y Jost (1995, p.112) plantean que todo relato cuenta con dos temporalidades, “la de los acontecimientos relatados y la relativa al acto mismo de relatar”, proponiendo así la diferenciación entre el término de ‘historia’ y ‘relato’. El primero siendo la totalidad de eventos sucedidos, y el segundo, la forma y orden en la que el narrador decide comunicar esa historia.

Considerando esto, encontramos que los eventos narrados en la serie abarcan poco más de 6 años de historia, eventos que fueron relatados en apenas 9 meses de transmisión –37 episodios–.

La historia comienza a finales de 2006 y concluye en 2013. Es importante resaltar que justo después del Plot Point #2 hay un salto de tiempo de 4 años. Esta línea temporal unida al arco dramático podría representarse de la siguiente manera:



Death Note presenta un relato principalmente lineal, ya que los acontecimientos se presentan de forma cronológica y el punto de llegada siempre es distinto al de partida (Cassetti, Di Chio, 1991 p. 153).

Sin embargo, el relato hace uso ocasional de flashbacks –o analepsis, denominadas por Genette en el relato cinematográfico–, dándoles una función narrativa de gran

relevancia. Es a través de estos que nos es revelado el plan de acción tomado por el personaje –tanto Light, como L y Near– una vez logrado su objetivo. De esta forma, el narrador presenta un relato lineal con un conflicto (A) y una resolución (C), dejando como una incógnita los medios y acciones realizadas por el personaje (B) para llegar a dicha resolución. Es más adelante, con el uso de flashbacks, donde estas incógnitas son resueltas, añadiendo elementos dramáticos al relato.

A pesar de que los eventos en cada episodio suelen ser lineales –y por lo tanto, sencillos de seguir–, los personajes constantemente proporcionan referencias temporales del relato –indicando días, meses e incluso fechas exactas–, haciendo aún más fácil la comprensión del espectador sobre la temporalidad de los acontecimientos narrados.

Construcción del espacio

Las series de televisión, así como el cine, están construidas con base en tiempo y espacio, en donde la imagen - fotograma - es un significante eminentemente espacial. Gaudreault y Jost (1995, p.87) afirman que dado que el fotograma es anterior a la sucesión de fotogramas, la temporalidad en el cine debe apoyarse en el espacio para llegar a inscribirse en el seno del relato.

Es por ésto que la construcción del espacio tiene una importancia significativa ya que cada uno de los elementos mostrados tiene una razón de ser, conlleva un significado y transmite un mensaje. Debe de ser meticulosa y se define a través de la cámara, todos los elementos encuadrados forma parte del campo visual y todo aquello que no forma parte del encuadre se convierte en el fuera de campo. Aquí es donde empezaremos a marcar diferencias.

Debido a que *Death Note* es un anime, el gran imaginador como lo llaman Gaudreault y Jost, no depende de una cámara y de un montaje en set o en locación, depende de un ilustrador que tendrá poder absoluto sobre los elementos en el campo visible y en el

fuera de campo, es él quien fungirá como gran imaginador ilustrando cada uno de los detalles dentro y fuera los encuadres. A pesar de no contar con un set en el que la cámara encuadre ciertos elementos y deje otros fuera de campo que, con los movimientos entrarán y saldrán del campo visual, el ilustrador debe tener en mente el panorama completo donde se realicen las secuencias para así, poder crear un espacio íntegro en el que se desarrollen las acciones. Así podemos afirmar que el anime requiere de una construcción del espacio similar a la de una serie de televisión convencional, en donde cada detalle cuenta.

Así como el cine, *Death Note* hace uso de estrategias que logran separar la acción de los personajes de su cuadro espacial, e incluso lo emplea como un recurso recurrente para dar énfasis en ciertas situaciones que lo requieren. Un ejemplo claro lo podemos encontrar en el primer capítulo (Episodio 1: Rebirth) cuando Light Yagami hace uso por primera vez de la *death note*, descubre que es efectiva y que puede matar gente, el entorno de Light se desvanece a un tono oscuro, dejando la expresión de sorpresa en primer plano y sin distracciones, con el fin de que la acción tome más fuerza.

Otro ejemplo podemos encontrarlo más adelante en la historia, (Episodio 9: Encounter), “L” y Light se conocen en una ceremonia de la escuela, están sentados uno junto al otro y “L” comienza a hablarle a Light, tras un diálogo en el que confirma la identidad de Light Yagami, “L” le revela su propia identidad, sus ojos se abren esperando poder captar alguna reacción de Light, en ese momento el entorno se desvanece a un tono oscuro y sólo se distinguen las figuras de los dos personajes, dándole más fuerza a sus expresiones.

En el segundo capítulo (Episodio 2: Confrontation), sabemos de la existencia de “L” pero aún no lo conocemos por completo, el único contacto que existe con él, es una voz distorsionada a través de una computadora. En este capítulo, el gran imaginador – ilustrador– nos empieza a mostrar ciertas facciones de “L” en una habitación oscura, con la intención de crear cierto misterio alrededor del personaje, pero dándonos pistas

de él para crear interés en el público. La acción se está produciendo en una oscuridad relativa para privar al espectador momentáneamente de las características espaciales.

