

DEATH NOTE: EL CONCEPTO DE SHINIGAMI Y DE PENA DE MUERTE EN JAPÓN

SHEILA MORENO GRIÑÓN
Investigadora Independiente
sheilamogr@gmail.com

Recibido: 27-02-2017

Aceptado: 11-02-2018



RESUMEN

El cómic japonés, conocido como manga, es en múltiples ocasiones un fiel reflejo de la sociedad japonesa, un país con antiguas tradiciones y costumbres, que todavía ejerce la pena de muerte. Uno de estos mangas es *Death Note* (Ohba y Obata, 2013) que tiene multitud de lecturas y puntos de vista, que nos hacen cuestionarnos ciertos planteamientos morales sobre la vida y la muerte. Y es ahí donde realidad y cómic evidencian una sociedad a través de los elementos fantásticos que componen la obra.

PALABRAS CLAVE: Pena de muerte, *Shinigami*, Japón, *Death Note*.

ABSTRACT

The Japanese comic known as manga is on many occasions a faithful reflection of Japanese society, a country with ancient traditions and mores, which still remains the capital punishment. One of these mangas is *Death Note* (Ohba and Obata, 2013), which has a multitude of readings and points of view that make us question moral approaches to life and death. It is through these that reality and comics show a society through the fantastic elements that make up the work.

KEYWORDS: capital punishment, *Shinigami*, Japan, *Death Note*.



ALGUNOS DATOS PARA ENTENDER *DEATH NOTE*

El manga *Death Note* (Ohba & Obata, 2013) cuenta la historia de un chico que encuentra el *Death Note*, «Cuaderno de la muerte» en la traducción española. Este cuaderno sirve para acabar con la vida de las personas que el poseedor del mismo quiera, siguiendo una serie de reglas.¹

Light, el protagonista, es un chico a punto de acabar el instituto que quiere luchar por el bien y la justicia para, como se descubrirá más adelante en la historia, convertirse en el detective más importante de la jefatura de policía como lo es su padre. Light encuentra el cuaderno y sin terminar de creerse sus reglas, lo usa para acabar con la vida de un secuestrador que en ese momento retiene a unos niños y cuya noticia está saliendo en la televisión. El hombre muere, y tras comprobar su eficacia, Light decide convertirse en un justiciero que acabe con el mal, eliminando para ello a todos los criminales hayan o no esquivado a la justicia.

Sin embargo Light quiere hacer saber al mundo que tras las muertes de los criminales hay algo más que una simple coincidencia. Por ello no especifica las muertes, haciendo que los criminales por defecto del cuaderno mueran de un ataque al corazón² y poner así una pista acerca de su existencia.

Los casos de criminales muertos por ataque al corazón aumentan, y tal y como buscaba Light, la policía empieza a sospechar que hay un asesino en serie detrás que está eliminando a dichos criminales, pero no saben quién es o cómo lo hace. Cuando el caso se complica a nivel mundial, la Organización Internacional de Policía Criminal se unirá para intentar detener al asesino en serie de delincuentes, contando para ello con la ayuda de un detective que en un principio no muestra ni su nombre ni su rostro, escondiéndose tras una simple «L» gótica, letra que servirá para referirse a él el resto de la historia (Fig. 1).

Tras estos sucesos empiezan a surgir seguidores del asesino de criminales, al que se le bautiza en internet como Kira, deformación del término inglés *Killer*, asesino. Dadas las actitudes mágicas que parece tener el desconocido Kira, como matar a distancia o provocar ataques al corazón, empieza a ganar

1 Si bien sería muy interesante analizar todas las reglas que componen el *How to use it* de *Death Note* incluido entre los capítulos del manga, este cuenta con 19 normas y varias especificaciones de cada norma que ocuparían demasiado para este artículo, por lo tanto sólo nos centraremos en las que sean necesarias para poder continuar con el mismo.

2 Tal y como explica el artículo 1 del *How to use it*: «Una vez escrito el nombre, si se especifica la causa de la muerte dentro de los 40 segundos siguientes, así sucederá, de lo contrario, la víctima morirá de un ataque al corazón».



Figura 1. El detective L a través de una pantalla (Ohba & Obata, 2013)

popularidad rápidamente, haciendo que algunas personas lo veneren como si fuera una nueva deidad.

Aunque la historia pueda parecernos original en argumento, su estructura cumple algunos de los estereotipos clásicos. Por ejemplo, la historia comienza al ser entregado un objeto mágico al protagonista, al igual que en el paso número 14 de la morfología de 31 funciones del cuento de Propp (1987). Aunque Light sepa que escribir en el cuaderno tiene consecuencias fatídicas para los nombres escritos, desconoce los efectos sobre sí mismo hasta que aparece el *Shinigami* Ryuk, quien le informa que el uso de la *Death Note* por un humano hará que el alma de dicho humano cuando muera no vaya al cielo ni al infierno.³ Esta podría ser otra de las funciones de la morfología del cuento, concretamente la 6 y la 7, donde el protagonista es engañado y acepta el enga-

³ Tal y como se explica en parte del artículo II del *How use it*: «El humano que use esta libreta no podrá ir al Cielo ni al Infierno.»

