

# ORGASMO Y APOCALIPSIS: 'UROTSUKIDOJI: LA LEYENDA DEL SEÑOR DEL MAL' POR SUSAN POINTON

SUSAN POINTON ha sido Profesora de Literatura y Telecomunicaciones en la Universidad de Ohio antes de establecerse en Nueva Zelanda. Igualmente ha dirigido y producido una docena de películas, tanto documentales como de ficción.

1. Publicado originalmente en el monográfico «Pornography» de la revista *Wide Angle*, vol. 19, nº 3 (julio de 1997), con el título «Transcultural Orgasm as Apocalypse: *Urotsukidoji: The Legend of the Overfiend*». Se ha adaptado aquí el título con el que una versión expurgada de la película ha sido distribuida comercialmente en vídeo en nuestro país.

Fundido en negro de un primer plano del sello del Presidente de los Estados Unidos. En *off*, una mujer gime rítmicamente. Haciendo una panorámica sobre los familiares detalles de la sede de poder, en un momento dado la cámara descubre al rubio presidente de los Estados Unidos detrás de la mesa de su despacho, en pleno y entusiasta acto sexual con su secretaria, tan rubia como él. No parece que les desaliente la presencia de varios agentes secretos muertos y esparcidos por el suelo alrededor suyo. El teléfono suena y el presidente lo coge.

—Las unidades de la flota están preparadas. ¿Cuál es nuestro objetivo?

—Osaka.

—¿Osaka, Japón?

Corte a la silueta en penumbra de la ciudad de Osaka y su antiguo castillo bañado en una espectral luz verde.

—Eso es. Dos de mis agentes me han traído pruebas de que Osaka estaba detrás del ataque contra nosotros.

—Señor Presidente, ¿qué vamos a hacer?

—Ordene a la flota que abra fuego

Mientras el presidente cuelga el auricular, la mujer se levanta sobresaltada.

—John, ¿eras tú?

—Sí, han resucitado al *chojin* y nadie puede parar la destrucción que él trae consigo. Echemos un último polvo antes del fin.

Cuando la secretaria se echa hacia atrás aterrorizada, los ojos del presidente empiezan a volverse rojos. Su cabeza se deforma, se abre por la mitad y de ella emerge un monstruo parecido a una serpiente con un solo ojo. Su torso comienza a palpar y a expandirse. Reventando su ingle sale un enorme taladro mecánico con forma fálica; unos tentáculos largos y ondulantes envuelven y atrapan a la mujer, acariciando sus pezones y separando sus muslos. Mientras el monstruo la fuerza violentamente, en paralelo se muestran imágenes de la flota de los Estados Unidos con rumbo a Japón. Sus misiles nucleares salen disparados de las lanzaderas abiertas. Un monstruo parecido a Godzilla emerge del océano e inmola a la flota con ráfagas de fuego, como si eyaculara por la boca. Sus tentáculos enrollan y rodean a los desventurados barcos. Mientras tanto, dentro del castillo de Osaka, que brilla con una luz verde, una joven japonesa llamada Akemi da a luz al verdadero *chojin*, cuya presencia señala el



**Urotsukidoji / La leyenda del Señor del Mal (Hideki Takayama, 1989).**

restablecimiento del equilibrio entre el mundo humano y el mundo demoníaco. Se trata de *Urotsukidoji 2: El nacimiento del Señor del Mal*.

¿Expresión gráfica de la ansiedad sexual adolescente? ¿Reflexión sobre el tradicional miedo japonés hacia el mestizaje y el imperialismo cultural? ¿Homenaje post-industrial a clásicos del cine de desastres de los años cincuenta como *Godzilla* y *Mothra*? ¿Reflexión sobre el deseo *cyberpunk* de la fusión sintética? ¿O simplemente un caso de sobrecarga sensorial post-moderna, porno duro exagerado para el hastiado mercado adolescente norteamericano? La secuencia descrita procede de un largo de animación realizado en 1992 por Hideki Takayama. Aunque *Urotsukidoji* y sus secuelas no han sido, en su mayor parte, comercializadas, se siguen distribuyendo de forma marginal. Con una estructura narrativa inflexiblemente desafiante, estos ejemplos de *hentai*, subgénero dentro de la animación japonesa que se traduce literalmente por «pervertido», se las han apañado para alcanzar a través del boca-oreja un estatuto de películas de culto entre los jóvenes en los campus universitarios y sitios de internet a lo largo y ancho de los Estados Unidos. El primer título de la serie, *Urotsukidoji: La Leyenda del Señor del Mal*, se hizo en 1989, y su versión inglesa en 1992; le siguió *Urotsukidoji 2: El nacimiento del Señor del Mal*, hecha en 1992 y con versión inglesa de 1993; y *Urotsukidoji 3: El Regreso del Señor del Mal* (cuatro episodios), hecha en 1993, con versión inglesa de 1994. Todas ellas están basadas en el comic de Toshio Maeda y dirigidas por Hideki Takayama. La compleja narración sobre la destrucción apocalíptica gira, al menos al principio, en torno a la joven y bella Akemi y su tontorrón novio Ngumo, que sirven de inconscientes anfitriones para diversos tipos de atrocidades en tres dimensiones cósmicas.

