
Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction 1 a 3

INIO ASANO

Norma Editorial, 2015 - 2016

TRAS títulos como *Oyasumi Punpun* y *Solanin*, los cuales lo han consolidado en el panorama del tebeo japonés como uno de los autores más interesantes de los últimos años, Inio Asano ha vuelto a dar cuenta de su originalidad como dibujante a través de su nueva obra: *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction*. Desarrollado desde las páginas de la revista *Big Comic Spirit* (*Shōgakukan*), el manga comenzó a publicarse en 2014 y en la actualidad cuenta con cinco tomos en Japón. A través de Norma Editorial en nuestro país pueden encontrarse los tres primeros títulos traducidos y desde estos ya pueden aventurarse los nuevos derroteros que Asano explorará a lo largo de su nueva historia, así como desde donde, una vez más, volverá a reflexionar en torno a los temas principales a los que ya tiene acostumbrados a sus lectores: apatía, soledad, estrés, desazón...

Todo ello en el contexto de tramas que muestran la maduración de unos personajes situados siempre en esa franja de edad en la que la niñez se escapa pero el momento de convertirse en adultos no acaba de llegar. Una época adulta que no acaba de culminar, precisamente, porque sus protagonistas, adolescentes a punto de dejar de serlo, temen embarcarse en ella.

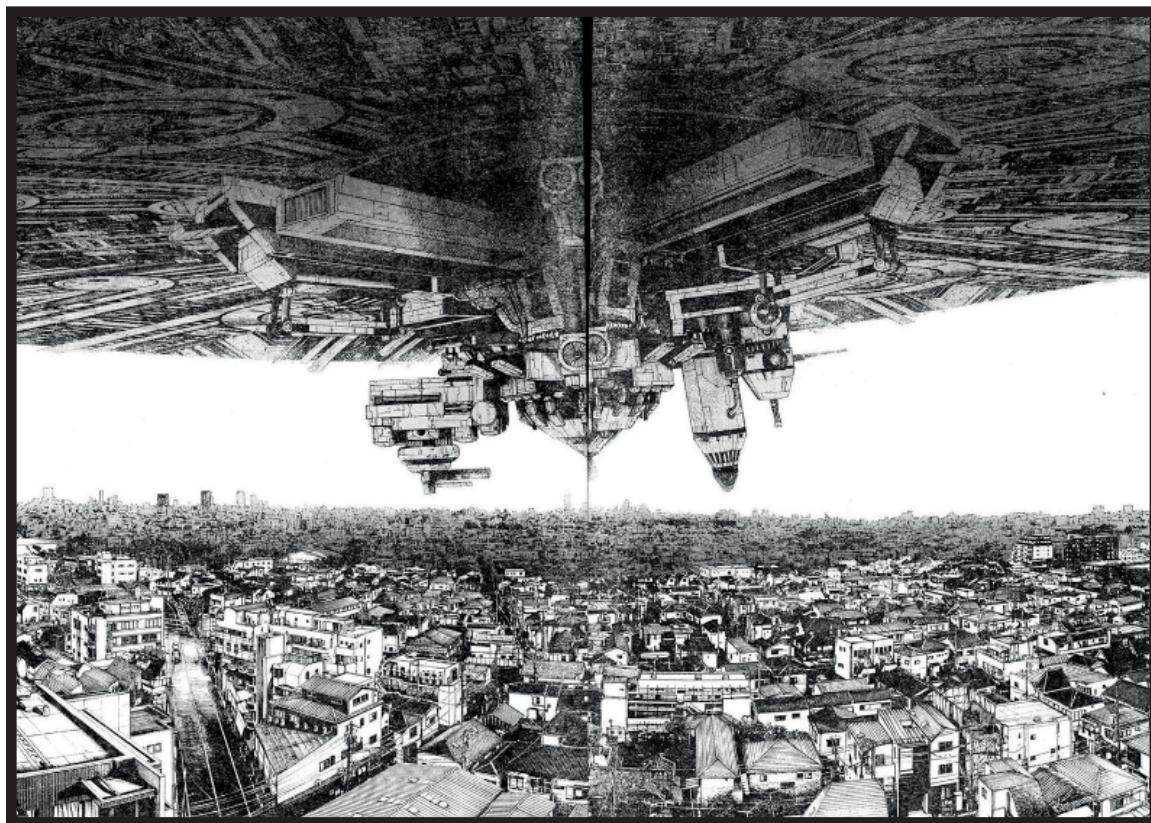
En este contexto, la lengua japonesa permite un acercamiento a esa realidad contemporánea de los jóvenes nipones, de la que Asano trata de dar cuenta mediante un pequeño juego morfológico desde el que, a pesar de su aparente banalidad, puede extraerse una reflexión interesante que sitúe al lector en el contexto de *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction*. En japonés, los ideogramas que conforman la palabra «sociedad» (*Shakai*) 社会 son los mismos que componen la palabra «empresa» (*Kaisha*), pero a la inversa: 会社. Además, el kanji de 社 (*Sha*) remite directamente a «santuario» (sociedad = empresa = santuario). Ha de tenerse en cuenta que, en Japón, aquellos jóvenes que una vez finalizados sus estudios pasan a engrosar las filas de una empresa suelen hacerlo ya hasta el día de su jubilación. La dedicación al trabajo es total. Para el *salaryman* japonés la compañía en la que trabaja pasa a convertirse en su segunda familia a la que, en numerosas ocasiones, dedicará más tiempo que a la primera.