ño (Propp, 1987). No obstante en esta ocasión, el engaño sucede posteriormente al orden que debería establecerse, ya que él ha usado el objeto creyendo conocer sus características y en realidad Ryuk guarda mucha información. Además, de alguna manera Light parece querer olvidar dichas consecuencias hasta el final de la obra, donde se le recordará que el poder del objeto mágico, el cuaderno de la muerte, es sólo temporal, hasta que Ryuk se aburra de los acontecimientos y el cuaderno vuelva a él, su legítimo dueño.

Por otro lado, otra de las diferencias de *Death Note* con las estructuras normales de otras historias, se debe al doble papel que ejerce Light como protagonista/antagonista del manga. Si bien Light —o Kira como es conocido entre los que desconocen quién es—, se introduce para resolver un problema existente, sus métodos son moralmente cuestionables, haciendo que el lector pueda identificarse también con sus perseguidores: L, y más adelante también Near y Mello, actuando estos como protagonistas y Light como antagonista de la historia.

Centrándonos en la historia desde un punto de vista comercial, hay que tener en cuenta que los manga cuentan con 300 publicaciones periódicas y 130 editoriales, englobando el 40% de la producción editorial en Japón (Moliné, 2002). Tres de estas editoriales acaparan el 70% de los mangas publicados: Shogakukan, Shueisha y Kodansha, esta última donde se publicó *Death Note*. Y es que el manga ha contado con un éxito rotundo dentro y fuera de Japón. De hecho si sumamos las ventas de todos sus volúmenes, se contaron más de 26 millones de ejemplares vendidos en el año en el que se terminó de publicar (Top Manga Properties in 2008, 2008). Cuenta además con una serie de animación de 37 capítulos y cuatro películas con actores reales, la cuarta de ellas producida por la plataforma Netflix para el 2017, cambiando la nacionalidad de sus personajes para que estos fuesen americanos.

EL CONCEPTO DE LO FANTÁSTICO EN JAPÓN Y SUS ELEMENTOS EN *DEATH NOTE*

Death Note podría ser una simple historia de policías y ladrones. Pero lo fantástico, lo que roza esa línea entre lo posible y lo imposible, hace que todo sea más complicado. Esto se debe al concepto mismo de lo fantástico en Japón, Por ello, antes de exponer los componentes de *Death Note*, debemos entender la cultura y qué es lo fantástico en el país de dicho manga.

Japón tiene unos elementos concretos que de alguna manera hacen que su sociedad y tradiciones sean peculiares, sobre todo bajo nuestro pensamien-

to occidental. En el pasado, geográficamente contaba con mucha naturaleza y una climatología complicada (tsunamis, tifones, terremotos...). También mezclaba religiones y filosofías. Y en el año 1600 estaba dividido por multitud de feudos y condados, hasta mediados del siglo xx en el que empieza la urbanización masiva de espesos bosques (Aguilar, 2013).

Este conjunto de características peculiares del país hacen sin embargo que no podamos hablar de lo fantástico en Japón con propiedad por varios motivos: primero la dificultad de análisis, pues todos los elementos que componen el universo de la sociedad japonesa son completamente distintos a los que componen un mundo de pensamiento occidental; además los estudios sobre lo fantástico se han centrado demasiado en la cultura eurocéntrica; por último hay falta de estudios de lo fantástico actuales en Japón (Galván Jerez, 2016).

Si sólo nos fijamos en los elementos sobrenaturales, la historia japonesa siempre ha estado muy ligada a los mismos. Las primeras obras que muestran *yōkai* —monstruos, apariciones o criaturas sobrenaturales procedentes de los cuentos tradicionales— datan del siglo xii, y ya en nuestro tiempo han seguido teniendo repercusión a través de autores consagrados de manga como Mizuki Shigeru, quien se ha inspirado en rollos ilustrados y estampas del antiguo Japón para la realización de sus obras (Koyama-Richard, 2008).

Sin embargo, según Galván Jerez, lo fantástico no existe relacionado con lo sobrenatural en el anime o el manga propiamente dicho, pues desde un punto de vista occidental lo fantástico es el miedo a lo desconocido; contando además con el miedo metafísico, propio de lo fantástico y que según David Roas (2011) hace que lo real se tambalee y perdamos la percepción de dicha realidad (Galván Jerez, 2016).

Pese a ello, *Death Note* es una serie peculiar hasta para incurrir en lo fantástico, pues este miedo a lo sobrenatural sí que existe, introduciendo el elemento fantástico dentro de una realidad, que afecta a los personajes creando ese miedo a lo desconocido. Los personajes se plantean lo que ocurre, y los perseguidores de Kira, sienten miedo a este cambio en su mundo familiar.

Este miedo que sienten los personajes en la obra se debe a una serie de objetos o características que desconocen —a excepción de Light, Ryuk y algún otro personaje— y que referimos a continuación para comprender lo fantástico de los mismos.

El cuaderno de la muerte —*Death Note* en el original— es una libreta de tapas negras blandas con unas reglas escritas en inglés. Con este cuaderno se

puede matar a cualquier persona conociendo su nombre y teniendo en mente su cara al escribirlo en él. Puede parecer que con el cuaderno cualquier objetivo de matar es fácil, pero no es así. Los protagonistas tienen largos momentos de reflexión sobre cuál será su próximo movimiento, lo que genera que cualquiera pueda imaginar cómo resolver la situación con las reglas del mismo. Este cuaderno tiene una función real para la vida de los *Shinigami*, pues por cada año que le roban a un humano escribiendo su nombre en la libreta, aumenta un año de la vida de un *Shinigami*, pese a que un humano que escriba en la *Death Note* no contará con este beneficio.