Para lograr que el relato avance, el gran imaginador hace uso de los diferentes tipos de raccords espaciales, es decir lo referente a los distintos planos que hacen posible la continuidad cinematográfica con el fin de no romper la ilusión de una misma secuencia y que podemos identificar fácilmente durante el transcurso de la serie. La persecución entre “L” y Kira, que se desata desde el segundo capítulo, da pie a que sea necesario utilizar una articulación espacial distal⁴ (Gaudreault y Jost, 1995) entre los planos en los que se encuentra Kira y los planos en los que se encuentra “L”. Los personajes se encuentran en espacios lejanos, sin conocerse, y el gran imaginador brinca entre un espacio y el otro para mostrarnos lo que va sucediendo con los dos personajes durante el desarrollo de la trama.

En el segundo capítulo (Episodio 2: Confrontation) podemos encontrar un claro ejemplo de esto; mientras escuchamos una transmisión de televisión con la voz de “L”, el gran imaginador brinca de un plano cerrado, del perfil del rostro de “L” mientras habla en una habitación oscura, a un plano medio de Light –Kira– en su cuarto viendo la transmisión en su televisión, a un plano general de una pantalla en el exterior de un edificio donde los habitantes de Kanto, Japón –donde la historia se desarrolla– observan el mismo programa. En este ejemplo, el sonido sirve para la construcción del espacio, dándole continuidad a la secuencia, los tres planos se desarrollan en espacios diferentes, pero el sonido no es interrumpido, lo que logra situar a todos los personajes en el mismo tiempo.

Otro recurso muy utilizado durante toda la serie es la asociación por identidad, ya sea en una sola toma o de una toma a otra, este tipo de nexo se verifica cada vez que una imagen vuelve igual a sí misma, o cada vez que un mismo elemento retoma de imagen en imagen (Cassetti y Di Chio, 2007). Lo identificamos por primera vez en el primer

⁴ “Se considerará distal todo lo que, en un segundo plano, se sitúe en un aparte irreductible al espacio representado en el planco precedente” (Gaudreault y Jost, 1995).

capítulo (Episodio 1: Rebirth) cuando Light le dice a Ryuk que él será el dios del nuevo mundo, el plano medio en donde vemos a Light bajo las sombras y con pocos colores, con un movimiento rápido de cámara, se convierte en un plano cerrado de los ojos de Light, su mirada se vuelve dura y penetrante, resaltan los colores de los ojos, todo con la intención de generar énfasis en todo lo que significa que Light se esté declarando un dios.

A partir de éste capítulo, cada vez que Light externa esa ambición y esa enfermedad de poder, el gran imaginador hace uso de este recurso, mostrar a Light oscuro, bajo las sombras y después, con movimientos rápidos acercarse a la expresión en sus ojos y su boca, con colores que resalten su mirada para enfatizar la maldad que existe detrás del personaje.

Para hablar un poco de los ejes de acción en la serie, lo referente a los elementos que se tienen que controlar o dirigir para evitar que se rompa la sucesión de eventos como por ejemplo la posición de los personajes, la dirección de sus movimientos, los emplazamientos de cámara el plano de la escena, podemos tomar de ejemplo la secuencia en la que Light Yagami y “L” deciden jugar un partido de tenis (Episodio 10: Doubt). El partido empieza a desarrollarse con “L” jugando de izquierda a derecha y Light de derecha a izquierda, ya que están uno frente al otro, pero tras cortar la continuidad con un plano medio de los estudiantes que observan el encuentro, el eje cambia y regresa a “L” jugando de derecha a izquierda y Light de izquierda a derecha.

Los siguientes planos respetan el eje sin cruzarlo, hasta que un plano medio de frente a “L”, seguido de un plano medio de frente a Light y un plano cerrado de la pelota rebotando en el piso, rompe la continuidad para poder romper el eje y regresar al del principio, “L” jugando de izquierda a derecha y Light de derecha a izquierda.

Más adelante, en el mismo capítulo (Episodio 10: Doubt), Light y “L” tienen una conversación en un restaurante, el eje comienza con la mirada de Light de derecha a izquierda, orientada hacia “L”, y la mirada de “L” de izquierda a derecha orientada hacia

Light, de la misma manera que se hizo con el partido de tenis, planos cerrados a las tazas de café que están bebiendo sirven como corte de continuidad para poder romper el eje y mostrar ahora a Light mirando de izquierda a derecha y a “L” de derecha a izquierda.

Durante toda la serie, este tipo de brincos de eje con cortes de continuidad, son un recurso que se utiliza para darle dinamismo a la misma, ya que *Death Note* está cargada de muchos diálogos y lo que se busca es romper con la monotonía de mostrar a los personajes en planos estáticos causando aburrimiento en el espectador.

