

Las representaciones de lo grotesco en el cine japonés de animación

Francisco Piñón Perales

*Doctorando en Teoría de la Literatura y Literatura comparada.
Universidad Autónoma de Barcelona
E-mail: revacademica@gmail.com
Barcelona, España*

Resumen

La teoría de lo grotesco ha sido objeto de diversas interpretaciones a lo largo de la historia de las artes desde que dicha categoría estética se constituyó como tal. Los estudios más relevantes que se han llevado a cabo discrepan en el elemento clave que constituye la esencia de lo grotesco: el terror o el humor. Tomando como objeto de estudio el *anime* -un producto de la cultura popular globalizada- se analiza la utilización que de lo grotesco se hace en dicho formato artístico, y se llega a la conclusión de que en lo grotesco tienen cabida ambos componentes; en más, ambos resultan imprescindibles.

Palabras clave Grotesco, *anime*, terror, humor, Mijail Bajtin, Bernard McElroy, Wolfgang Kaiser, cultura popular.

Representations of the Grotesque in Animated Japanese Film

Abstract

The theory of the grotesque has been analyzed from very different points of view since its appearance as an aesthetic category. Those perspectives differ from each other regarding the key element that constitutes the essence of the grotesque: horror or humor. Taking *anime* –an artistic product of today’s global pop culture– as the basis for research, this article concludes that both elements are present in most grotesque representations, and that grotesque representation constitutes a key element for exploring and expressing the feelings of western society.

Key words Grotesque, *anime*, horror, humor, Mijail Bajtin, Bernard McElroy, Wolfgang Kayser, pop culture.

1. Introducción

El objetivo inicial de este artículo era el de hacer un estudio sobre lo grotesco en el cine de animación japonés¹ rastreando tan pormenorizadamente como fuese posible los elementos iconográficos o de cualquier otro tipo que denotasen su presencia explícita. No obstante, al profundizar en los diversos estudios sobre lo grotesco como categoría estética y darme cuenta de las variadas concepciones que de la misma existen² -inspiradas por obras que van desde las pinturas del Bosco, hasta las escenas tan poderosamente visuales que evoca la literatura de Gabriel García Márquez, pasando por el estrecho vínculo con el folclore popular que de lo grotesco hace Mijail Bajtin- empecé a considerar interesante ver hasta que punto el *anime* no sería quizás al día de hoy el soporte más idóneo para la representación de lo grotesco.

1 A partir de aquí me referiré al mismo como *anime*, utilizando la cursiva ya que el término no está reconocido en castellano, tanto para hablar del género como de las películas mismas. Dicho término proviene de la palabra inglesa *animation*.

2 Todas ellas serán objeto de análisis más adelante.

Aunque existen innumerables ejemplos de *anime* que cumplirían los requisitos necesarios para ser objeto de estudio en este artículo, finalmente me he decidido por tres, siendo la razón principal el haber representado cada uno de ellos un hito dentro del género de la animación en sus respectivos momentos de aparición. *Akira*, el *anime* de aparición más temprana de los tres³, fue un éxito de público y crítica a nivel mundial, no sólo por su indudable calidad técnica y la espectacularidad de sus imágenes sino también por la temática que trataba, la cual, aunque hoy en día (y probablemente también cuando se estrenó) suficientemente trillada, enfoca desde una perspectiva novedosa y original; titulada *El viaje de Chihiro* en su versión doblada al castellano, este filme de Hayao Miyazaki, uno de los más premiados y reconocidos directores de *anime*, recolectó innumerables elogios de crítica y público en todo el mundo. La particular visión de Miyazaki convierte su película en una continua sucesión de imágenes mezcla de fantasía y tradición; por último, *Urotsukidôji. La leyenda del señor del mal*, si bien de una calidad sensiblemente inferior a los anteriores filmes, y con una repercusión mucho menor para el público en general, fue un auténtico acontecimiento entre los aficionados al *anime* tanto dentro como fuera de Japón: las escenas de sexo, sangre y violencia, se podrían calificar de cercanas al *gore*, pero en ellas se pueden apreciar matices distintivos, al menos para la época de su lanzamiento.

2. El concepto de lo grotesco a examen

Definir qué es grotesco y qué no lo es resulta una tarea, cuando menos, delicada. Como dice Geoffrey Harpham: «The grotesque is the slipperiest of aesthetic categories» (Harpham, 1976: 461). Y es que la línea que separa lo puramente grotesco (si es que existe algo que se pueda calificar de este modo; a medida que avance el estudio trataré de dar respuesta a esta pregunta) de otros estilos, escuelas o modos de representación en el arte y la literatura, tales como el terror, el horror, el absurdo, o, por no ir más lejos, el esperpento, es muy fina. Y la dificultad no radica en establecer si los elementos que componen una determinada obra de arte, ya se trate de pintura, escultura o literatura, forman o no parte de aquellos que se incluyen normalmente, de acuerdo a una definición académicamente formal del término, como intrínsecamente pertenecientes al mismo (al menos en las artes plásticas): figuras medio humanas medio animales, intrincados motivos vegetales, seres en actitudes sexualmente explícitas, deformidades, mutilacio-

3 Salió al mercado en 1988, mientras que *Urotsukidôji* y *El viaje de Chihiro* fueron lanzadas en 1989 y 2001 respectivamente.

nes, etc⁴. Siendo además, como dice Wolfgang Kayser «only in context, as part of a larger structure or as a vehicle of meaning, does the individual form become expressive and does it belong to the grotesque. Even in the ornamental grotesque the single “absurd” figure was only a motif within a context that was strongly felt to be dynamic» (Kayser, 1981: 58). Se entiende entonces que no es la simple suma de unos cuantos motivos ornamentales, los cuales además tomados individualmente no podrían ser llamados grotescos por si solos, lo que nos impulsa a calificar algo de grotesco. Son los sentimientos, las emociones que despiertan la conjunción de esos elementos, los que nos llevan a decir que una obra de arte entra dentro del terreno de lo grotesco. Y es precisamente en este punto donde surge el conflicto. ¿Cuáles son exactamente esos sentimientos que debería transmitir una obra de arte grotesca? ¿Qué emociones en concreto deberíamos experimentar como espectadores ante la contemplación de una determinada obra de arte para ser capaces de afirmar que es grotesca? Otra pregunta esencial que deberíamos hacernos es para qué sirve lo grotesco, cuál es su función como categoría estética dentro de las artes⁵.

Wolfgang Kayser se vale de una extensa serie de obras tanto literarias como pictóricas tomadas en un largo recorrido histórico para ejemplificar las “amenazantes, terroríficas y extremas cualidades esenciales a lo grotesco”. Como muestra valga el análisis que hace de la que según él mismo es la más perfecta obra grotesca creada por Wilhelm Busch, *Eduards Traum*: «The laws of nature are suspended; animals and inanimate objects participate in the ominous hustle and bustle which leads to the mutual destruction, strife, and torment experienced by all living creatures. Surrealistic images arise and

- 4 Si en algo coinciden los diferentes tratados sobre lo grotesco consultados para realizar este trabajo es precisamente en los elementos que básicamente cualquier representación artística grotesca suele contener, así como en el origen del término: se acuñó en la Italia del Renacimiento a partir de las pinturas encontradas durante el curso de una excavación en una gruta en Roma.
- 5 Incluso la propia consideración de lo grotesco como categoría estética se puede poner en cuestión. Según Kayser «that the word “grotesque” applies to three different realms –the creative process, the work of art itself, and its reception- is significant and appropriate as an indication that it has the makings of a basic esthetic category» (Kayser, 1981: 180). Sin embargo McElroy disiente: «The fact that there has been art of this peculiar kind for as long as there has been any kind of art at all is impressive, and argues that the grotesque is not a genre or mode of representation, still less an artistic theory or school, but rather a spontaneous intuition of the world, a version of reality, a way of responding to experience» (McElroy, 1989: 184).

make us shudder, because they reflect our own, though totally estranged, world» (Kayser, 1981: 120).