Para los jóvenes nipones no hay «futuro» en este futuro laboral, o cuanto menos, es desalentador. Un futuro de apatía, un futuro que paraliza y adormece los sueños de juventud que, de forma brusca, pasan a tornarse grises y vaporosos hasta que un día terminan por desaparecer, como ya indicó el propio Asano en la citada *Solanin*. ¿Puede, en efecto, plasmarse dicho sentir? ¿Cómo representar la ansiedad ante un futuro absolutamente predeterminado que trae a colación una serie de sentimientos negativos muy concretos, como los citados? Asano lo ha hecho proponiendo un futuro alternativo que se torna en la otra cara de la moneda, que es ese futuro preestablecido del *salaryman* pero desde el que pueden reflexionarse, ahora con una perspectiva distinta, las mismas enfermedades anímicas que aquejan a los jóvenes adultos de su tiempo.

A pesar de la complejidad de la historia, la trama sustancial de *Dead Dead Demon's De-de-de-destruction* es sencilla y puede resumirse en pocas líneas. Hace unos años una nave nodriza se detuvo sobre el cielo de Japón. De su interior surgieron miles de pequeñas naves que iniciaron lo que parecía una invasión alienígena que se cobró la vida de miles de japoneses. Al poco tiempo, y por causas desconocidas, la invasión paró y tanto la nave nodriza como el resto de las pequeñas embarcaciones entraron en un estado de letargo e inactividad. Poco a poco, las naves de combate fueron destruidas por los humanos o simplemente empezaron a caer a la tierra, quedando no más que un puñado de estas junto con la colosal nave nodriza, que, desde entonces, se mantiene levitando sobre el cielo de Tokio. Con el paso del tiempo la población fue recuperándose del golpe recibido tanto a nivel físico como psicológico, y la vida volvió a seguir su rumbo cotidiano como lo había hecho antes de la incursión alienígena. A pesar de ello, ¿cómo retomar verdaderamente la normalidad con un arma del tamaño suficiente como para tapar la luz del sol que debería irradiar a la ciudad de Tokio? ¿Cómo seguir adelante teniendo sobre sus cabezas un «techo» que les impide «crecer» libremente? Cualquier instante de felicidad, de esperanza, rápidamente es diluido al alzar la vista al cielo (metáfora del futuro). Todo movimiento, toda capacidad de esfuerzo queda bruscamente desarmada por la pregunta que las jóvenes protagonistas de *Dead Dead Demon's De-de-de-destruction* se plantean a lo largo de sus páginas: «¿para qué?». ¿Para qué hacer nada? Quién sabe si la invasión volverá a acontecer mañana o dentro de varios años, o si, quizá, llegará un momento en el que la nave nodriza simplemente se desplome sobre ellos.

El título que Asano ha elegido para su manga se presenta como toda una declaración de intenciones. Frente a los manidos y «comerciales» títulos utilizados en los últimos años en los mangas de éxito (normalmente en inglés o remitiendo a onomatopeyas o consignas fáciles de memorizar), el autor se ha decantado por uno especialmente largo, difícil de recordar y casi imposible de pronunciar. Ello engarza con su pretensión por hacer del cómic algo más que una mera fuente de entretenimiento (que es, según su opinión, en lo que habría degenerado el manga *mainstream*), o al menos, de convertirlo también en una posibilidad de reflexión social y cultural. En resumidas cuentas: un medio sencillo, mundano y accesible a todos no tiene por qué ser sencillo, pueril e insustancial. En esta línea, uno de los motivos por los que el protagonista de su anterior obra, *Oyasumi Punpun*, no era más que una caricatura, era dar cuenta de esta reivindicación. Según ha declarado el dibujante, a cualquiera que abriese uno de los trece tomos de *Punpun* podía parecerle interesante y aparentemente «ligero», dada la