Por otro lado está la figura del *Shinigami*, el dueño real del cuaderno de la muerte. La única manera de ver a uno de estos dioses de la muerte es tocar una *Death Note*, dando igual que el humano sea o no el poseedor de la misma.

Aunque se muestran varios *Shinigamis* en el manga, el coprotagonista del mismo y dueño de la *Death Note* original es Ryuk, un mensajero de la muerte que se aburre de estar sin hacer nada en el erial en el que viven los *Shinigamis*. Sin embargo Ryuk se refleja durante la mayor parte de la obra como un simple observador pasivo, una excusa para que el protagonista pueda interactuar. La historia presentará a otros *Shinigamis* que darán una perspectiva más profunda al mundo de los mensajeros de la muerte, de formas únicas aunque ligeramente antropomórficas, diferenciando géneros de manera sutil, y dotándoles incluso de una serie de sentimientos muy alejados de la idea de dioses de la muerte.

A pesar de que puede parecer que la divinidad de los *Shinigamis* les hace inmortales, y por mucho que les dispares o les intentes matar no mueran, existen dos maneras de que esto ocurra. La primera es que se hayan olvidado de matar a un humano para aumentar el tiempo de su vida y esta expire, la segunda es enamorarse de un humano y salvarle de la muerte. Ambas formas humanizan a los *Shinigamis*, por un lado está el olvido, prefieren ser perezosos antes que escribir nombres en la *Death Note* por miedo a que otros se metan con ellos por trabajar demasiado, lo que según palabras del propio Ryuk les hace perder significado como dioses. Enamorarse de un humano y salvarle crea un intercambio de tiempo, el *Shinigami* se queda sin vida y los años que le resten pasan a ser del humano que ha decidido *salvar*.

Por último conviene resaltar El Ojo del *Shinigami*. Se trata de un poder que consiste en saber el nombre y el tiempo que le queda de vida a un ser humano, siendo necesario para ello únicamente una fotografía o una imagen de la persona en cuestión. Este poder lo puede obtener un humano que posea el cuaderno de la muerte, pero a cambio de la mitad de la vida que le quede.



Figura 2. Shinigamis en el erial (Ohba & Obata, 2013)

Quizás el caso del ojo del *Shinigami* sea el elemento fantástico que diferencia más a los *Shinigamis* de los humanos poseedores del cuaderno. Hasta el momento *Shinigami* y humano poseedor del cuaderno tienen el mismo poder sobre la vida y la muerte de las personas, pero el ojo del *Shinigami* muestra las vulnerabilidades humanas. Mientras que el *Shinigami* utiliza ese poder para poder calcular cuántos años gana al matar a la persona, contrario a esto, un humano con el ojo del *Shinigami* pierde parte de su vida y normalmente el interés recae en conocer el nombre de la persona a la que quiere matar y no tanto en la vida que le queda.

Light, sabiendo los inconvenientes de este poder y siendo consciente de la fragilidad del ser humano al poseer los ojos, termina manipulando a otros, intentando de nuevo posicionarse a la altura de un dios como lo es un *Shinigami*. Ryuk por su parte intentará en multitud de ocasiones tentar al joven para que haga el trato y así conseguirlos.



Figura 3. Ryuk (Ohba & Obata, 2013)

SHINIGAMIS EN EL MANGA

El *Shinigami* es un ser del folclore japonés que no aparece en los escritos clásicos de Japón hasta mediados del período Edo (1603-1868), donde surge el término en obras de la literatura clásica japonesa como «Los amantes suicidas de Sonezaki» (Monzaemon, 2011).

Aunque depende de la época histórica que haga referencia, los *Shinigamis* pueden ayudar a que las personas cometan suicidio (Valle, 2016). No es de extrañar que existiera una creencia de un ser superior que incitase al suicidio. Quitarse la vida está dentro de la tradición japonesa, los samuráis practicaban el *Seppuku* o suicidio ritual para morir con honor y no ser torturado por el enemigo, o como castigo por haber hecho alguna deshonra que sólo se puede limpiar con la muerte. En la actualidad el suicidio sigue siendo algo normalizado, en el 2009 el número de suicidios fue de más de 30.000 personas, y en los últimos años se ha convertido en una de las causas principales de muerte entre los menores de 30 años (Valdiviezo, 2013).

Sin embargo en otras épocas de la historia de Japón, los *Shinigamis* también se encargan de transportar las almas hasta el lugar que les corresponde, aunque en ocasiones sea de manera forzada (Valle, 2016).

Pese a que en el folclore japonés los *Shinigamis* están asociados a una idea oscura de la muerte, en el manga no siempre es así. Esto se debe a que a veces la figura del *Shinigami* en el manga se ha entremezclado con la de otros seres de la mitología occidental que también se encargan de llevar las almas al lugar que les corresponden.

A esta representación mitológica que se encarga de las almas de los muertos se les conoce como Psicopompos. Algunos ejemplos pueden ser Caronte, el barquero del Hades en la mitología griega, o El *Grim Reaper*, La Parca (Valle, 2016).