La primera pregunta, es decir, qué sensaciones debería transmitirnos una obra (insisto, ya sea un cuadro, una escultura, una novela o una obra de teatro) que sea calificada de grotesca, ha recibido diversas respuestas. Wolfgang Kayser considera que la naturaleza fundamental de lo grotesco se puede resumir en una frase: «THE GROTESQUE IS THE ESTRANGED WORLD⁶» (Kayser, 1981: 184). Con esto Kayser se refiere a un mundo, nuestro propio mundo, que de golpe, con la introducción de un elemento alieno a él, se vuelve una realidad separada, ajena a la que nos resulta familiar, extraña, y, por tanto, terrorífica y ominosa⁷. Y son esos precisamente los sentimientos propios de lo que él considera lo grotesco: terror; un terror que proviene del desconcierto, de la súbita comprensión de la precariedad de nuestra situación en este mundo, de la débil estabilidad de la realidad que conocemos, «...a feeling of helplessness and disparagement before an increasingly absurd and fantastically estranged world» (Kayser, 1981: 78).

El efecto humorístico de lo grotesco para Kayser representa un auténtico dilema moral y filosófico en su estudio: «The role of laughter within the complex of the grotesque poses the most difficult question that arises in conjunction with that phenomenon» (Kayser, 1981: 187). Así pues, a fin de resolver el conflicto en que se encuentra -ya que debe admitir, aunque sea a regañadientes, que en algunos casos, el humor se encuentra presente en obras que él considera grotescas- decide dividir lo grotesco en dos categorías o subgéneros diferenciados: el grotesco fantástico, y el grotesco satírico, pero siempre teniendo en cuenta que para él el auténtico y genuino grotesco (esto es, el fantástico) se desembaraza de su parte humorística porque lo debilita, impidiéndole transmitir al espectador, al que concede un amparo, toda la fuerza de su efecto.

In the genuine grotesque the spectator becomes directly involved at some point where a specific meaning is attached to the events. In the humorous

6 Las mayúsculas son suyas.

7 Ya Sigmund Freud, en su célebre ensayo “Lo ominoso” (1919), hacía una aseveración que guarda una estrecha relación con la definición de lo grotesco de Kayser. «Lo ominoso sería siempre, en verdad, algo dentro de lo cual uno no se orienta, por así decir. Mientras mejor se oriente un hombre dentro de su medio, más difícilmente recibirá de las cosas o sucesos que hay en él la impresión de lo ominoso» (Freud, 1988: 221). Y puesto que según Kayser, lo grotesco «is primarily the expression of our failure to orient ourselves in the physical universe» (Kayser, 1981: 185) su efecto en el receptor entronca ineludiblemente con el sentimiento de lo ominoso.

context, on the other hand, a certain distance is maintained throughout and, with it, a feeling of security and indifference (Kayser, 1981: 118).

El grotesco satírico queda relegado a la visión subjetiva que de la vida tenga el receptor⁸, y, por tanto, lo ridículo como elemento integral de lo grotesco, aunque aparentemente plausible, queda arrinconado en los márgenes de una categoría estética que ya de por sí se circunscribe a los márgenes de la estética. La risa que semejante tipo de humor origina en el espectador, poco, por no decir nada, tiene de humorística para Kayser:

Filled with bitterness, it takes on characteristics of the mocking, cynical, and ultimately satanic laughter while turning into the grotesque. Wieland felt the urge to laugh even in the presence of the Hell Bruegel's "fantastic" grotesques. Did he mean the kind of laughter that is an involuntary response to situations which cannot be handled in any other way? (Kayser, 1981: 187).

Este tipo de risa que Kayser asocia a la contemplación (o mejor, a la experiencia) de lo grotesco, tiene poco, sino nada, que ver con la risa puramente humorística de la comedia, aquella que sentimos con agradable placer y que nos provoca bienestar. Se acerca más bien, al tipo de risa histérica, aquella que sobreviene al sujeto al verse de pronto, por sorpresa, cara a cara con un suceso cuyas consecuencias superan su capacidad de control⁹.

- 8 Kayser se apoya en el ejemplo de Christoph Martin Wieland, a quien cita antes en su estudio, y que en 1775 clasificó la caricatura en tres tipos. «(1) true caricature, "where the painter reproduces natural distortions as he finds them," (2) "exaggerated caricature, where, for one reason or another, he enhances the monstrosity of the subject without destroying its similarity to the model," and (3) "purely fantastic caricatures, or grotesques in the proper sense, where the painter, disregarding verisimilitude, gives rein to an unchecked fancy (...) with the sole intention of provoking laughter, disgust, and surprise about the daring of his monstrous creations by the unnatural and absurd products of his imagination"» (Kayser, 1981: 30).
- 9 John Morreall da una definición de la risa histérica y de sus consecuencias muy acorde con la que contempla Kayser: «In hysterical laughter (...) the person is not merely very disturbed by what has happened, but is completely overcome by it, so that all rational control is lost (...) By reacting with laughter the hysterical person is rejecting the reality of the shocking situation. He is unable to face the horror, and so his nervous system takes over with a behaviour that expresses not horror but amusement (...) if my behaviour is expressive of amusement, the unconscious logic seems to be, the situation I am in cannot be a horrible one. In a sense this laughter an rejection of reality "works", for it gives the person some distance, at least temporarily, from the horror» (Morreall, 1983: 57).

Ante la segunda pregunta que nos planteábamos, es decir cuál es la función de la representación grotesca, a qué propósito sirve, Kayser llega a una conclusión bastante similar a la que más adelante veremos que también llega Bajtin, si bien a través de un camino diferente y de una utilización y entendimiento de lo grotesco bien distintas. Según Kayser la representación grotesca nos ayuda como espectadores a levantar el velo de ese otro mundo, de esa otra realidad que nos acecha cotidianamente y de la cual no tendríamos conocimiento si no fuese a través de lo grotesco; nos vemos obligados a admitirla y por tanto a enfrentarla: «The darkness has been sighted, the ominous powers discovered, the incomprehensible forces challenged. And thus we arrive at a final interpretation of the grotesque: AN ATTEMPT TO INVOKE AND SUBDUE THE DEMONIC ASPECTS OF THE WORLD¹⁰» (Kayser, 1981: 188).

Bernard McElroy, a diferencia de Wolfgang Kayser, no se remonta tanto en la historia para su estudio ni utiliza como objetos de análisis de lo grotesco otras obras de arte que no sean las meramente literarias. Su estudio se centra en novelas de escritores modernos y contemporáneos, tales como Franz Kafka, James Joyce, Günter Grass, Vladimir Navokov, Samuel Beckett, Thomas Pynchon y Gabriel García Márquez, y el análisis que lleva a cabo, así como las conclusiones a las que llega, son a la par novedosas y, creo, acertadas.