estética caricaturesca de la familia protagonista. Nada más lejos de la realidad. Una vez que el lector se sumergía en la historia se percataba de la complejidad de la trama, de los traumas familiares a los que Punpun se enfrenta y de su periplo en pos de madurar y convertirse en un adulto de provecho. El impacto causado al contraponer los escenarios hiperrealistas frecuentados por Asano a este otro estilo, cercano al «monigote» que un niño pudiese pintar, ayudaba a potenciar ese ambiente de «extrañeza» pretendido. En *Dead Dead Demon's De-de-de-destruction* ocurre algo similar. Las jóvenes protagonistas han sido dibujadas bajo la estética *moé*. Dentro del ámbito de lo *kaawaii* (*cute* en inglés, adorable, en castellano), el sentimiento desencadenado por lo *moé* en el lector es el de la «protección». Es decir, el de «hacerse cargo» del personaje en cuestión, el cual se muestra frágil e inocente y, en numerosas ocasiones, «perdido» ante las dificultades a las que se enfrenta. Este tipo de estética suele ser aplicada, en el *animanga*, a las hermanas menores de los protagonistas o a los personajes de menor edad con los que el resto de personajes interactúa y de los que, finalmente, acaban haciéndose cargo y protegiendo. Una vez más, Asano busca la contraposición entre sus escenarios hiperrealistas y de tintes oscurantistas, esta vez, con protagonistas dibujadas bajo una estética propia de los mangas *mainstream* de tipo *shōnen* y *shojo*. Cualquiera que hojease el tebeo podría llevarse una impresión equivocada de lo que sus páginas guardan, ya que los personajes parecen proponer una historia diferente a lo que verdaderamente se planteará. En esta búsqueda de contrarios, Asano propone a dos personajes principales dentro del grupo de las chicas que protagonizaran la historia, sobre las que recaerá el peso argumentativo. Por un lado, Ontan es la representación del humor negro-absurdo en un mundo en el que el



ambiente de desesperación genera la «risa tonta», casi histérica ante la «presión» que la nave ejerce sobre las vidas de los ciudadanos a los que sobrevuela. Por el otro, Kadode se presenta como el arquetipo de esa juventud que, poco a poco, tiene que tomar decisiones trascendentales en su vida sin tener idea siquiera de hacia dónde quiere dirigirla.

Después de promulgar sus moralizantes discursos sobre el futuro de la nación, en contra del capitalismo, de la sociedad contemporánea nipona, Ontan acaba haciendo lo contrario de lo que dice o, simplemente, realizando algún gesto humorístico que desarticula por completo la «seriedad» de sus argumentos, dejando claro que ni siquiera ella se los toma muy en serio. Kadode, por el contrario, es más tranquila y sosegada y menos irreverente que su amiga. Además, es una fiel lectora de manga. A este respecto, Asano comienza y acaba cada uno de los tomos de *Dead Dead Demon's De-de-de-de-destruction* ilustrando las páginas del tebeo favorito de Kadode: *Isobeyan*. Estos mini-mangas incluidos en el manga

principal son una clara ironización de la famosa saga *Doraemon*, iniciada en la década de 1960 por el dúo Fujiko F. Fujio. En el manga *Isobeyan* concede inventos mágicos a la torpe y vaga protagonista que, sin su ayuda, no sabría valerse por sí misma. Kadode se queja a lo largo de la historia de la necesidad de su *Isobeyan* particular (el cual, por cierto, lleva a la espalda en forma de mochila) señalando cómo aún no está dispuesta a enfrentarse a lo que viene a pesar de que esté a punto de entrar en la universidad y, tras unos pocos años, en el mundo laboral nipón. Pero como la protagonista de *Isobeyan*, ante la premisa de esforzarse, de ese famoso eslogan que acompañó a la recuperación de Japón tras la posguerra, el «頑張ってください» (*Gambatte kudasai*: «esfuérzate»), Kadode responde en representación de este otro nuevo Japón: «¿Para qué?»

JAIME ROMERO LEO

Jaime Romero Leo (Cáceres, 1992) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Salamanca y en la actualidad realiza sus tesis doctoral en la misma universidad sobre las estéticas japonesas contemporáneas (entre las cuales, la estética del manga posee una presencia destacable). Colabora para diversos medios, como la revista de cultura nipona Eikyô. Influencias japonesas y el programa de radio Ojos de oriental. Desde que finalizó sus estudios de grado ha desarrollado parte de sus investigaciones sobre la cultura contemporánea nipona usando, entre otros, al cómic japonés como catalizador. Puede contactarse con él a través de su blog JAPOCOMICKISMO.