Hay un buen número de obras que hablan de *Shinigamis* y no de manera tan oscura. En *Yami no Matsuei* (Matsushita, 2003) el papel de los *Shinigami* es trasladar las almas de los muertos, en este caso a La Tierra de los Muertos, conocida como *Meifu*. El problema surge cuando las almas no quieren abandonar la tierra, siendo trabajo de los *Shinigamis* buscarlas para llevarlas a *Meifu*. Algo parecido ocurre en *Bleach*, donde los *Shinigami* tienen como trabajo llevar las almas de los muertos hasta la ciudad de las almas, equivalente al cielo cristiano pero con la posibilidad de reencarnación en el caso de que vuelvan a morir en dicha ciudad. Sin embargo si las almas no llegan a este lugar se corrompen convirtiéndose en *Hollows* que se alimentan de almas humanas, dando a su vez un segundo trabajo a los *Shinigamis*: el de batallar contra los *Hollows*.

Completamente distinto es el caso de *Kuroshitsuji* (Toboso, 2010), también conocida como *Black Buttlar*. En ella los *Shinigamis* juzgan quién tiene que morir y cuándo debe hacerlo, aunque se puede alargar su vida en el caso de que vayan a hacer algo tan importante como para cambiar para bien el mundo, como es el caso de Leonardo Da Vinci o de Mozart. Para realizar su trabajo utilizan una herramienta, una reinterpretación de la guadaña distinta para cada *Shinigami*, desde unas tijeras hasta una motosierra. Quizá *Kuroshitsuji* sea el ejemplo más claro de mezclar el *Shinigami* japonés con la occidentalización de La Parca, pues incluso en la traducción inglesa se refieren a los *Shinigamis* como *Grim Reaper*.

Por último hay que destacar *Full Moon wo Sagashite* por la candidez de los personajes en contraste con el resto de *Shinigamis*. En esta obra los *Shinigamis* son seres humanos que se han suicidado y por ello están penados vigilando y recolectando almas humanas. Tienen la función de evitar que la persona muera antes del tiempo que está destinado. En el caso de la protagonista esta les puede ver, lo que genera que se les escape que va a morir y le ayuden a cumplir su sueño de ser cantante antes de que se le acabe el tiempo (Tanemura, 2006).

Si bien lo fantástico está reflejado en todas las obras, cada una versiona de manera muy diferente la imagen del *Shinigami*, dando más importancia a otros aspectos secundarios.

En *Bleach*, los combates que se suceden a lo largo de la historia y las escalas de poder de los personajes, tienen mucho más protagonismo que el tratamiento de la muerte. Los sentimientos de los personajes en los distintos mangas y las historias que están tras ellos, logran que se nos olvide cuál es su función como dioses. Esto puede hacer que en muchas ocasiones su divinidad se disipe, pudiendo ejercer cualquier otro tipo de criatura el papel que realiza el *Shinigami* en esas historias. De hecho, existen otras deidades japonesas en el cómic que tratan el tema de la muerte y no son *Shinigamis*. Un ejemplo muy conocido es el de *Dragon Ball* (Toriyama, 2006), donde los personajes cuando mueren son juzgados por el Rey Enma, una dios del folclore budista que en esta historia crea una clara intención de recordarnos a un oficinista japonés en la toma de decisiones de quién debe o no ir al cielo o al infierno, rodeado de papeles, agobiado, y vestido con camisa.

Además, en la historieta japonesa también hay personajes que ejercen el papel de mensajeros de la muerte sin tener una denominación de lo que son, sin ser divinidades todopoderosas. Un ejemplo reciente es *La posada de los objetos perdidos* (Hozumi, 2016). En ella nos cuentan la historia de un lugar en el que se establece un paso previo a trascender tras la muerte. La persona que

guía las almas de los fallecidos hasta la posada es un ser humano en coma que no puede cruzar la puerta del lugar si no quiere volver a salir. La dueña de la posada que ayuda a los demás a encontrar lo que han perdido, el objeto por el cual pueden descansar y trascender al más allá, es una humana normal y corriente que ha sufrido la misma desgracia que los huéspedes que viven allí. Por su parte en *Livingstone* (Maekawa y Kataoka, 2015), la trama se centra en la purificación del alma antes de la muerte prematura de la persona en cuestión. Los protagonistas, un humano sin ninguna clase de poder y un cascarón con forma de humano y sin alma, se dedican a identificar y purificar lugares en los que ha habido muertes repentinas y almas que van a morir antes de tiempo. Si bien no son *Shinigamis*, tienen un papel protagonista con la muerte, de hecho tanto en *La posada de los objetos perdidos* como en *Livingstone*, acaban ejecutando casi el papel de psicopompos pese a no ser siquiera dioses.

No obstante cuando pensamos en *Shinigami*, nos viene a la cabeza un ser de gran poder. Divinidades conocidas para los japoneses, que aparecen cuando la muerte está cerca. Imaginar a los mismos debe de provocar miedo.

En *Death Note* la idea es mucho más retorcida que en el resto de mangas, la gente puede morir sin estar destinada para ello, sólo por el simple hecho de alargar más la vida a un *Shinigami* o por puro aburrimiento de estos. El significado de la muerte se lo otorga Light al convertirse en el dueño del cuaderno. Da más miedo pensar que la muerte no significa nada, que el hecho de que hay un plan detrás de la misma y que la transición a la muerte tendrá un sentido. No hay batallas de *Shinigamis* para conocer la fuerza de los mismos con luchas llenas de poderes fantásticos, y si bien los sentimientos se tratan de una manera más secundaria, estos no interfieren haciéndonos olvidar la trama de la historia.