Para públicos más acostumbrados a los amables sentimientos de la popular serie de televisión *Sailor Moon* (Juichi Sato, 1995), *Urotsukidoji: La Leyenda del Señor del Mal* y sus igualmente perturbadores clónicos, como *Doomed Megalopolis*, *Wicked City*, *Genocyber* y *Demon City Shinkuyu*, representan un nuevo nivel de intensidad temática en la próspera industria japonesa de animación, cuya penetración en el mercado desde los últimos años ochenta, a pesar de la escasa exhibición para el público general, ha alcanzado proporciones de epidemia tanto en su país como en el extranjero. En 1996 las ventas al detalle de videos *anime* sumaron un total de setenta y cinco millones de dólares, sólo en los Estados Unidos<sup>2</sup>. En cierto modo, resulta irónico que el término «imperialismo cultural», evocado en los estudios sobre comunicación sea sinónimo del flujo unidireccional de productos culturales estadounidenses hacia otros países. El reciente éxito de los videos de animación japonesa importados a los Estados Unidos proporciona un sorprendente contraste con dicho modelo y ofrece la oportunidad de examinar muy de cerca un fenómeno contracultural. Puede ser significativo que la aparición de la animación japonesa (o *anime*, como se la conoce popularmente) como signo de identidad de la desafecta juventud norteamericana haya coincidido con el desarrollo de la contracultura *cyberpunk*, ya que ambas celebran y temen la sumersión de la sociedad moderna de manos de la tecnología informática. Siguiendo el ejemplo de los jóvenes animadores y genios de la informática japoneses que expresan su relación con una cibercultura japonesa en rápida evolución, los jóvenes estadounidenses encuentran en el *anime* una forma irresistible con la que expresar sus propias inquietudes culturales.

2. Véase Frederik L. Schodt, *Dreamland Japan: Writings on Manga* (Berkeley, Stone Bridge Press, 1996). También Trish Ledoux y Doug Ranney, *The Complete Anime Guide: Japanese Animation Video Directory and Resource Guide* (Issaquah, WA, Tiger Mountain Press, 1995).

Desde una perspectiva teórica, el estudio de un fenómeno mediático como el *anime* pone en relieve la dificultad que entraña intentar restringir los textos culturales contemporáneos a las estrictas fronteras nacionales. Resulta imposible ignorar la constante polinización cruzada y los préstamos culturales populares que complican y enriquecen los textos *animes*. Los creadores de la mayoría de estas películas son jóvenes artistas japoneses veinteañeros y treintaeros que desde su nacimiento han estado expuestos a la influencia occidental. A pesar de la envoltura japonesa, muchas de estas cintas rinden un homenaje generoso y obsesivamente escrupuloso a fuentes tan diversas como las series de televisión de policías de los años setenta, al *glam-rock* europeo de los ochenta y al cine francés de la *nouvelle vague*. Sin embargo, a pesar de estos conocidos señalizadores, los temas esotéricos a menudo permanecen impenetrables incluso para el espectador occidental más fanático; y es precisamente esta característica la que parece aumentar su atractivo. El perfil del estadounidense aficionado al *anime* no es el de un consumidor ocasional, sino el de un devoto entregado en cuerpo y alma, que demuestra su lealtad tatuándose en el cuerpo los nombres o imágenes de sus personajes favoritos, escribiendo sus propias versiones de los textos, o incluso estudiando japonés para ver los vídeos en versión original, sin doblaje.

Este fanatismo inquieta a los observadores norteamericanos, que se preguntan por qué una generación entera renuncia a los textos políticamente correctos de su propia cultura para comprometerse tan apasionadamente con tales productos importados del extranjero, que además están bañados de un contenido desmesurado de sado-masquismo sexual y violencia gráfica. Hasta cierto punto, la respuesta es obvia. Comparada con la animación norteamericana, que se caracteriza por la sacarina y el humor de golpe y porrazo, los textos *anime* son inteligentes, sofisticados y gráficamente impactantes, productos de una obsesiva observancia por el detalle y un rico uso de los medios para representar el paisaje tanto de sueños como de pesadillas. Quizá su incorrección política en sí misma proporciona un escape de fantasía y una fuente de identificación para la máxima audiencia de los jóvenes adolescentes. Parecen encontrar en las «tías agresivas» y en los «tipos raritos», perdedores y vengativos, del *anime* unos poderosos «marcadores» de sus emergentes identidades.