Códigos icónicos y sonoros

“This World is Rotten”



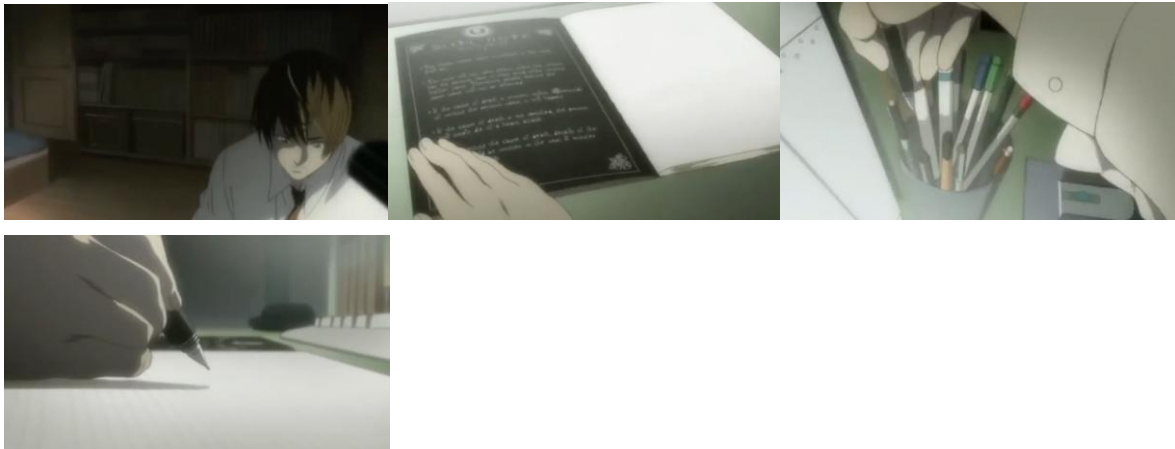
Antes de que la *death note* caiga en el mundo humano, conoceremos a Light, un estudiante atrapado en una rutina aburrida y monótona, rodeado de noticias de crimen y muerte, y a Ryuk quien se encuentra contemplando al planeta tierra desde su propio mundo.

Esta secuencia empieza en primerísimos planos a los ojos de Light y Ryuk, con un travelling en dirección opuesta, - los ojos de Light de derecha a izquierda y los de Ryuk de izquierda a derecha - la secuencia termina con un montaje de ambos personajes con un tilt up a Light y un tilt down a Ryuk en un primer plano de lado, al estar los movimientos de cámara en direcciones opuestas se establece la conexión directa de ambos personajes, que se encuentran aburridos, y con los movimientos de cámara en direcciones opuestas se acentúa el espacio en el que se encuentra cada personaje, no están juntos pero comparten una sensación, al final juntos dirán la frase “This world is rotten”.

Mientras vemos el primerísimo plano de los ojos de Light, escuchamos su voz en sonido over - diegética interior, ya que la fuente está en el pensamiento de los personajes (Cassetti, Di Chio, 1991 p. 99) - describiendo lo cansado que está de su mundo, con una voz intensa, pero monótona, en cuanto aparece al primerísimo plano de los ojos de Ryuk, el sonido cambia, ahora escuchamos la voz del Shinigami en over - diegética interior - pensando lo poco emocionante que es su vida en el mundo shinigami, enfatizando su repudio. Al cambiar a los primeros planos de los dos personajes, los escuchamos al mismo tiempo decir la frase "This world is rotten".

Todo este diálogo diegético interior, se desarrolla de manera paralela con la imagen, lo que vemos es lo que oímos. Al mismo tiempo, la música gospel, aparte de darle un tinte sombrío a la escena, nos da señales de lo que en un futuro, mientras que Ryuk ya es un dios, Light pretende convertirse en uno.

"The Notebook"



Light Yagami ha encontrado la *death note*, ha leído las reglas y aún no sabe si éstas son reales, en esta escena lo vemos en su cuarto después de un día normal de haber ido a la escuela, la curiosidad termina por llevarlo a utilizar la *death note* por primera vez, aunque dudoso, no por el dilema moral, sino por escepticismo de creer que algo sobrenatural puede pasar.

Es un plano medio donde la cámara sigue al personaje en sus movimientos— Light Yagami se va a sentar en su escritorio—, seguido de primeros planos que siguen sus manos las cuales están a punto de tomar una pluma, para escribir el nombre de la primera víctima de Light, los movimientos de las manos siguen un curso de izquierda a derecha lo cual lo hace dinámico y fácil de leer, por la naturalidad y dinamismo de la edición.

La mayoría de los sonidos en esta escena son incidentales para enfatizar los movimientos de Light al escribir en la *death note*, son exagerados y a pesar de que sabemos que los objetos no suenan de esa manera, el paralelismo que existe entre el sonido y la imagen hace que lo percibamos de una manera real. La música comienza a sonar hasta que Light deja de moverse con el objetivo de no restarle importancia a las acciones del personaje - se sienta, toma una pluma, la posa sobre la libreta y se prepara para escribir - ya que es éste, el primer momento en el que Light utilizará la *death note*.

“First Kill”



“A heart attack?” es la pregunta que se hace Light en voz over - diegética interior - este es uno de los primeros planos donde veremos como Light Yagami de manera introspectiva se cuestiona lo que le está sucediendo. El cuadro es un plano medio con un zoom in, acompañado de la música que enfatiza los movimientos de la cámara, alrededor de Light vemos como un aura negra lo cubre, enfatizando que las acciones de la libreta y lo que está por suceder no es bueno, justo ni moral, este es un recurso característico y recurrente de la serie.

“The Bus”



En esta escena, en cuanto a sonido, los incidentales juegan el papel más importante, ya que enfatizar el momento en el que el motociclista es atropellado por el camión es la prioridad. Incluso la escena se repite 3 veces, y durante las 3 repeticiones los sonidos incidentales se encuentran en primer plano sonoro, causando que percibamos la magnitud del accidente. Tras los sonidos incidentales, podemos escuchar la voz diegética exterior de la mujer que escapa, de igual manera en primer plano sonoro, y así como la imagen disminuye de velocidad, la voz tiene un eco que da la sensación de lentitud para enfatizar el momento dramático.