McElroy no se centra tanto en los motivos iconográficos concretos que pueda rastrear en cada una de las obras como en aspectos más sutiles de la narración, tales como el punto de vista del narrador, la personalidad de los personajes, su posible demencia, las humillaciones a las que se ven sometidos, la conciencia heroica del protagonista, o su soledad, que conduzcan al lector a ese estado de desconcierto y descolocación, de sorpresa y ambigüedad amenazante propio de lo grotesco que definía Kayser. En el capítulo *Insanity as a point of view*, refiriéndose a *Watt*, de Samuel Beckett encontramos una de las claves para entender su teoría de lo grotesco: «...neither Watt's humiliations nor his physical injuries are the real essence of his suffering. The book seems to be pointing toward some greater horror within, and it is there that we must locate the source of the grotesque» (McElroy, 1989: 125). Para McElroy lo grotesco está definitivamente ligado al temor del ser humano a ser objeto de una agresión, no únicamente un ataque físico por parte del exterior cotidiano, o psicológico desde nuestras propias inseguridades interiores; sino por parte de poderes que están más allá de su comprensión, poderes estos que él vincula a la percepción primitiva y mágica del mundo que posee (o poseía) el ser humano. En el análisis de *La Metamorfosis* de

10 Sus mayúsculas.

Kafka hace la siguiente afirmación: «The common denominator is the overwhelming of a helpless, humiliated man by forces within himself, in the outer world around him, and in a magical universe, implacable and inexplicable, forces that manifest themselves in the grotesque» (McElroy, 1989: 54). La continua amenaza de agresión nos provoca el sentimiento que McElroy considera la esencia de lo grotesco: el terror.

A pesar de que en su análisis da preeminencia a otras consideraciones en la producción de lo grotesco antes que en la utilización del tipo de imágenes cruentas y escabrosas que se podrían considerar necesarias para ello, McElroy sí que concede una gran importancia a la condición visual y física de la representación grotesca, sobre todo cuando al hablar del *Ulises* de Joyce da una extensa relación de motivos: hombres parcialmente transformados en animales, animales con propiedades humanas, gente deforme, espíritus y demonios, mutilaciones, descomposición, las payasadas de los mentalmente aberrantes, combinaciones de formas humanas e inanimadas, caricaturas estafalarias, hermafroditismo, etc.

Aunque McElroy coincide con Kayser en apuntar al terror como el sentimiento fundamental que transmite lo grotesco y sin el cual éste no sería posible¹¹, es en la función básica que lo grotesco desempeña en las artes (y en la sociedad por tanto) donde sus posturas parecen acercarse más, aunque McElroy va un poco más allá y le añade una nueva dimensión de acuerdo a los nuevos tiempos. Si para Kayser lo grotesco era “un intento de invocar y subyugar los aspectos demoníacos del mundo”, para McElroy su función es la de dejar constancia de lo inexplicable, mostrar a través del arte lo que el ser humano intuye que hay de mágico en el mundo, sugerir la existencia de los seres monstruosos que habitan nuestras pesadillas.

...serves not only to satirise and to heighten, but to expose. The rationalisations and compensations of everyday life are stripped away to bare the substratum of terror which underlies the seemingly mundane (McElroy, 1989: 18).

O al menos de eso era de lo que se trataba durante siglos. Sin embargo, lo grotesco moderno ha añadido un aspecto más a sus funciones. Ha adquirido un cierto aspecto de denuncia de la decadencia de una sociedad en

11 Aunque llegan a la misma conclusión, lo hacen desde posiciones diferentes: mientras Kayser afirma que el terror proviene de la sensación de descolocación que experimentamos cuando en nuestra realidad se cuele un elemento extraño, el terror de McElroy está envuelto de una naturaleza más onírica.

la cual no se ha encontrado un sustituto para la creencia fallida en la mitología o en dios.

What better way to depict a world in which former beliefs and boundaries have collapsed than by art in which forms have broken down, categories have lost their separateness, and the world is perceived as anarchic? (McElroy, 1989: 130).

Veamos por último la visión que Mijail Bajtin tiene de la representación grotesca. Utilizando los textos de François Rabelais Bajtin construye una concepción de lo grotesco basada sobre todo en la imagen del cuerpo humano, tanto de la misma estructura física como de las funciones biológicas propias del cuerpo. Pero es necesario que se den una serie de condiciones para poder hablar de grotesco: «La exageración, el hiperbolismo, la profusión, el exceso son, como es sabido, los signos característicos más marcados del *estilo grotesco*¹²» (Bajtin, 1998: 273). La relación de imágenes pertenecientes a lo grotesco que hace Bajtin se centran sobre todo en las distintas partes del cuerpo, concediendo preeminencia a aquellas que por su naturaleza se extienden más allá de la superficie del propio cuerpo, se desbordan, ya sea hacia dentro o hacia fuera, se prolongan más allá de sus límites, los rebasan y rompen las fronteras físicas que lo limitan para mezclarse con otros cuerpos, humanos o no, así como con elementos de la naturaleza, en un cambio dinámico constante: son cuerpos en continuo movimiento, en un estado perpetuo de destrucción y construcción revitalizadora. Partes del cuerpo como el vientre, el falo, la nariz y el trasero son, según Bajtin, los elementos esenciales de la representación de la imagen grotesca del cuerpo, así como la boca, que es uno de los rasgos esenciales del cuerpo grotesco pues «...para lo grotesco, la *boca* es la parte más notable del rostro. La boca domina. El rostro grotesco supone de hecho una *boca abierta*, y todo lo demás no hace sino *encuadrar* esa boca, ese *abismo corporal abierto y engullente*» (Bajtin, 1998: 285).

Por tanto, queda claro que lo importante para Bajtin es que en lo grotesco las fronteras entre los cuerpos y entre éstos y el mundo se superan. Y una de las formas de conseguir esa superación es mediante las funciones vitales del cuerpo: «...el comer, el beber, las necesidades naturales (y otras excreciones: transpiración, humor nasal, etc.), el acoplamiento, el embarazo, el parto, el crecimiento, la vejez, las enfermedades, la muerte, el descuartizamiento, el despedazamiento, la absorción de un cuerpo por otro...» (Bajtin, 1998: 286) son todos ellos procesos dinámicos que ayudan a sobrepasar los límites físicos del cuerpo y lograr una unión con el mundo que lo rodea: «El aspecto

12 Las cursivas en esta cita y subsiguientes son suyas.

procreador y cósmico del cuerpo es subrayado siempre» (Bajtín, 1998: 290). Por último, la representación grotesca se sirve también de los órganos internos: intestinos, sangre, corazón, entrañas, etc.

Si hasta ahora habíamos visto como tanto Kayser como McElroy asociaban lo grotesco a un sentimiento de terror, Bajtín da la vuelta por completo a esa afirmación. Para Bajtín, la concepción grotesca del cuerpo constituye una parte integrante, inseparable, de la fiesta popular, y es, por tanto, vinculada a la burla, a la sorna, a la injuria y al divertimento: a la risa en definitiva.

Las formas de lo cómico popular de la plaza pública constituían así una de las fuentes importantes de la imagen grotesca del cuerpo. ...*Todos los payasos, monstruos, saltimbanquis, etc.*, eran atletas, prestidigitadores, bufones, imitadores (réplicas grotescas del hombre), vendedores de panaceas universales. El universo de formas cómicas que ellos cultivaban era el universo del cuerpo grotesco claramente afirmado (Bajtín, 1998: 317).

Y si esto es así, queda claro que el sentimiento primario que lo grotesco debe transmitir al espectador o participante de la experiencia grotesca no puede ser otro que el humor.

Pero entonces, a la segunda pregunta que nos planteábamos al inicio de esta disertación, es decir, qué función cumple la representación grotesca, a qué fin sirve, ¿qué responde Bajtín? Siguiendo su razonamiento de asociar lo grotesco a lo popular cómico y lo carnavalesco, a la burla y a la risa, lo grotesco es, ontológicamente hablando una forma de rebeldía, de desafío, de enfrentamiento¹³ ante unas fuerzas cósmicas que se perciben amenazantes en una época en que reinaba una atmósfera de un gran temor supersticioso ante lo sobrenatural: imágenes de demonios y diablos de todas clases son típicas también de las fiestas populares pero se ridiculizan hasta banalizarlas, pasando así a ser parte del imaginario festivo y perdiendo su aura amenazante¹⁴.