Aunque los *Shinigamis* propiamente dichos no existen en la literatura occidental, sí que tenemos un sinnúmero de psicopompos que realizan el trabajo de encargarse de las almas de los muertos. Si nos centramos en la literatura clásica podemos encontrar el poema de H. P. Lovecraft titulado «Psicopompos» (Lovecraft & otros, 2013), aunque en él estos seres fantásticos se muestran más como una figura raptora y sedienta de sangre en vez de la de guía de almas. Y es que existen multitud de mitos y creencias sobre los pastores de almas que se encargan de trasladarlas al otro lado. En general estas representaciones son muy comunes en los cuentos clásicos, donde se intenta engañar a la muerte para prevenir el destino que les aguarda: desde una anciana que no deja bajar de un árbol a la muerte (Anónimo, 2001), hasta soldados que la meten en una alforja (Afanasiev, 1987). O donde se nos presenta al mensajero de la muerte como una figura oscura que simplemente debe hacer su trabajo (Andersen, 2001).

En el cómic occidental también aparece la figura del psicopompo. Aunque el trabajo que llevan a cabo se supone igual o similar al de los *Shinigamis*, mientras que los mensajeros de la muerte japoneses son numerosos equilibrando su poder y fuerza con sus iguales o con otras deidades que pueblan el imaginario nipón, los pastores de almas en el cómic occidental suelen ser figuras únicas con un poder infinitamente superior al de los otros personajes superhéroes o no del cómic, por ello no suelen intervenir en los acontecimientos de la historia. Tenemos el ejemplo de Muerte (Gaiman, 2001), una chica gótica, hermana de otras encarnaciones como son Sueño, Delirio, Deseo, Destrucción, Destino... que conoce muy bien el increíble poder que tiene. Pese a ser hermana de los seres denominados los eternos, ella misma sabe que es el principio y el fin de todo: «Cuando el primer ser vivo nació, allí estaba yo esperando. Cuando el último ser vivo muera, mi trabajo habrá acabado. Pondré las sillas sobre las mesas, apagaré las luces y cerraré la puerta del universo detrás de mí cuando me vaya» (Gaiman et alii., 2001: 20).

Otras representaciones occidentales de psicopompos en la fantasía serían Muerte en la obra de Terry Pratchett, o Muerte en Marvel cómics. No obstante, como la mayoría de estos seres en el imaginario occidental, son de un poder único, por lo que normalmente cuando no actúan como correspondría, o intervienen sin tener que hacerlo, afectan al mundo con problemas en ocasiones irremediables.

Si nos ceñimos a la cultura popular occidental, la representación que más se acerca a la idea de *Shinigami* japonés es la de las Parcas —*Reapers* en el original—, de la serie *Supernatural* (Kripke et alii., 2005). Mientras que en la serie la representación de La Muerte es la de un ser con un poder superior al del resto de criaturas y entes sobrenaturales que la componen, como ocurre con los demás psicopompos de la cultura occidental, las Parcas tienen esa función de guías de almas atendiendo a los recién fallecidos, al igual que los *Shinigami* el número de ellas es superior, y su poder es más limitado ya que poseen múltiples vulnerabilidades.

PENA DE MUERTE EN JAPÓN

Si bien el número de muertes llevadas a cabo por pena de muerte no son muchas, el número de casos que son condenados es muy alto, sobre todo teniendo en cuenta que el número de crímenes en el país es muy bajo.

La pena de muerte de nuevo es un elemento más en la tradición japo-

nesa, una deformación del suicidio ritual en la cual la persona tiene que morir para poder expiar sus culpas. Pero actualmente el método para realizarla es la horca, un lazo que se coloca alrededor del cuello del reo, una placa que se abre bajo sus pies tras apretar un botón y una caída de 4 metros quedando a 15 centímetros del suelo (Obara, 2013). Un método degradante y deshumanizante para los presos y familiares de estos. Desde 1956 se hacen encuestas de opinión para conocer la opinión pública sobre la pena de muerte. En 2009 se dio el mayor porcentaje a favor de la misma con un 85,6% (Obara, 2013).

Para entender la pena de muerte debemos comprender el artículo básico de su código penal en este aspecto, el artículo 11 dice que la pena de muerte se ejecutará en un establecimiento penitenciario conforme al sistema de ahorcamiento, y por otro lado que el condenado a pena de muerte debe permanecer en un establecimiento penitenciario hasta su ejecución (Muñoz, 2000).

No obstante la pena de muerte en Japón tiene una serie de entramados mucho más oscuros que los que se pueden leer en la ley. Alguien que ha sido acusado puede ser detenido hasta 23 días siendo interrogado y sin tener a ningún abogado durante estos interrogatorios, según la ONU los juicios no son justos, y las torturas hacen que en ocasiones la gente admita crímenes que no cometieron existiendo probabilidades de que las personas acusadas sean inocentes (Kingston, 2013). Los presos en Japón tampoco saben cuándo van a ser condenados, lo que les provoca graves problemas y enfermedades mentales (Amnistía Internacional, 2009). Este trato a los presos no se incluye en la Encuesta Pública sobre Defensa de los Derechos Humanos por la Oficina del Primer Ministro japonés: «¿Cuál de las siguientes cuestiones de derechos humanos le preocupa?» (Obara, 2013).