Está compuesta por tres cortes directos, dos de ellos son la misma toma –el accidente de un delincuente–, son tres planos generales donde la cámara está fija, y la acción es la que sale y entra de cuadro.

“Rebirth”



Después de revelar sus planes para usar la *death note*, Light dice una de las frases más icónicas de la serie “I will become the god of the new world”. La secuencia es la parte final de una plática entre Ryuk y Light, primero vemos un primer plano de su mano que enfatiza la decisión tomada, seguido de un plano medio frontal con Light en el centro del cuadro y un dolly in que termina en la mirada de Light Yagami que muy

pronto será conocido como Kira, la selección de cuadros en esta escena enfatizan y acompañan el discurso de Light, “la revelación”.

Durante toda la escena, escuchamos la voz de Light - diegética exterior, ya que tiene una relación física objetiva (Caseti, Di Chio, 1991 p. 99) - en primer plano sonoro, una voz decidida y firme, en incremento y pausada para enfatizar la frase “I will become the god of the new world”, al mismo tiempo la música acompaña no tanto a la imagen, sino al diálogo de Light enfatizando lo que dice el personaje.

En este punto es importante mencionar que como un código sintáctico podemos encontrar los rasgos del dibujo, la dureza y los trazos de las líneas en los contornos de Light Yagami, al principio de la serie son más suaves y sutiles y de acuerdo a la metanoia del personaje los rasgos faciales se hacen más fríos y geométricos a medida que evoluciona.

Death Note se caracteriza por estar cargada en diálogos diegéticos externos e internos, los personajes principales, “L” Y Light, desde el capítulo 2 se ven envueltos en una persecución que es la que mueve la trama de la historia, y debido a que durante la mayor parte de la serie los dos trabajan juntos, son sus pensamientos los que nos van llevando por el relato.

Análisis antropomórfico de personajes

The god of the new world

Light Yagami es el personaje principal, pero no el héroe – redondo, complejo, variado, y activo al ser la principal fuente de acciones en la serie operando solo bajo sus propios intereses (Caseti, Di Chio, 1991 p. 178)–, a lo largo del relato, veremos su drástica transformación de un brillante estudiante –con un fuerte sentido de la moral y justicia– a un brutal sociópata dispuesto a llegar a límites cuestionables para lograr sus objetivos.

Cuando tenemos nuestro primer contacto con Light, éste se encuentra cursando el último año de preparatoria y aparentemente lleva una vida nada lejos de la perfección, representa el ideal japonés de excelencia en la superficie, y está en primer lugar en las pruebas académicas nacionales, destaca en toda actividad en la que se enrola, es sumamente atractivo –cualidad que aprenderá a usar a su favor para manipular a diferentes personajes femeninos–, y tiene una familia acogedora que le apoya en todo. Hijo de Soichiro Yagami, oficial de la policía y el principal encargado de la investigación contra Kira –alter ego de Light una vez en posesión de la *death note*.

A pesar de contar con un intelecto muy superior al resto de los estudiantes -o quizá debido a esto-, Light se muestra ‘aburrido’ y apático ante su entorno, al cual considera estar ‘podrido’ -adjetivo utilizado en repetidas ocasiones durante el primer episodio (Episodio 1: Rebirth). Es entonces cuando encontrará la *death note* y, aunque escéptico al inicio, utilizará ésta para eliminar a criminales y gente que él considere ser un peligro para la humanidad.

Al momento en que Light Yagami decide crear un nuevo mundo, se justifica con Ryuk diciendo que no hay nadie en el mundo humano que pueda con esta tarea, sólo él puede realizarla “The world will start moving in the right direction. It will be a new world, free of injustice and populated by people who I’ve judged to be honest, kind, and hardworking.” (Episode 1: Rebirth) Ante esto Ryuk sugiere que si Light mata a todos los criminales del mundo entonces él sería el único criminal que quedaría, a lo que Light contesta “I will become the god of this new world!”, un claro ejemplo de que no busca la justicia, sino el poder, y para él matar criminales es sólo un medio para su verdadero fin.

Cuando la gente se percata de que alguien está juzgando y eliminando criminales, las acciones de Light empiezan a ganar adeptos, quienes incluso le apodan ‘Kira’ -adaptación japonesa de la pronunciación anglosajona ‘killer’-, y aunque en un principio le desagrada la etimología de su apodo, disfruta de la creciente atención de la sociedad, misma que alimenta su ego y desarrolla un severo complejo mesiánico.

Y es que, es precisamente en los vicios de Light donde encontramos el punto de inflexión del personaje; ultimadamente será su ego descontrolado, sus frías manipulaciones y su arrogancia lo que lo llevarán por el camino hacia su particular metanoia, gradualmente se irá alejando de la 'justicia' que tanto alega buscar, es un personaje que "hace hacer" a los demás, un ejemplo de esto es cuando controla las acciones de los personajes antes de su muerte, utilizando las reglas de la *death note* a su favor, características propias de su rol como protagonista, ya que también como Kira 'hace' lo que él mismo cree es necesario para la construcción del nuevo mundo (Casseti, et. al., 1991 p. 180).