13 Según nos dice Bajtín, gesticulaciones varias con las manos y gestos obscenos hechos con diversas partes del cuerpo (la nariz, enseñar el trasero, agarrarse los genitales) o actos como escupir, que eran entendidos en la Edad Media como gestos desafiantes, de imprecación e injuria, son, en parte, origen de la imagen grotesca del cuerpo.

14 Algo similar pasa con gigantes, cabezudos, enanos, etc. Habiendo sido concebidos en principio como figuras que debían despertar el terror de los hombres, han acabado por integrarse en el sistema de las fiestas populares como elementos esenciales del acto festivo de muchos lugares: «Conviene señalar el rol de los gigantes en la fiesta popular. El gigante era el personaje habitual del repertorio de la feria (lo

Orina y materia fecal transformaban al temor cósmico en un alegre espantajo de carnaval (Bajtín, 1998: 301).

Más adelante, tomando como base el Libro Primero del *Pantagruel* de Rabelais, Bajtín señala a la cultura cómica popular como un «...reflejo de la *lucha contra el poder cósmico y la escatología* y que dio nacimiento a la imagen de un *cosmos alegre, material y corporal...*» (Bajtín, 1998: 306).

En definitiva a lo que se viene a referir Bajtín es a una humanización de las fuerzas sobrenaturales, cósmicas, a través de la imagen grotesca, de la risa que ésta despierta en el espectador y que las hace descender al ámbito de lo terrenal. Es el triunfo de la risa sobre el temor cósmico.

Vemos como conclusión que aunque estos autores se aproximan a lo grotesco desde diferentes posiciones y sostienen (Bajtín) concepciones divergentes del sentimiento que, al ser despertado en el espectador por su contemplación (o experiencia), caracterizan lo grotesco, coinciden sin embargo en otorgar como su función clave lo que podríamos calificar como catarsis; catarsis por la experiencia vivida, que nos obliga a mirar cara a cara a nuestros temores más profundos y, o bien reírnos de ellos –en Bajtín–, o desafiarlos –en Kayser–, o bien jugar con ellos en nuestro provecho –McElroy–. Podemos por tanto afirmar que las tres concepciones de lo grotesco aquí expuestas no son excluyentes una de otra sino que se complementan, y que lo grotesco no bebe de una única fuente sino de varias, haciendo posible su experiencia desde diferentes puntos de vista y mediante diferentes recursos recibidos por separado o en combinación.

3. Anime: vehículo de lo grotesco

Si como afirma Bernard McElroy «as an aesthetic category, the grotesque is physical, predominantly visual. Its true habitat is pictorial and plastic art; in literature, it is created by narration and description which evoke scenes and characters that can be visualised as grotesque» (McElroy, 1989: 6), entonces parece bastante claro que un medio de comunicación como el *anime*, que se sirve tanto de imágenes como de sonido –e incluso de la escritura en ocasiones– para transmitir sensaciones y contar historias, sea el soporte perfecto para la representación de lo grotesco. Pero esto también es una verdad que se cumple en el cine convencional con actores y actrices de carne y hueso, y decorados reales. La diferencia estriba, creo yo, en la capacidad de la

es todavía hoy en compañía del enano). Pero era también una figura obligatoria de las procesiones del carnaval o de la fiesta del Corpus, etc» (Bajtín, 1998: 309).

animación para representar cualquier objeto, animado o inanimado, o criatura, por más fantástica e inverosímil que sea, siempre que sea posible imaginarlo (aunque esto quede a merced de la creatividad del dibujante en concreto). Susan J. Napier comenta que «what animation can do to the human body is one of the most interesting and provocative aspects of the médium» (Napier, 2005: 35) lo cual entronca claramente con la concepción de lo grotesco de Bajtin anteriormente expuesta.

Así pues, dentro de las distintas formas artísticas¹⁵ capaces de representar lo grotesco –pintura, escultura, literatura, teatro, cine y animación¹⁶–, vemos que a la pintura y la escultura les falta el dinamismo que Kayser consideraba necesario en lo grotesco; en la literatura, aunque capaz de evocar imágenes muy vívidamente y de ser capaz de recurrir a medios diversos para producir la transmisión del sentimiento de lo grotesco, nos encontramos con el problema de que la visualización de las mismas corre siempre a cargo de la imaginación del lector por notable que sea el talento descriptivo del autor; en el teatro y en el cine el problema es similar, estando ambos medios limitados por la realidad física de la imagen¹⁷. La evolución histórico-técnica parece pues natural que se dé.

Las formas disponibles a la imaginación han adquirido distintas características según la época... Los objetos de la cultura masiva aparecen como encarnación del imaginario social. En los siglos XIX y XX, las historietas, la ficción literaria de gran distribución y, posteriormente, el cine, los dibujos animados, las series televisivas; hacen visibles y actualizan la manera de representar y definir el mundo, caracterizan los seres que lo habitan y la relación entre ellos, subrayan lo que se considera valioso y necesario y señalan los modos de satisfacer esa necesidad (Papalini, 2006: 17).

Llegamos por tanto a la conclusión de que es la animación el medio ideal para la representación de lo grotesco ya que, recordemos, según McElroy uno de los usos de lo grotesco moderno es dejar constancia de la decadencia

15 Considero a la animación un arte en sí misma y por derecho propio.

16 Kayser opina que también la música puede ser vehículo de lo grotesco y se lamenta ya que «compositions like Ravel's "Grotesques", Alban Berg's "Wozzeck", certain characteristic passages in the works of Richard Strauss, and Orff's "Carmina Burana" repeatedly tempted me to study the nature of the grotesque in music» (Kayser, 1981: 10).

17 Si bien actualmente los avances técnicos en el cine en el apartado de los efectos especiales permiten realizar auténticas maravillas visuales, la mayor parte de las producciones no cuentan con los recursos necesarios para ello.

de la sociedad actual y como dice Susan J. Napier «it may be that animation in general –and perhaps anime in particular– is the ideal artistic vehicle for expressing the hopes and nightmares of our uneasy contemporary world» (Napier, 2005: 11).

Pero esto hace al mismo tiempo que nos preguntemos por qué se debe considerar el *anime* en particular, dentro del amplio espectro de la producción del cine de animación, como la forma más capaz de llevar a cabo dicha tarea; qué características propias posee el *anime* que lo hacen tan especial.

3.1. El *anime* como fenómeno cultural

En primer lugar, los *anime* son, ontológicamente hablando, dibujos animados, y tradicionalmente los dibujos animados se perciben por la mayor parte de la población mundial como un producto destinado a un público infantil y juvenil, con un contenido muy alejado en principio de temáticas “adultas” entre las que se encontraría lo grotesco. Tal y como señala Susan Napier «to westerners it may seem surprising that an artistic form that has been known to them largely as children’s entertainment could encompass so many varieties» (Napier, 2005: 15). Y es precisamente esa variedad una de las claves, ya que la tradición y popularidad del *anime* en Japón ha hecho que éste evolucione, hasta convertirse en un medio capaz de albergar virtualmente cualquier tipo de contenido, incluida la pornografía.

En la forma y en el contenido, estas películas de dibujos animados empiezan a ofrecer ideas que también pueden interesar al espectador adulto (Berndt, 1996: 164).

En segundo lugar, la idiosincrasia propia del *anime* como producto de consumo de la cultura popular ha hecho que su difusión en el mercado globalizado actual sea muy amplia. Empezando en la década de los 80, la popularización de Japón como potencia económica a admirar e imitar provocó la exportación de la cultura nipona en muchas de sus variantes, y sus productos no le fueron a la zaga. Así, principalmente a partir de la introducción de los videojuegos de las consolas Nintendo y Sega, otros productos culturales como los *manga* (tebeos japoneses) y los *anime* se fueron haciendo un hueco paulatinamente en el mercado internacional. Comenta Napier: «*Anime* has also penetrated Europe, from the United Kingdom, where *Akira* was a top-selling video in the year after its release, to France, a country not known for its generosity to non-native cultural products, which in the mid 1990s carried over 30 hours a week of japanese cartoons» (Napier, 2005: 6). Al respecto, Papalini afirma que «un dato importante es su expansión [de los *anime*] en el mundo occidental frente al franco retroceso de la producción norteamericana» (Papalini, 2006: 24).