UNA SOCIEDAD REFLEJADA A TRAVÉS DE SU FANTASÍA

En *Death Note* se podía haber utilizado la ciencia ficción, dotándole al protagonista con una evolución hacia ese sentido, dándole un aparato futurista para acabar con la vida de las personas, u otorgándole poderes como la telekinesia. Convirtiendo el manga en un thriller con tintes futuristas. O incluso podían haber trabajado la idea de justiciero nocturno que suele ser tan común en el cómic americano tal como lo hace *Punisher* (Conway & Romita Sr., 1974), o en *Watchmen* (Moore & Gibbons, 2015). Sin embargo los autores deciden empaparse del folclore japonés, introduciéndonos la figura del *Shinigami* y el elemento del cuaderno de la muerte, un objeto irreal, fantástico.

Estos elementos fantásticos son los que hacen que el protagonista a pesar de ser totalmente consciente de sus actos —él sabe por qué está matando en todo momento—, le sea más fácil cometer los asesinatos, utilizando un objeto externo para hacerlo. El poder del cuaderno va pervirtiendo a Light a medida que avanza la historia. Al principio sus ideales están basados en la justicia, él va a matar a personas que ya son culpables, quiere hacer un mundo perfecto en el que no haya crímenes, creando una nueva idea de justicia basada en que si la policía ni los jueces hacen nada, dejando libres a los criminales, él se encargará de ellos. El carácter de Light, su personalidad tranquila, la relación con su familia, sus ideales, pero sobre todo su justificación constante de hacer lo que hace por culpa de la pasividad del sistema penal japonés, son aspectos que consiguen que se pueda llegar a empatizar con él. Existe una manera de matar sin ser descubierto, con un objeto que facilita la forma de hacerlo, y este recae en alguien que quiere utilizarlo para imponer justicia ¿cuál es el problema entonces? Pues que lo «bueno» o «malo» del hecho de matar no es el único tema que se aborda, también se nos plantea constantemente si tenemos derecho a hacerlo (Koyama-Richard, 2008).

Sin embargo, según prosigue el manga, el protagonista empieza a matar a gente sólo por el hecho de que se interponen en sus planes, y maneja a sus seguidores para poder seguir escondido de la justicia, pues retarle a él es como querer retar a un dios (Ohba & Obata, 2013), dado que es lo que Light termina creyéndose. Más adelante en la historia, perderá el cuaderno y con él todos los recuerdos asociados al mismo,⁴ durante este breve periodo de tiempo no sólo no recuerda nada de lo ocurrido, además está seguro que Kira, es decir él mismo, es un asesino y que él se encargará de detenerle. Le falta el elemento fantástico que le pervierte —el cuaderno—, y que en cuanto recupera, sea con el que siga recorriendo su camino hasta alcanzar el estatus de dios.

La actitud de Light en la historia y la de sus seguidores, aunque pueda ser inverosímil, no es tan lejana de la que se podría dar en la sociedad japonesa, es más, todo ese halo de irrealidad y misticismo que rodea a Kira no hace más que reforzar su forma de actuar. No es raro además pensar en una persona terrenal como un dios, el propio emperador japonés tradicionalmente habiendo se le ha considerado un Dios en la tierra (Daisaburo, 2014).

De hecho Misa Amane —una chica que también tiene una *Death Note* y que aparece en la historia para ayudar a Light a lograr sus objetivos—, siente

4 Tal y como dice parte del artículo XII del *How use it*: «Si has intercambiado los ojos con un *Shinigami*, durante ese periodo perderás ese poder y toda la memoria relacionada con la *Death Note*. Sin embargo, la mitad de tu vida que ofreciste no será restaurada».

una devoción desorbitada por Kira ya que este mató al asesino de sus padres usando el cuaderno para ello. El personaje de Misa actúa de alguna manera como representación de los seguidores de Kira, es decir, de las personas que están a favor de la pena de muerte. Ella se alegra de que alguien haya hecho justicia, al igual que las personas que están a favor de la pena de muerte se alegran de que esta siga existiendo. Los japoneses aceptan la pena de muerte como un castigo que parece ser el único para limpiar el honor, algo que nos recuerda al *Seppuku* realizado por los samuráis.

Los medios de comunicación juegan un papel importante en *Death Note*. Los foros de Internet son al principio de la historia un importante medio para que Light sepa que tiene seguidores e incluso es ahí donde le nombran como Kira. Asimismo todos los anuncios que Kira ofrece al mundo los hace a través de la televisión. Utiliza la cadena Sakura TV para intercambiarse mensajes con el segundo Kira —Misa— a quien censura en estos mismos mensajes por matar inocentes aunque él mismo lo haga de manera menos pública. Light quiere defender su posición considerando el apoyo de la gente como una pieza importante. Más adelante se crea un programa en esta misma cadena titulado «El reino de Kira». Este programa sirve para unir a los seguidores de Kira, aunque va degradándose con el objetivo de conseguir subir el rating de la cadena, lo que finalmente enfada al propio Kira. Algo parecido pasa en la realidad de Japón, los medios de comunicación utilizan a los familiares de las víctimas como reclamo, tratándoles como estrellas y posicionándose a favor de la ley (Mikio, 2012).

Además no es que los japoneses estén al margen de lo que ocurre en su sistema judicial y la pena de muerte; los japoneses sí saben qué ocurre en su país y conocen sus reglas: simplemente ven los asesinatos y la pena de muerte como algo casi mágico, lejano (Mikio, 2012), dotando incluso a esta condena de algo fantástico, aunque no lo sea.