Examinando la atracción ejercida por una película como *Urotsukidōji* en una nueva generación de consumidores estadounidenses, cuyos progenitores se resistieron a los productos culturales procedentes de Japón, revela algunas de las consecuencias de este fenómeno transcultural. Mientras que los estudios académicos sobre *anime* son relativamente recientes, el medio del *manga*, es decir, las novelas gráficas y álbumes de comic japoneses, ha sido documentado extensamente por Frederick Schodt<sup>3</sup>, que ha contribuido materialmente a la promoción de la comercialización de obras *manga* y *anime* en EE UU. Ian Buruma y Constance Penley han aportado estudios en los subgéneros eróticos tanto en el cine japonés como en el *manga*<sup>4</sup>, y Annalee Newitz ha abordado las consecuencias de un imperialismo cultural inverso que ella distingue en muchos textos *anime*<sup>5</sup>.

El estudio de la producción y recepción de un fenómeno mediático global como la animación japonesa mediante la aplicación de métodos tradicionales de investigación etnográfica resulta cuestionable, debido a lo que Dwight Conquergood tan perceptivamente identifica como la incapacidad para limitar los productos culturales a una frontera determinada. «Las fronteras permean tanto como limitan. En vez de ser líneas

3. Frederick Schodt, *Dreamland Japan* (ya citado) y *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Tokio / Nueva York, Kodansha International, 1983); para ejemplos de comics explícitamente pornográficos (por ejemplo, *Mary's Asshole*), véase Kevin Quigley (ed.), *Comics Underground Japan* (Nueva York, Blast Books, 1996).

4. Ian Buruma, *Behind the Mask: On Sexual Demons, Sacred Mothers, Transvestites, Gangsters, Drifters and Other Japanese Cultural Heroes* (Nueva York, Pantheon Books, 1984); Constance Penley, *The Future of an Illusion: Film, Feminism and Psychoanalysis* (Londres, Routledge, 1989).

5. Annalee Newitz, «Magical Girls and Atomic Bomb Sporn: Japanese Animation in America» (*Film Quarterly*, vol. 49, nº 1, 1995), pp. 2-15.

6. Dwight Conquergood, «Rethinking Ethnography: Towards a Critical Cultural Politics» (*Communication Monographs*, vol. 58, n° 2, junio de 1991), p. 186.

7. Dwight Conquergood, «Rethinking Ethnography», p. 187.

divisorias que hay que defender o transgredir, en la actualidad las fronteras se conciben como lugares para el entrecruzamiento dentro mismo del sujeto postmoderno. La diferencia se resitúa dentro del yo en lugar de más allá<sup>6</sup>. Aunque esto probablemente siempre haya sido así, los constructos del imperialismo cultural han facilitado un sistema de codificación de oposición binaria que sólo se ha visto radicalmente cuestionado en los últimos veinte años de reidentificación postcolonial. Más que restringir el campo para la investigación cultural, este cambio en la percepción ha abierto el estudio de las relaciones culturales hacia un discurso de oposiciones y relaciones mucho más activo y vital, en el cual «el significado se ataca y se defiende en los intersticios, en las estructuras intermedias»<sup>7</sup>. Por esta razón, cuando se abordan las culturas mediáticas contemporáneas, es más relevante enfocar la investigación hacia lo que los etnógrafos llaman «zonas» e «intersecciones», donde los elementos de diferentes culturas chocan y mutan.

Lo que quizá resulte más chocante del *anime*, comparado con otros productos mediáticos que se han modificado para el mercado norteamericano, es la falta de interés por hacer que la narración sea digerible. Es típico de los productos mediáticos extranjeros, incluso los procedentes de países de habla inglesa, que no se traduzcan bien debido a su ritmo más lento y a la ausencia de estimulación directa. Normalmente los vídeos se montan y se doblan concienzudamente antes de considerarse accesibles para el público estadounidense. Por ejemplo, los *Power Rangers*, la popular serie infantil que fue emitida en Japón durante veinticinco años seguidos antes de