3.2. La popularidad del *anime*

Las razones que explican la difusión del *anime* en occidente y la aceptación por parte de su público son básicamente dos. La primera es que, a pesar de que los *anime* son un producto artístico enmarcado dentro de una forma de cultura popular local que muestra claramente sus raíces (en su caso japonesas), no obstante, como fenómeno social ha absorbido, con el paso del tiempo, las mismas influencias provenientes de occidente que el resto de la mayor parte del mundo industrializado y las ha incorporado a su imaginario, resultando de ello una mezcla de tradición y *cultura pop* muy atractiva al público occidental por su exotismo, que mantiene gracias a la particular idiosincrasia japonesa, pero en la que a la vez pueden identificar una serie de códigos perfectamente reconocibles.

Despite its indisputably Japanese origins, anime increasingly exists at a nexus point in global culture; this position allows it to inhabit an amorphous new media territory that crosses and even intermingles national boundaries. And this is clearly one of its attractions (Napier, 2005: 23).

La segunda razón tiene que ver con las características inherentes del *anime* en la forma que tiene de narrar las historias, de describir a los personajes y las situaciones que viven. Esto entronca con lo que Papalini denomina «la languidez que padecen las historias norteamericanas» (Papalini, 2006: 42). La personalidad de los personajes que protagonizan los *anime* poco tiene que ver con aquella de los héroes clásicos de la cultura popular occidental (sobre todo estadounidense), pura e incorruptible, cuya «pauta de acción fija, previsible e invariablemente correcta, generan el mismo desinterés que una prédica moralizante» (Papalini, 2006: 43). Los héroes de los *anime* son verosímiles, «son contradictorios, se equivocan, tienen malos sentimientos y sienten impulsos eróticos, pareciéndose notablemente a sus públicos y sus vivencias» (Papalini, 2006: 43). Aun en géneros como la ciencia ficción futurista, donde la realidad que se representa está enmarcada en sociedades llenas de robots, planetas desconocidos, viajes interplanetarios y demás invenciones que poco tienen que ver con la nuestra, los personajes y sus vivencias siguen apareciendo cercanos.

...anime tends toward open ended, often tragic story lines, which sometimes include the death of the hero(es), and they are often told within a narrative framework that is deeply critical of contemporary technology and society (Napier, 2005: 33).

Así pues, vemos que el *anime* no sólo es técnicamente un soporte idóneo para la representación estética de lo grotesco, sino que, además, es un medio de comunicación cuyo campo temático cubre la práctica totalidad del espectro posible de géneros –algo que la animación tradicional occidental no se

ha atrevido todavía a hacer-, que entre sus producciones se encuentran algunas de una gran carga semántica¹⁸, y que, asimismo, es capaz de llegar a una cantidad de público considerable alrededor del mundo.

4. Los anime

Procederé ahora a realizar el análisis del uso que de lo grotesco hacen los tres filmes que he seleccionado: *Akira*, *El viaje de Chihiro* y *Urotsukidôji*. Y ya que el interés de este artículo está más bien centrado en el papel que lo grotesco tiene en la narración, su función y el propósito al que sirve dentro del texto es decir la significación semántica de la representación grotesca, antes que en llevar a cabo un exhaustivo análisis narratológico, me limitaré a hacer un breve resumen de la historia que se cuenta en cada película que nos permita meramente entrar en situación.

4.1. Akira

La película arranca con la destrucción nuclear de Tokio en el año 1989. A continuación, la acción se traslada ya al que es el tiempo presente narrativo del filme, el año 2019, y a la ciudad de Neo Tokio, una enorme megalópolis en la que aún se puede observar en su centro el inmenso cráter que la explosión nuclear dejó.

La ciudad se encuentra inmersa en el caos: delincuencia juvenil, desempleo, corrupción política...; manifestaciones multitudinarias de protesta social se extienden por doquier provocando continuos enfrentamientos con la policía y el ejército. Casi se puede hablar de una ciudad en estado de excepción. En este contexto posapocalíptico se mueven las bandas de motoristas callejeros adolescentes. De una de ellas forman parte los dos co-protagonistas: Tetsuo, y Kaneda, el líder de la banda. La relación entre ambos es cuasi fraternal, habiéndose criado ambos juntos desde niños, pero al mismo tiempo existe tensión entre ellos ya que Tetsuo ha sido siempre el más débil de los dos y ha estado siempre a la sombra de Kaneda.

Durante un enfrentamiento con una banda rival, Tetsuo sufre un accidente al entrar en contacto con un niño de extraño aspecto cerca del cráter nuclear. Este encuentro es el punto de partida de los cambios que Tetsuo irá experimentando a lo largo de la historia. El niño resulta ser uno más de los

18 Obras como *Ghost in the shell* o *Neon Genesis Evangelion* han sido objeto de estudio por parte de académicos por su complejo contenido filosófico y cuestionamientos existenciales.

varios sujetos con que el gobierno japonés ha estado experimentando nuevas formas de evolución de la especie humana durante años. Como resultado de dichos experimentos los sujetos han adquirido extraños poderes psíquicos. El secreto mejor guardado es el llamado "proyecto Akira".

Tras ser confinado por el ejército en un hospital y sometido a multitud de exámenes y pruebas, Tetsuo consigue escapar gracias a sus nuevos y cada vez mayores poderes. Los militares se movilizan y le persiguen a través de la ciudad, pero cualquier arma parece inútil para detenerle. La gente empieza a aclamar a Tetsuo con una especie de fervor religioso a gritos de ¡Akira! ¡Akira! Él se encamina al estadio olímpico en construcción en cuyos sótanos se haya el proyecto Akira para medirse con quien cree que es su mayor amenaza: Akira. Al llegar descubre que todo lo que contiene la cámara acorazada que lo guarda son una serie de probetas en las que se conservan órganos y tejidos humanos: cerebro, espina dorsal, médula, corazón, etc.

El ejército hace un último y desesperado intento de parar a Tetsuo y descarga sobre él toda la potencia de su arma más poderosa, un láser disparado desde un satélite espacial. Sin embargo, esto también falla. Aunque ha perdido un brazo en el ataque, Tetsuo consigue destruir el satélite y a continuación procede a reemplazar el miembro que le falta con otro creado telequinéticamente a base de cables, plástico y metal.

El desenlace final se produce en el interior del estadio olímpico. Cuando Kaneda llega para luchar cara a cara con Tetsuo, éste ya ha empezado experimentar intensos dolores y cambios físicos que están más allá de su control. Su cuerpo no es capaz de contener la enorme cantidad de energía que genera y se convierte primero en un bebé gigante y después en una masa informe de tamaño desproporcionado en la que los tejidos y los órganos internos y externos han dejado de ocupar el lugar que les corresponde y de la que brotan pólipos y tentáculos que se estiran, retraen y mueven independientemente. Finalmente, las probetas que contienen el experimento Akira estallan, una luz cegadora envuelve a Tetsuo. Akira se ha manifestado para venir a llevárselo. Se produce un nuevo estallido nuclear que destruye parte de la ciudad. Subsiguientemente, el negro cielo se va despejando de nubes y rayos de sol anuncian un nuevo comienzo, o renacimiento.