Dicho punto de inflexión lo encontramos al inicio del séptimo episodio de la serie: Overcast. Light, después de haber sido investigado por el FBI, provoca el suicidio - usando la *death note*- de Naomi Misora, una astuta ex-agente que tiene evidencia en su contra, incluso llegando a considerar la opción de asesinarla él mismo. Es entonces cuando nos percatamos que las acciones de Light hablan más claro que todo su elaborado discurso sobre 'justicia', 'moral' y un 'mundo mejor'.

A pesar de no haber sido su primera 'víctima', el asesinato de Naomi Misora presta especial atención al inicio de una serie de decisiones que terminan por marcar la transformación del personaje. Decisiones que incluyen, entre otras, la cruel manipulación de Misa Amane para renunciar a la mitad de su vida a cambio de obtener los ojos de Shinigami para usarlos a su favor (Episodio 24: Revival), forzar a Rem para asesinar a L, provocando la muerte de Rem y Watari (Episodio 25: Silence), la indiferencia ante la muerte de su propio padre (Episodio 29: Father), y el suicidio de Kiyomi Takada (Episodio 34: Malice).

Todo esto entra en contraste en el episodio 19 cuando, por un elaborado plan de Light, éste pierde todo recuerdo de haber sido Kira. Es entonces cuando volvemos a ver a un Light conducido por sus virtudes. Aún formando parte de la investigación contra Kira, espían al nuevo portador de la *death note* y, al presenciar como asesina fríamente

utilizando la libreta, Light empieza a cuestionar la moralidad de la *death note* y si él, en caso de tener dicho poder, sería capaz de hacer lo mismo con el cinismo que acaba de observar. Son ocho episodios los que Light pasa sin tener recuerdo de sus actos como Kira, pero es este simple instante en el que, al ser expuestos de nuevo a sus virtudes, podemos apreciar la gravedad de sus vicios, y los extremos de su transformación.

Durante la primera parte la serie Light Yagami tiene una relación de identidad con “L” (Vernet, 1986, p. 85) ya que estos dos personajes tienen varios elementos en común, al perseguir la justicia a su propio entendimiento.

L is justice

L es nuestro ‘antagonista’ pero no el villano – personaje lineal, uniforme y bien calibrado (Casseti, et. al., 1991 p. 178)–, un detective que ha dedicado su vida a ayudar a la policía a resolver hasta los más difíciles casos. A medida que el relato avanza veremos la transformación de L, en un principio lo único que busca es justicia, pero conforme el tiempo pasa, su obsesión por atrapar a Kira empezará a nublar su juicio.

A L lo vamos conociendo poco a poco, -a diferencia de Kira, a quien desde el primer capítulo sabemos quién es, qué hace y a dónde quiere llegar- aparece por primera vez en el segundo capítulo, representado sólo por una voz en una computadora, ocultando su identidad. Físicamente únicamente se revelan algunos rasgos: una figura sentada en la oscuridad, aislada, retraída, pero a pesar de parecer solitario, su voz refleja una gran personalidad, llena de confianza en sí mismo y segura de lo que hace.

L carga consigo un profundo aire de misterio e intriga, mismo que podemos extrapolar a sus orígenes y el rol que cumple desde un punto de vista social. Y es que no es sino hasta los episodios 26 y 27: *Renewal* y *Abduction*, que nos proporcionan un mínimo rastro de esto. L -de nombre de cuna Lawliet- es un niño huérfano que fue encontrado por Watari -su guardián legal y asistente- y criado en Wammy’s House un orfanato para niños prodigio en Winchester, Inglaterra. Desde entonces y hasta el momento en el que

se involucra en el caso Kira, su vida es completamente desconocida para el espectador.

Más adelante, obligado por las circunstancias, L debe mostrar su identidad -evitando decir su nombre verdadero- al equipo de policías que todavía trabajan para el caso de Kira, todo esto ocurre en el capítulo 6: Unraveling. Es ahí cuando descubrimos la excéntrica figura de quien, de ahora en adelante, conoceremos también como Ryuzaki, un joven pálido, larguirucho y desaliñado, con grandes ojeras y siempre con la espalda encorvada. Sus casi inexistentes habilidades sociales, provocan a menudo la molestia en los integrantes de su equipo de investigación -y un comic relief muy particular para el espectador-. Ésto, sumado a la peculiar forma de sentarse de L, -siempre descalzo y con los pies arriba de la silla-, su manera de comer y su poca confianza en los demás, forman un personaje más que intrigante y con el que es fácil establecer empatía.

Analizando aspectos de su personalidad, L parecería en un principio un candidato peculiar para un antagonista. ¿Acaso no es su objetivo eliminar el peligro que representa Kira para el mundo?, ¿No es su motivación principal la aplicación rigurosa de la justicia y la moral -desde su entendimiento de dichos conceptos-?. Todo esto suena a algo que ya hemos visto en alguna parte, ¿quién más quiere eliminar al 'mal'?, ¿quién busca justicia bajo sus propios métodos?. Exacto, nuestro personaje principal, Light Yagami.

Y es que, L y Light guardan demasiados rasgos en común -más de lo que a ellos les gustaría admitir-, y es esta 'fórmula' la que nos provee una interacción intensa y un intrigante juego del 'gato y el ratón'. Ambos están constantemente cruzando la línea de la moralidad de un lado a otro, lo suficiente como para enriquecer la trama pero no demasiado como para que alguno de los dos pueda ser considerado 'villano' o, peor aún, carecer de empatía con el espectador.