En un momento determinado de la obra L reta a Kira delante de las cámaras. Este reto para el lector del manga es casi un alivio en la trama, puesto que parece ser la única manera de frenar a Light. L no tiene poderes, no utiliza aparatos imaginarios, ni tiene un exceso de recursos a su disposición, parece ser un simple humano con una gran capacidad de observación en la que el lector también puede participar. A pesar de esta falta de poderes L hace frente a Kira, que ya es considerado un dios.

El detective tras una serie de investigaciones tiene unas pistas de que Kira puede ser real, así como una zona de Japón concreta en la que vive. Para confirmar sus sospechas tiende una trampa a Kira través de este reto, utilizan-

do para ello un reo condenado a muerte ese mismo día que se hace pasar por L en un mensaje televisivo supuestamente mundial, pero que en realidad sólo se ha emitido en una zona concreta de Japón.

Light —o Kira—, que en ese momento descubre al mismo tiempo que el resto de los televidentes la existencia de L, utiliza el cuaderno de la muerte para matar a Lind L. Taylor, el nombre del falso L. Pero lejos de mejorar su situación sólo provoca que las sospechas del auténtico L se confirmen.

Aquí vemos una de las muchas contradicciones morales del manga. Mientras que las muertes producidas por Kira a delincuentes son según la justicia japonesa obras de un asesino en serie, no hay ningún problema por matar a alguien que ha recorrido el sistema penal japonés, de una manera distinta a como este lo dicta, utilizando en este caso al reo Lind L. Taylor como conejillo de indias de la policía.

El *Shinigami* Ryuk mientras tanto se mantiene al margen. Él ha dejado claro durante toda la primera parte de la obra que no está en ninguno de los dos bandos, ni en el de L ni en el de Light. Simplemente va viendo los sucesos que acontecen. Sólo hay momentos puntuales en los que actúa para ayudar a Light, uno por la obsesión malsana que los *Shinigamis* tienen por las manzanas del mundo humano, otra vulnerabilidad humana cercana a las drogas. El otro momento es por puro aburrimiento. Sin embargo cuando más ayuda necesita Light es cuando Ryuk le recuerda que el *Shinigami* es él y que ha dejado de divertirse. Y Light/Kira, recibe un disparo por uno de los policías que siempre ha estado a su lado. La justicia japonesa vuelve a poner de nuevo todo en orden.

CONCLUSIONES

Un asesino de asesinos, un mensajero de la muerte aburrido, y un cuaderno con características mágicas que puede matar a cualquiera esté donde esté con tal de conocer su nombre y su rostro. ¿Realmente hay algún país aparte de Japón en el cual se podría haber fermentado la historia? ¿Y en el que encajara tan a la perfección?

Pese a que actualmente lo fantástico japonés ya no nos llama tanto la atención, quizás porque como dice Palacios en referencia en este caso al cine nipón «forma parte de nuestra propia experiencia cultural y personal» (2016: 18), al igual que pasa con el manga. Sigue siendo muy difícil aceptar algunas ideas y personajes de la historia fuera del ámbito japonés. La canonización de

Kira entre sus seguidores por ejemplo, con una devoción tal que la escena final del manga que recuerda irremediamente a *La lista de Schindler* (Spielberg, 1993), pero en vez de demostrar su respeto ante la tumba del salvador de cientos de judíos, en *Death Note* miles de personas se reúnen ante la tumba de Kira.

O la facilidad de aceptar la moral que viene dada por las tradiciones, en este caso legales, de detención y pena de muerte a convictos, en confrontación con las muertes de Kira a criminales. No es que la policía no vaya a ejecutar a esos hombres, sino que tienen que pasar por el filtro de la justicia japonesa.

Tampoco es descabellado pensar en la comparación entre un *Shinigami* (en nuestro caso concretándolo con el de *Death Note*) con la pena de muerte en Japón. El periódico nipón *Asahi Shimbun* hizo un símil parecido con el Ministro de Justicia Kunio Hatayama a quien se le comparó con un *Shinigami* por haber firmado trece sentencias de penas de muerte entre agosto del 2007 y septiembre del 2008 (Obara, 2012). Aunque no es raro hacer esta comparación sobre todo si pensamos en el manga del que estamos hablando, pues ¿no utilizan tanto el ministro como Light, un bolígrafo para señalar quién debe morir?

¿Estamos entonces hablando de *Death Note* como una simple obra fantástica? Considerando todo lo que hemos visto hasta ahora, lo fantástico es sólo el hilo conductor; la excusa para hablar de un problema mucho más grande: el de las tradiciones antiguas, la doble moral, y la aceptación entre la sociedad de ese «algo mágico» que elimina a los criminales, retrotrayéndonos casi a aquellas historias de dioses antiguos que, como en la antigua Grecia, nos querían relatar fábulas morales sin que apenas lo percibiéramos. Pues es mucho más sencillo atribuir los problemas a un *Shinigami* y a todo lo que le rodea que aceptarlos.