Desde luego, *Akira* es una película con multitud de lecturas de una gran profundidad, pero lo que nos ocupa aquí es la presencia de lo grotesco y por tanto no trataré de explicar más que lo que creo se circunscribe a su ámbito¹⁹.

19 Para un análisis más en profundidad de *Akira* véase el libro de Susan J. Napier referenciado en la bibliografía.

Primero, veamos dónde se manifiesta lo grotesco y tratemos después de analizar la función que cumple.

La representación de lo grotesco en *Akira* se da en dos ámbitos: el puramente visual, y el psicológico. Veamos el primero.

Hay sobretodo tres escenas en la película que se pueden calificar a raíz de la definición que hemos establecido anteriormente, de claramente grotescas. La primera sucede durante la estancia de Tetsuo en el hospital: él se encuentra acostado en la cama padeciendo fuertes dolores de cabeza. En un momento dado, un coche de juguete y un oso de peluche cobran vida. Inicialmente tienen un aspecto inofensivo, simpático. Pero enseguida cobran una apariencia y una actitud amenazante. Su tamaño se torna gigante, su rictus se vuelve agresivo, les surgen enormes zarpas y colmillos. Uno de los brazos del oso es una cabeza de reptil. De los cuerpos de ambos brota un líquido blancuzco a modo de sangre. Atacan a Tetsuo, quien se defiende con sus recién adquiridos poderes; la segunda escena es aquella en que Tetsuo, tras haber perdido un brazo, utiliza sus poderes de telequinesia para construirse uno nuevo a partir de chatarra; la tercera es la metamorfosis corporal de Tetsuo previa al desenlace final y que Napier describe como «the grotesque visual tour de force of the film's climatic scene» (Napier, 2005: 44).

En todas estas escenas hay profusión de motivos grotescos: seres inanimados que cobran vida, mutaciones, fusión de distintos cuerpos animales para formar uno nuevo, combinación de tecnología con el cuerpo humano, gigantismo, mutilaciones, hiperbolización de miembros, muestra explícita de órganos humanos, etc.

No obstante, el aspecto más a tener en cuenta en *Akira* es la representación grotesca en su faceta psicológica. Bernard McElroy establece, a partir del análisis de las obras de Kafka, una concepción de lo grotesco que tiene que ver con el estado mental de los protagonistas y que él llama la “visión paranoica”. Para McElroy la visión que un paranoico tiene del mundo hace que éste sea percibido como hostil y amenazante, creando una realidad propia en que la sospecha y el miedo al control por parte de los demás son una constante. La presión psicológica continua a que se ve sometido el paranoico y que recibe o cree recibir en forma de acusaciones y reproches provenientes de los demás hacen que su dignidad y valor como individuo se sientan atacados y «that hostility usually leads to some very physical results, and it is here that the magic and monstrosity of the grotesque most characteristically emerge» (McElroy, 1989: 41). En el caso de Tetsuo, el hecho de haber estado durante años a la sombra de Kaneda ha hecho de él un individuo con graves problemas psicológicos y de autoestima, lleno de complejos y de rencor hacia su amigo. Pero la inesperada adquisición de un gran po-

der hace que se manifieste en él otro de los aspectos que según McElroy es característica intrínseca de la visión paranoica: la ilusión de grandeza, el creerse el centro del universo y que nada puede afectarle, lo cual «gives rise to the grotesque» (McElroy, 1989: 45).

Así pues, ahora que ya sabemos en que términos está representado lo grotesco en *Akira* cabe preguntarse si cumple un papel relevante en el todo del filme. En mi opinión, es central. Y volviendo una vez más a McElroy, la concepción del antihéroe Tetsuo como una figura grotesca sirve de medio de denuncia de una posible futura distopía social. Napier da una clave plausible cuando apunta: «The movie's nihilistic celebration of abjection and finally of extinction suggest no hope for change within the actual fabric of society» (Napier, 2005: 48). La acumulación de un desmesurado poder y su mal uso, o la incapacidad para controlarlo que Tetsuo experimenta sirve de metáfora o de aviso de un posible escenario apocalíptico de holocausto nuclear. Como dice Kaye, uno de los personajes, en referencia a Tetsuo al ser interrogada por Kaneda: «¿Y si el orden de las cosas se hubiera alterado y durante un experimento se hubiera transferido a una ameba el poder de un ser humano? Las amebas no son capaces de hacer nada de nada, se limitan a devorar todo lo que encuentran en su camino».

4.2. *El viaje de Chihiro*

La película empieza con Chihiro y sus padres en pleno viaje de mudanza a una nueva ciudad. Chihiro lleva en el regazo un ramo de flores con una tarjeta de despedida. La carretera por la que viajan se convierte en un camino de tierra que se interna en la montaña. Tras un momento de duda el padre de Chihiro decide seguir adelante. El camino termina en la boca de un túnel por el que el coche no puede pasar. Todos se apean y, aunque Chihiro expresa sus temores a internarse en el túnel, acaba por seguir a sus padres dentro.

Al otro extremo del túnel se extiende un escenario bucólico: una amplia pradera por la que cruza un riachuelo. A lo lejos se ven unas construcciones de estilo tradicional. Según afirma el padre, se trata de uno de los muchos parques temáticos que se abrieron durante los noventa y que acabaron quebrando a causa de la crisis económica.

A pesar de estar abandonado un exquisito aroma sale de un puesto de comida. Los padres de Chihiro se sientan a la barra y comienzan a servirse de la variedad de platos disponibles aunque no hay nadie para atenderles. Chihiro se aleja un poco a echar un vistazo por los alrededores y se encuentra con un chico, Haku, que le avisa de que no puede estar allí y debe marcharse antes de que anochezca lo cual está a punto de suceder.

Mientras se dirige de vuelta al lugar donde había dejado a sus padres, se empiezan a encender las luces de los locales y figuras fantasmales ocupan las paradas para comer y beber. Chihiro descubre horrorizada que sus padres se han transformado en cerdos. Asustada, corre de vuelta el túnel, pero un lago ha surgido de la nada y rodea el parque. Chihiro, por alguna razón se está empezando a desvanecer, pero antes de que desaparezca completamente Haku la encuentra y le da de comer “algo de este mundo” lo que le permitirá permanecer allí.

Haku lleva a Chihiro a la casa de baños para dioses donde trabaja al servicio de Yubaba, la bruja que gobierna ese mundo. Le explica que si quiere tener alguna posibilidad de sobrevivir allí y salvar a sus padres debe presentarse ante Kamaji, el encargado de las calderas, y conseguir que le dé un puesto de trabajo. Kamaji no tiene trabajo que ofrecerle pero sugiere a Chihiro que hable directamente con Yubaba. Ella así lo hace y tras mucho insistir logra firmar un contrato. A cambio, la bruja le roba el nombre, que es la forma que tiene de ejercer control sobre sus sirvientes. Chihiro pasa a llamarse Sen. No obstante, más adelante, gracias a la casual recuperación de la tarjeta de despedida, Chihiro vuelve a recordar su verdadero nombre, con lo que evita convertirse en Sen para siempre y conservar la posibilidad de volver a su mundo.

El trabajo en los baños es duro, pero Chihiro se esfuerza en hacerlo bien. Ese esfuerzo da sus frutos cuando, tras conseguir liberar a un dios de un río de toda la contaminación que lo tenía casi asfixiado, recibe de su parte un pastelillo de hierbas con propiedades mágicas. Chihiro tiene la intención de dárselo de comer a sus padres con el fin de liberarlos del hechizo que les tiene convertidos en cerdos, pero una serie de sucesos le impiden hacerlo: una mitad la utiliza para curar a Haku (quien en realidad es un dragón blanco) de las heridas que ha sufrido durante la misión encargada por Yubaba de robarle a su hermana gemela, Zeniba, un sello de gran valor; la otra mitad la gasta en calmar la furia desatada de un Sin-cara (un ser amorfo, poco más que una boca sobre la que se sostiene una máscara) que ha sembrado el caos en los baños.