Al ser el líder del equipo de investigación contra Kira y trabajar junto con el departamento de policía, podría parecer que L representa la justicia y la moral. Pero,

como comentábamos anteriormente, su juicio será nublado por su obsesión en capturar a Kira.

Al igual que en el caso de Light, las acciones de L terminarán hablando más claro que su discurso. Porque, puestos a analizar y diseccionar su toma de decisiones, nos encontramos con que éstas son igual de cuestionables -moralmente hablando- que las de Light. Es L quien, a pesar de poder evitarlo, permite al grupo Yotsuba continuar con las matanzas para descifrar el patrón de asesinato que utilizan (Episodio 20: Makeshift), así como el aprisionamiento -de una forma innecesariamente humillante y con fuertes connotaciones sexuales- de Misa Amane a cambio de información (Episodio 15: Wager), o forzar a Soichiro Yagami a montar la falsa ejecución de su propio hijo y Misa para obtener una confesión (Episodio 17: Execution).

Es entonces cuando podemos apreciar claramente la ‘gran imagen’. Esto es, que estamos ante dos personajes totalmente maquiavélicos, dotados de un ingenio y astucia fuera de lo normal, que no se detendrán hasta conseguir sus objetivos -mismos que son completamente opuestos entre si-.

Podemos encontrar grandes rastros de ironía en esta relación, incluso podríamos concluir que sin uno no existiría el otro. Sin las acciones megalomaniacas de Light, L no emplearía métodos tan extremistas para demostrarlo culpable; y sin la obsesión de L por capturar a Kira, Light probablemente no alcanzaría los extremos morales de los que ya hemos hablado. Dos caras de una misma moneda.

Death Gods only eat apples

Ryuk es el personaje que nos presenta el mundo fantástico de la serie, es un dios de la muerte, y referido en *Death Note* como un Shinigami – dioses que invitan a los seres humanos hacia la muerte, un concepto común en la cultura popular japonesa– y vive en un mundo ajeno al planeta Tierra; se encuentra aburrido de la monotonía de su mundo Shinigami, Ryuk decide que sería entretenido aventar una *death note* al mundo

humano y ver que pasa, ya que mientras esa libreta se encuentre en la tierra Ryuk deberá estar siempre al lado de la *death note*.

Ryuk es un personaje plano, simple y unidimensional (Cassetti, et. al., 1991 p. 178), no evoluciona durante la serie y al ser un dios de la muerte sus características son diferentes al de los personajes con naturaleza humana, no experimenta ninguna de las virtudes cardinales, carece de un sentido de justicia y no tiene empatía con las emociones humanas, su único y principal objetivo es divertirse ante lo que la *death note* pueda desatar tanto en el mundo humano como en quien lo posea, en varias ocasiones durante la serie Ryuk le dejará claro a Light Yagami, que no pretende ayudar al propietario de la *death note* ni tomar partido.

¡Misa Misa!

Misa Amane es una *teenstar* japonesa que, al recibir una *death note* –independiente a la libreta de Light–, empieza a seguir los pasos de Kira y eliminar criminales. Su principal motivación es la admiración que siente hacia Kira, ya que dentro de sus víctimas se encuentra el asesino de sus padres. Misa Misa es un personaje plano, su rol es pasivo –objeto de las iniciativas de Light– y siempre actuando en función de la misión de él (Cassetti, et. al., 1991 p. 178, p. 180. .p. 187).

Físicamente nos encontramos ante un chica adolescente de cabello rubio, ojos azules, que suele usar atuendos provocativos. Con una personalidad ingenua y alegre, sin dejar de lado sus berrinches y una actitud infantil, Misa representa el estereotipo de una celebridad adolescente.

Su irresponsabilidad al emplear la *death note* la llevará a ser considerada por L como un segundo Kira. Eventualmente Light se verá forzado a revelar su identidad para más adelante manipularla a su conveniencia.

Con la intención de mantenerla bajo control, Light pretenderá tener una relación amorosa con Misa, causando una profunda obsesión en ella.

Near y Mello: sucesores oficiales de L

Near es otro niño huérfano criado en Wammy's House –el orfanato donde creció L– . Después de la muerte de L, llevará la investigación en contra de Kira para al final descubrir su verdadera identidad.

Sus características físicas y de personalidad son muy similares a las de L en una versión infantil, tiene cabello blanco, y constantemente está rodeado de juguetes.

También criado en *Wammy's House*, Mello es la contraparte de Near. Conducido por sus celos al saber que Near será el sucesor de L, escapa y se une a la mafia en Estados Unidos.

A diferencia de otros personajes, Mello es guiado completamente por sus emociones, sin embargo es igualmente brillante que Near.

Near y Mello al ser sucesores del antagonista de 'Kira', sin haber estado desde el principio de la serie, tienen un rol más cercano a un *modificador* – operan activamente en la narración y trabajan para cambiar situaciones (Cassetti, et. al., 1991 p. 179) – ya que ambos buscan mejorar la situación en general de Japón, y detener por fin a 'Light'. Near es un personaje plano, simple y sin muchos matices, a diferencia de Mello, un personaje más bien dinámico (Cassetti, et. al., 1991), que nos sorprenderá en el episodio 35 'Murderous Intent', dejando de lado su resentimiento hacia Near – mostrando una tremenda inconsistencia en su persona–, se alían para tender una trampa a Light y descubrir la identidad de Kira, sacrificando su propia vida en el proceso.