BIBLIOGRAFÍA

- AFASANIEV, Aleksandr Nikoalevich (1987): «El soldado y la muerte», en *Cuentos populares rusos I*, Anaya, Madrid, pp. 95-102
- AGUILAR, Daniel (2013): *Japón Sobrenatural. Susurros desde la otra orilla*, Satori, Gijón.
- AMNISTÍA INTERNACIONAL (2009): *Hanging by a thread: Mental Health and the death penalty in Japan*, disponible en <<https://www.amnesty.org/download/Documents/44000/asa220052009eng.pdf>> [12 de noviembre de 2016]
- ANDERSEN, Hans Christian (2001): «El duendecillo de los sueños», en *Cuentos*, Estudio didáctico, Madrid, pp. 161-177.
- ANÓNIMO (2001): «De cómo una anciana engañó a la muerte», en *Los mejores cuentos de nuestra vida*, Anaya, Madrid, pp. 351-352.
- CONWAY, Gerry, y John ROMITA Sr. (1974): *The Amazing-Spiderman*, Marvel, Nueva York.

- KOYAMA-RICHARD, Brigitte (2008): *Mil años de manga*, Electa, Barcelona.
- DAISABURO, Hashizume (2014): *Los japoneses y el concepto de dios*, disponible en <<http://www.nippon.com/es/in-depth/a02902/>> [22 de noviembre del 2016].
- GAIMAN, Neil, Kelley JONES, Charles VESS, Colleen DORAN y Malcolm JONES III (2001): *Sandman* nº3: País de Sueños. *Fachada*, Norma, Barcelona.
- GALVÁN JEREZ, Enrique (2016): «¿Existe lo fantástico en la animación japonesa? La presencia del Bakeneko en la televisión y el público contemporáneo», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, vol. IV, núm. 1, pp. 129-148.
- HOZUMI (2016): *La posada de los objetos perdidos*, Milky Way Ediciones, Principado de Asturias.
- KINGSTON, Jeff (2013): «Death penalty: Systemic failings add to risk of wrongful executions», *Japan Times*, disponible en <<http://www.japantimes.co.jp/opinion/2013/05/12/commentary/death-penalty-systemic-failings-add-to-risk-of-wrongful-executions/#.WC4za7LhDIX>> [23 de noviembre del 2016].
- KUBO, Tite (2006): *Bleach*, Glénat, Barcelona.
- LOVECRAFT, H.P. & otros (2013): *El cubil del engendro estelar y otros inéditos lovecraftianos*, Barsom, Madrid.
- MAEKAWA, Tomohiro, y Jinsei KATAOKA (2016): *Livingstone*, Milky Way Ediciones, Principado de Asturias.
- MATSUSHITA, Yoko (2003): *Yami no Matsuei: Hijos de la oscuridad*, Glénat, Barcelona.
- MIKIO, Kawai (2012): «El sistema de la pena de muerte en Japón», disponible en <<http://www.nippon.com/es/currents/d00025/>> [21 de noviembre de 2016].
- MOLINÉ, Alfons (2002): *El gran libro de los manga*, Glénat, Barcelona.
- MONZAEMON, Chikamatsu (2011): *Los amantes suicidas de Sonezaki y otras piezas*, Satori, Gijón.
- MOORE, Alan, y Dave GIBBONS (2015): *Watchmen*, ECC, Barcelona.
- MUÑOZ CONDE, Francisco José (2000): «Adenda: La parte general del Código Penal japonés», *Revista Penal*, 5, pp. 99-108.
- OBARA, Mikio (2013): «Domestic Non-Compliance of the EU Norm: Case Study of the Capital Punishment System in Japan», *Journal of Contemporary European Research*. 9 (1), pp. 24-38.
- (2012): «Capital Punishment in Japan: Unpacking Key Actors at the Governmental Level», *The Journal of Asian Cultural Studies*, 38, pp. 93-104.
- OHBA, Tsugumi, y Takeshi OBATA (2013): *Death Note*, Norma, Barcelona.
- PALACIOS, Jesús (2016): «Panorama infernal cine fantástico y de terror japonés para el nuevo milenio», *Japón fantástico siglo XXI*, Semana del cine fantástico y de terror de San Sebastián, Donostia/San Sebastián.
- PROPP, Vladimir (1987): *Morfología del cuento; seguida de Las transformaciones de los cuentos maravillosos*, Fundamentos, Madrid.
- ROAS, David (2011): *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*, Páginas de Espuma, Madrid.
- TANEMURA, Arina (2006): *Full Moon wo Sagashite*, Glénat, Barcelona.
- TOBOSO, Yana (2010): *Black Butler*, Yen Press, Nueva York.

- TOP MANGA PROPERTIES IN 2008 (2008) Comipress, disponible en <<http://comipress.com/article/2008/12/31/3733.html>> [3 de mayo del 2016].
- TORIYAMA, Akira (2006): *Dragon Ball*, Planeta de Agostini, Barcelona.
- VALDIVIEZO, Luis (2013): «Japón y el suicidio», *Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón*, disponible en <<http://www.eumed.net/rev/japon/17/suicidio.html>> [25 de noviembre del 2016].
- VALLE MORÁN, Manuel (2016): «La figura del Psicopompo en las prácticas y rituales contemporáneos de tránsito hacia la muerte», *XII Congreso Español de Sociología*, disponible en <<http://www.fes-sociologia.com/files/congress/12/papers/4474.pdf>> [26 de noviembre del 2016].

VIDEOGRAFÍA

- KRIPKE, Eric et alii (prod.) (2005): *Supernatural* [serie de televisión], The WB/CW, British Columbia.
- SPIELBERG, Steven (1993): *La Lista de Schindler*, Universal Pictures, Estados Unidos.