Chihiro se pone en camino hacia la casa de Zeniba a fin de pedirle que perdone a Haku. Zeniba consiente y en el camino de regreso a lomos de Haku, Chihiro recuerda que el verdadero nombre de éste es el de un río al que ella se cayó cuando era pequeña²⁰. Haku se libera así del control de Yubaba.

20 En las tradiciones tanto china como japonesa, el dragón suele ser la forma adoptada por los dioses que habitan los ríos.

Finalmente, tras pasar la última prueba a la que la somete la bruja (debe identificar correctamente a sus padres entre varios cerdos y se da cuenta de que ninguno de ellos lo son), Chihiro puede volver a su mundo junto a sus padres. De vuelta al coche, estos se extrañan de que esté cubierto de polvo y hojas caídas, indicando que ha pasado un tiempo considerable, que sin embargo ellos no han notado transcurrir. Chihiro echa un último vistazo al túnel.

El viaje de Chihiro es una historia que está repleta de principio a fin de imágenes representativas de lo grotesco: la increíble variedad de criaturas que se pasean por los baños, ya se trate de dioses o de sirvientes, y que abarca desde demonios hasta cualquier tipo de animal o insecto personificado, pasando por cruces de animales con plantas e incluso con objetos; la exageración de los rasgos faciales de aquellos personajes que en apariencia son más humanos, como en el caso de la bruja Yubaba, cuya enorme cabeza se sostiene sobre un diminuto tronco y en cuya cara apenas hay espacio para otra cosa que no sean ojos, nariz y boca; Kamaji, quien es un anciano con seis brazos infinitamente extensibles y que, aunque tiene piernas, utiliza los miembros superiores para moverse de aquí para allá a modo de una araña; la transformación de los padres de Chihiro en cerdos a causa de su glotonería; el bebé gigante; etc²¹.

Lo grotesco en este *anime* no está basado en las imágenes de carácter ominoso que son comunes a las concepciones de Kayser y McElroy, aquellas en que seres terroríficos se hacen reales o donde abundan las escenas escabrosas, sino que su manifestación se acerca más a la postura de Bajtin: la imagen del cuerpo humano en transformación, los elementos naturales y el folclore popular, la fiesta, el carnaval²². Lo grotesco como arma para conju-

21 «Lo que nos interesa ante todo es la pintura de seres humanos extraordinarios, todos de carácter grotesco. Algunas de estas criaturas son mitad-hombres mitad-bestias, como, por ejemplo, el hipópodo, cuyos pies están calzados con zuecos, las sirenas, los cinéfalos que ladran en vez de hablar, los sátiros, los centauros, etc. Constituyen, de hecho, una verdadera galería de imágenes del *cuerpo híbrido*. Y naturalmente gigantes, enanos y pigmeos, personajes dotados de diversas anomalías físicas: seres de una sola pierna, o sin cabeza, con el rostro en el pecho, un ojo único en la frente, los ojos sobre los hombros, sobre las espaldas, otros con seis brazos o que comen con la nariz, etc. Todo ello constituye las *fantasías anatómicas* de un grotesco desenfundado que gozaban de inmenso favor en la Edad Media» (Bajtin, 1998: 311).

22 Bajtin también admite las mutilaciones, las vísceras, las conductas sexuales explícitas o los gestos de mal gusto como representaciones propias de lo grotesco, aunque como hemos visto el sentido que les otorga es sensiblemente diferente.

rar el terror cósmico a través de la risa, ya que la mayor parte de los personajes y situaciones acercan al espectador a la caricatura o la parodia.

Hay dos imágenes que destacan poderosamente por encima de las demás y en las cuales me gustaría detenerme un poco: por un lado está el túnel que conecta el mundo humano con el mundo gobernado por la bruja Yubaba. Como Bajtin apunta: «El espacio terrestre es, en efecto, construido a imagen del cuerpo grotesco: no comprende sino alturas y depresiones. En su deseo de elevarse o descender (en las profundidades terrestres, los infiernos), los hombres querían constantemente cortar la superficie lisa de la tierra. A partir de estos agujeros y abismos, creían en la existencia de otro mundo» (Bajtin, 1998: 311). Si los orificios del cuerpo humano juegan un papel esencial en la concepción de la imagen del cuerpo grotesco, asimismo los agujeros geográficos sirven de nexo entre los mundos humano y sobrenatural ya que «la tierra y sus orificios tienen además un sentido grotesco y corporal» (Bajtin, 1998: 297).

La segunda imagen es la del Sin-cara. Este ser, en principio pacífico, se vuelve más y más agresivo a medida que ingiere cantidades cada vez mayores de comida hasta que «soon the creature becomes gargantuan, demanding more and more food» (Napier, 2005: 185). El hecho de que Napier aluda a Gargantúa entronca inevitablemente con la concepción que a propósito de Rabelais construye Bajtin de lo grotesco. En su momento más destructivo, el Sin-cara es poco más que una desmesurada boca abierta que engulle todo aquello que se le pone por delante, y es precisamente la relación entre la boca, la deglución incontrolada y la destrucción la que establece Bajtin: «la boca es la puerta abierta que conduce a lo bajo, a los infiernos corporales. La imagen de la absorción y de la deglución, imagen ambivalente muy antigua de la muerte y de la destrucción, está relacionada con la boca abierta» (Bajtin 1998: 292). Es por ello que a medida que el Sin-cara vomita todo lo que ha tragado su ánimo se calma hasta volverse inofensivo por completo.

4.3. Urotsukidôji

El filme arranca con una serie consecutiva de escenas en las que, con un paisaje de fuego y roca de fondo, que recuerda la imagen clásica del infierno, se ve a seres de aspecto demoníaco copulando. Simultáneamente, una voz en *off* cuenta la historia de la leyenda del *overfiend*: «Humanos, sois una raza ignorante, es absurdo que creáis que vuestra especie domina la tierra. Debéis saber que no estáis solos, hay mundos invisibles que existen paralelamente al vuestro, como el mundo de los *makai*, una raza de demonios, y el de los *yujinkai*, que son mitad humanos y mitad bestias. Hay una antigua profecía que predice la aparición de un ser superior cada tres mil años. Se llama *Chojin*, un dios sobre todos los dioses, el *Overfiend*. El *Chojin* aparecerá en el cuerpo de un humano y con su gran poder unirá a los tres mundos,

creará un nuevo cosmos, un mundo de paz y armonía. Su tiempo ha llegado ya. Ignorantes humanos, la verdad será pronto revelada”.

Esta declaración resume en gran medida el argumento de la película: Amano, un agente de los *yujinkai*, ha pasado 300 años en el mundo de los humanos esperando la aparición del *Chojin* con la misión de identificarlo y protegerlo de los ataques de los demonios *makai*, quienes dudan de la bondad de dicho ser superior. El *Chojin* acaba por revelarse en la persona de un chico de instituto, Nagumo, alguien que en principio no parece dar el tipo para convertirse en un dios de dioses: Nagumo está locamente enamorado de Akemi pero en vez de confesarle su amor, se dedica a masturbarse mientras la espía a escondidas en los vestuarios de chicas. Es, en definitiva, el típico antihéroe patético y perdedor.

La horrenda violación de Akemi por un *makai*, frustrada en parte por la intervención de Amano (“Desde luego, los jodidos *makai* sois todos iguales, en cuanto oléis un coño perdéis la cabeza”), provoca que Nagumo y Akemi se conozcan y finalmente se enamoren.