La línea moral de *Death Note*

Soichiro Yagami es el padre de Light Yagami y jefe de la policía japonesa que queda al mando de la investigación de Kira, es en este personaje en el que encontraremos un enorme sentido de justicia y el deber, su principal motivo es detener las muertes y restablecer el orden social a través de la fuerza policiaca.

En repetidas ocasiones durante la serie se ve obligado a sospechar que Light pudiera ser Kira, causándole conflictos emocionales poniendo a prueba su templanza, Soichiro luchará en cada capítulo por encontrar la verdad y atrapar al culpable, incluso en el episodio 29 “Father” las circunstancias lo llevan a tener una *death note* –con los poderes que ésta implica– y al encontrarse ante una situación propicia para utilizar su poder y provocar una muerte, su prudencia no se lo permite.

Proyecciones...

¿Quién está con L y quién está con Kira? Esta pregunta se ha transformado en debates interminables entre los seguidores y aficionados de la serie, hay quienes defienden que Kira está haciendo un bien a la sociedad y hasta cierto punto es difícil no encontrar cierta afinidad al respecto. Es común identificarnos e incluso proyectarnos con el pensamiento de querer hacer justicia de propia mano, al ver algún tipo de abuso de autoridad o de poder, o al encontrarnos con alguna situación en la que los derechos humanos de alguna persona son quebrantados sin que nadie haga nada.

Y es así que quizá podemos entender un poco el porqué de lo que hace Light, nuestra empatía valorativa, aquella que nos permite valorar y aprobar las acciones del personaje, nos dice que debería triunfar y crear un mundo mejor por el bien de todos; incluso sentimos frustración cuando las cosas no le salen bien, hasta llegar a desear que no sea atrapado por L, en algún momento deseamos que todo funcione para Light.

En el supuesto que alguno de nosotros tuviera una *death note*, probablemente buscaríamos un fin muy parecido al de Light, probablemente en los que diferimos con

Kira, es el reconocimiento que constantemente busca, lo que lo hace alejarse de alcanzar un nuevo mundo sin maldad.

En muchas circunstancias nos gustaría poder hacer justicia por nuestra propia mano porque nadie más lo hace, pero ¿qué nos da el derecho a decidir si alguien debe morir o vivir? ¿en qué momento nos convertimos en eso que tanto queremos eliminar? Porque en principio es lo mismo, quitarle la vida a alguien que es un criminal no deja de convertir a esa acción en un asesinato.

El poder consume, enferma y hace que la gente pierda su rumbo, -Kira es el ejemplo perfecto- y aquí es cuando alguien como L es necesario. L sabe que si nadie detiene a Kira, el nuevo mundo sería una tiranía, es por eso que al mismo tiempo que deseábamos que Light no fuera atrapado, esperábamos que L lo atrapara y detuviera al monstruo en el que se estaba convirtiendo.

Intertextualidad

La intertextualidad plasmada en las series contemporáneas adquiere gran relevancia, ya que añade complejidad y profundidad tanto a la trama, como a los personajes y, por lo tanto, enriquece la lectura del espectador.

Para Lauro Zavala (1999, p.101), la intertextualidad es un “conjunto de textos con los que un texto cualquiera está relacionado.” Aplicando este criterio a *Death Note* –o a cualquier material audiovisual– podemos encontrar que la serie y cada episodio representan un ‘texto’ y cualquier referencia, parodia o alusión a otra obra representan un segundo ‘texto’ dentro del primero.

Zavala también hace hincapié constante en la idea de que la interpretación de dichos textos –y por lo tanto la comprensión de la intertextualidad– depende exclusivamente de cada individuo expuesto a estos. Como receptor, la significación que se le da a un ‘texto’ dependerá completamente de sus conocimientos previos, su habilidad para

decodificar mensajes, e incluso del contexto en el que lo está interpretando; volviéndose así un espectador activo. La apreciación de estos textos recae en el ‘color’ del cristal con el que el receptor lo mira (Piégay-Gros 1996, p.125).

En *Death Note* la carga intertextual es abundante, incluso haciendo referencia a textos propios de la diégesis de la serie. Sin embargo, la relación que más llama la atención – tanto al espectador promedio como al fanático– es la serie de connotaciones religiosas que pueden ser identificadas en diversas secuencias y en la construcción de algunos personajes. Serie de referencias que, a pesar de abarcar diferentes religiones, están cargadas principalmente hacia las creencias cristianas. Tomando en cuenta el origen oriental de la serie y lo fiel que ésta es hacia la cultura japonesa, podemos apreciar un elevado grado de sincretismo en la intertextualidad.

Hablando propiamente de intertextualidad explícita, es fundamental partir del hecho de que, por definición, un anime está basado en otro texto –la serie originalmente fue publicada como manga–, convirtiéndolo en el primer rastro intertextual.

Además de esto, resalta el hecho de que, explícitamente, la serie sólo hace referencia a elementos intradieгéticos. Por ejemplo, cuando L se enlista en la universidad con Light, oculta su identidad bajo el nombre ‘Hideki Ryuga’, un popular artista dentro del universo de la serie.