Esa misma noche Nagumo sufre un grave accidente de tráfico y muere en la cama de un quirófano. Amano y su hermana, Megumi, están a punto de renunciar a la búsqueda del *Chojin* cuando éste se manifiesta por fin: Nagumo, quien milagrosamente ha resucitado, viola a una enfermera y la excitación sexual desata la enorme energía del dios que hay en él. El débil y tímido adolescente se transforma en un gigantesco demonio alado con multitud de penes de desmesurado tamaño. El hospital queda reducido a escombros y sólo se encuentra un superviviente, Nagumo, quien no recuerda nada de lo sucedido.

Los hermanos *yujinkai* deciden por fin explicarles a Nagumo y Akemi lo que está pasando, así como avisarles del peligro que Nagumo corre de que los *makai* tracen algún plan para asesinarle. Efectivamente, los demonios se sirven de un compañero de clase de ambos para intentar acabar con él. Niki ama profundamente a Akemi y como consecuencia de ello siente un odio visceral hacia Nagumo. Los *makai* le proporcionan el instrumento de poder que necesita: un horrible falo que debe colocarse en el lugar del suyo y regar con la sangre de dos personas. En una escena de enorme impacto visual, Niki se mutila el pene y a continuación mata a sus padres como sacrificio de sangre.

Algo más tarde, a raíz del secuestro de Akemi por parte de Niki se produce un enfrentamiento entre éste y Nagumo. A pesar de sus nuevos poderes y de haberlos incluso aumentado mediante la ingesta de esperma y sangre del *Chojin*, Niki no es rival para Nagumo y éste le mata. Cuando, de nuevo con forma humana, Nagumo se da cuenta de lo que ha hecho huye horrorizado. Akemi va tras él para tratar de consolarle. Acaban haciendo el amor y aunque todo parece ir bien al principio, poco a poco la excitación sexual des-

pierta al *Chojin*, quien acaba por fecundar a Akemi. El acontecimiento es percibido desde los tres mundos como un gran impacto de proporciones cósmicas.

Ahora Nagumo, descontrolado, comienza a destruir todo a su paso. Amano y otros *yujinkai*, aliados con los *makai*, intentan detenerle pero resulta inútil. A la postre se descubre que el verdadero *Chojin* es el hijo que nacerá de la unión de Nagumo y Akemi. El papel de Nagumo es el de arrasar los tres mundos durante cien años para preparar su venida: "Para la gran renovación los viejos mundos deben ser destruidos. Es la ley del universo, lo viejo debe ser destruido para dar paso a lo nuevo".

Si en alguno de los *anime* hasta ahora vistos la presencia de la representación de lo grotesco resulta más explícita es sin duda alguna en *Urotsukidôji*: sangre, vísceras, mutilaciones, decapitaciones, cadáveres, orgías de sexo, transformaciones, mutaciones, seres de aspecto monstruoso²³, son una constante en todo el filme. Pero lo que nos introduce en la percepción de la atmósfera de lo grotesco tal y como la concibe Kayser es esa ominosa voz en *off* del comienzo con que se comunica al espectador que la concepción estable del mundo que tiene el ser humano no es más que una farsa. La realidad que creemos lógica e inmutable se tambalea al ser introducidos en ella elementos que la desestabilizan, que nos provocan terror. Otros mundos desconocidos existen paralelamente al nuestro, y están habitados por seres de pesadilla capaces de traspasar las fronteras que los separan e introducirse súbitamente en nuestra apacible existencia trastornándola y transportándonos a los límites de la locura.

The grotesque world is -and is not- our own world. The ambiguous way in which we are affected by it results from our awareness that the familiar and apparently harmonious world is alienated under the impact of abysmal forces, which break it up and shatter its coherence (Kayser, 1981: 37).

5. Conclusiones

La representación de lo grotesco en el arte y la literatura tiene ya un largo recorrido. Ha sido utilizado por pintores, escultores y escritores durante siglos con el fin de transmitir al receptor de la obra artística un sentimiento que no se suele percibir ante la contemplación de la mayoría de obras, una

23 Véase la nota 18. Los seres con anomalías físicas que relaciona Bajtin se ajustan sorprendentemente al aspecto de los demonios *makai*.

sensación de incomodidad y extrañeza. Ya provoque desasosiego a través de elementos del terror más insondable o liberación mediante la risa más burda, lo grotesco deja siempre al espectador con la sensación de haber sido sacudido, profundamente impresionado por lo que ante él se ha desarrollado y sintiendo que de alguna forma la visión que hasta ese momento tenía de la realidad ha sido modificada.

Las diversas concepciones de lo grotesco que se han repasado en este trabajo aportan claves para tener una comprensión más clara del alcance del término. En mi opinión, todas ellas aciertan en su intento de definición pero adolecen de aportar una visión parcial de lo grotesco si son tomadas por separado. No obstante, en combinación unas con otras dan una visión completa de en qué consiste lo grotesco. Y es que, si como hemos visto, lo grotesco se define más que estructuralmente, en base a una teoría de la recepción, entonces las restricciones disminuyen y el campo semántico de lo grotesco se amplía.

En la actualidad, lo grotesco sigue presente en los medios de comunicación y las artes. El *anime*, por su parte, ha alcanzado en las últimas décadas una gran popularidad y reconocimiento.

As a form of popular culture, anime is important for its growing global popularity but it is also a cultural form whose themes and modes reach across arbitrary aesthetic boundaries to strike significant artistic and psychological chords (Napier, 2005: 14).

Por tanto, como fenómeno global no podía quedarse al margen de la utilización de lo grotesco y, como hemos observado, ha hecho un uso idóneo de él. A decir verdad, se podría afirmar que el *anime* es, hoy en día, el soporte más adecuado para la representación de lo grotesco.

No había en este trabajo espacio suficiente para realizar un análisis de cada *anime* desde la perspectiva de todas las definiciones de lo grotesco por separado o de su aplicación combinada, y por eso me he limitado a circunscribir cada uno de ellos al ámbito de una sola a fin de aportar ejemplos de cada concepción. Pero es mi opinión que cualquiera de los *anime* aquí considerados hubiese sido susceptible de ser sometido a análisis desde cualquiera de las perspectivas y que cualquiera de las interpretaciones de lo grotesco tenidas en cuenta hubiese podido encontrar su justificación en todos ellos; más aun, encontrarse todas ellas en combinación en cada *anime*, complementándose.

Referencias Bibliográficas

- BAJTIN, Mijail (1998). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento en el contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- BERNDT, Jaqueline (1996). *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca.
- FREUD, Sigmund (1988). *Lo ominoso*. En Strachey, James (ed). *Obras completas*. Vol. XVII: De la historia de una neurosis infantil (Caso del "Hombre de los lobos"), y otras obras (1917 – 1919), 219 – 251, Buenos Aires: Amorrortu.
- HARPMAN, Geoffrey (1976). *The Grotesque: First Principles*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 34: 4: 461 – 468.
- KAYSER, Wolfgang (1981). *The grotesque in art and literature*. Nueva York: Columbia University Press.
- MCELROY, Bernard (1989). *Fiction of the modern grotesque*. Houndmills: Macmillan.
- MORREALL, John (1983). *Taking laughter seriously*. Albany: State University of New York.
- NAPIER, Susan J. (2005). *Anime from Akira to Howl's moving castle*. Nueva York: Palgrave Macmillan.
- PAPALINI, Vanina A. (2006). *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- STEIG, Michael (1970). *Defining the grotesque: an attempt at synthesis*, *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 29: 2: 253 – 260.
- THOMSON, Philip (1972). *The Grotesque*. Londres: Methuen & Co.

Filmografía utilizada

- Akira*, Japón, Akira Committee Company Ltd. 1988.
- El viaje de Chihiro*, Japón, Studio Ghibli, 2001.
- Urotsukidôji. La leyenda del señor del mal*, Japón, Toshio Maeda, 1992.