La intertextualidad implícita la encontramos desde el primer momento que vemos *Death Note*, su introducción hace alusión a diferentes obras renacentistas específicamente de Miguel Ángel. Al segundo 5, podemos observar un remake de La Creación de Adán – una obra pintada en el techo de la Capilla Sixtina– en donde Light ocupa el lugar exacto de Adán y Ryuk el de Dios sosteniendo una manzana, entregándosela a Light.

Más adelante dentro de la misma introducción, podemos observar una alusión a La Piedad –escultura renacentista también realizada por Miguel Ángel– en la que Takada, una reportera que tiene una relación con Light –la única que lo ama incondicionalmente– y es manipulada a su conveniencia, ocupa el lugar de la virgen

María y Light la de Cristo. Con estos ejemplos no nada más se hace alusión a obras artísticas, ya que específicamente las elegidas están relacionadas con religión, lo que de alguna manera va de la mano con esa afirmación que hace Light de sí mismo.

En el episodio 25 (Silence) L se encuentra en la azotea de un edificio parado bajo la lluvia y Light lo alcanza, tras una conversación intensa sobre las mentiras que Light dice deciden entrar al edificio. En la siguiente escena podemos ver a los dos personajes tratar de secarse con toallas – ambos mojados por haber estado platicando bajo la lluvia momentos antes– Light sentado en unas escaleras y L parado atrás de él, L se acerca a Light y comienza a secarle los pies. Más adelante en el episodio, Light manipula a Rem para asesinar a L haciendo uso de su *death note*. Durante estas secuencias, podemos deducir –basándonos en su lenguaje corporal– que L sabía que Light planeaba traicionarlo y, eventualmente, matarlo. Teniendo en cuenta esta información y retomando la escena en la que L le seca los pies a Light, es casi imposible no encontrar la relación con el pasaje de la biblia en la que Jesús le lava los pies a sus discípulos a sabiendas de que será traicionado por Judas.

Sobre simbología de espacios

Considerando el contexto geográfico y social donde se desarrolla la serie, resalta el hecho de que la familia Yagami vive en una casa estilo occidental, Light duerme en una cama y consume alimentos que no difieren en demasía de lo acostumbrado en occidente. En el Japón de hace cincuenta años es difícil imaginar esta situación, pero hoy día es bastante común. Es importante recordar que, a partir del fin de la Segunda Guerra Mundial, Japón vivió un proceso de "occidentalización" paulatino, por lo que podemos afirmar que, a pesar de parecer extraño, el escenario de *Death Note* es bastante familiar para los orientales.

¿Hay justicia dentro de *Death Note*?

Esa es la gran discusión detrás de la historia de la serie, al final, justicia hay, pero no es ejercida por ninguno de los personajes principales que, en los primeros capítulos, declaran serla, ambos tienen una agenda personal que supera la búsqueda de su objetivo y los hace perder el rumbo.

Lo anterior no quiere decir que, a pesar de su metanoia, sus actos no hayan tenido efectos positivos. Gracias a Light, la tasa de criminalidad en el mundo disminuyó de manera significativa, aquellos que pensaban cometer algún delito, comenzaron a reevaluar sus acciones y toma de decisiones. L representa la única oportunidad del mundo de detener la transformación de Light en un monstruo imparable.

Irónicamente, en *Death Note*, la justicia es alcanzada cuando los personajes principales mueren, lo que demuestra que no puedes alcanzar la virtud si no buscas el bien común.

Bibliografía

- Araki, T. (Director). (2006). *Death Note [Television series]*. San Francisco, CA: VIZ Media.
- Cassetti, F. y Di Chio, F. (2007) . *Cómo analizar un film*. Paidós comunicación.
- Colom, E. y Rodríguez Luño, A. (2011), *Elegidos en Cristo para ser santos. I. Moral fundamental*. Madrid, España: Colección Pelicano.
- Field, S. (1995) *El libro del guión*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- Frohlich, D. O. (2012). *Evil Must Be Punished: Apocalyptic Religion in the Television Series Death Note*. *Journal Of Media & Religion*, 11(3), 141-155.
- Gaudreault y Jost. (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós Ibérica.
- Geraghty, C. (1980) *Continuous serial - a definition*. University of Glassgow: In Dyer, R. (Eds)
- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine, A Media Theory*. Minneapolis, EU.: University of Minnesota.
- López, M. L. y Nicolás, M. T. (2015). Análisis narratológico de series de TV. Construcción de un modelo. *Historias y aportes sociales de la investigación de la comunicación en México: ¿Cuáles son los acuerdos mínimos del núcleo disciplinario?*, 2375-2395.
- MacWilliams, M. (2008) *Japanese Visual Culture*. New York, EUA: M.E Sharpe.
- Pichard, A. (2011) *Le Nouvel Age d'Or des Séries Américaines, collection « Essais et documents »*. Paris: Le Manuscrit.
- Pieper, J. (2010) *Las virtudes fundamentales*. Madrid, España: Ediciones RIALP S.A.
- Vanoye, F. (1996) *Guiones modelo y modelos de guión*. Barcelona, España: Paidós.
- Vernet, M. (1987) "Le personnage de film" *Iris*, 8, 81-110.