ser introducida en los Estados Unidos, se reestructuró y reelaboró de una manera tan espectacular que después era prácticamente irreconocible. Para cumplir las normas actuales de corrección política, el equipo de *Power Rangers*, que en origen era exclusivamente masculino, se convirtió en un microcosmos multicultural, reflejo de lo que es el crisol norteamericano, con un asiático, dos mujeres, y, por supuesto, un afroamericano. (A pesar de estos serios esfuerzos por lograr una democracia representativa, el *Ranger* rubio y deportista, el llamado «*Ranger* blanco», con aspecto de jugador de fútbol americano, ha superado por completo al resto en términos de reconocimiento por parte del consumidor). Los tratamientos originales —típicos de las películas asiáticas de artes marciales también en el hecho de que se dividían en episodios, tenían final abierto, se intercalaban demostraciones muy estilizadas de las habilidades de lucha, y estaban rociados de aforismos budistas sobre la transitoriedad de la vida— fueron desechados casi por completo y sustituidos por historias moralizantes al uso, resueltas en tres actos. Se revisó el vestuario para ajustarse al estilo de «mono de



*Urotsukidoji / La leyenda del Señor del Mal* (Hideki Takayama, 1989).

ser introducida en los Estados Unidos, se reestructuró y reelaboró de una manera tan espectacular que después era prácticamente irreconocible. Para cumplir las normas actuales de corrección política, el equipo de *Power Rangers*, que en origen era exclusivamente masculino, se convirtió en un microcosmos multicultural, reflejo de lo que es el crisol norteamericano, con un asiático, dos mujeres, y, por supuesto, un afroamericano. (A pesar de estos serios esfuerzos por lograr una democracia representativa, el *Ranger* rubio y deportista, el llamado «*Ranger* blanco», con aspecto de jugador de fútbol americano, ha superado por completo al resto en términos de reconocimiento por parte del consumidor). Los tratamientos originales —típicos de las películas asiáticas de artes marciales también en el hecho de que se dividían en episodios, tenían final abierto, se intercalaban demostraciones muy estilizadas de las habilidades de lucha, y estaban rociados de aforismos budistas sobre la transitoriedad de la vida— fueron desechados casi por completo y sustituidos por historias moralizantes al uso, resueltas en tres actos. Se revisó el vestuario para ajustarse al estilo de «mono de

*spandex brillante*» que se asocia con el género de la ciencia-ficción y la música fue sustituida por un pegadizo tema en inglés típico del estilo americano. En este proceso sólo subsistirían las secuencias de lucha originales, que los productores estadounidenses fueron incapaces de reproducir: torpemente montadas y a menudo insertadas de manera incoherente dentro de la reelaborada narración, permanecen pese a todo.

Por contraste, el éxito de los vídeos *anime*, a pesar de la casi completa ausencia de promoción comercial o de exhibición cinematográfica, se debe en gran medida a la falta de compromiso (algunos comentaristas se refieren al *anime* como Animación Original en Vídeo –*Original Video Animation*–, término que a menudo significa que nunca fueron emitidas en ningún medio de comunicación.) En la narración de un *western*, por ejemplo, se presenta al espectador al menos un personaje que actúa como brújula moral; él o ella proporciona el punto de vista privilegiado a través de respuestas a sucesos internos. Sin embargo, en el *anime* el héroe de repente es propenso a exhibir un comportamiento tan poco heroico que la discrepancia pone en grave peligro sus posibilidades de que se le use como un modelo coherente que hay que imitar. Pero quizá la diferencia más chocante entre los textos *anime* y sus equivalentes occidentales sea la carencia de la estructura dramática en tres partes, en la cual se presenta al protagonista, claramente identificable, se le introduce en una situación de desestabilización y se le fuerza a resolverla para llegar a una conclusión satisfactoria. La narración *anime* a menudo empieza de una manera bastante tangencial, en la que se pueden presentar un número de personajes que, a los ojos del espectador occidental, no se pueden identificar como héroes ni como villanos. Es típico de los tratamientos japoneses que den tumbos a lo largo de una narración episódica carente por lo común de una intención de unidad o de condensación. Una secuencia puede muy bien comenzar en medio de la acción o, incluso más frecuentemente, encontrar que la narración ha sido interrumpida por secuencias en las cuales los personajes literalmente miran fijamente hacia el espacio durante minutos, un modo radical y desconcertante (para el espectador occidental) de sugerir especulación filosófica o comprensión espiritual. Lo más inquietante de todo, a pesar del uso de muchos elementos procedentes de la tradición dramática occidental, es que con frecuencia los artistas japoneses ni siquiera ofrecen al espectador un desenlace satisfactorio. Los monstruos causan estragos pero no son destruidos. La heroína puede tan bien acabar casándose como morir un poco antes del final. A menudo el héroe se ve forzado a sacrificarse en aras del honor, ateniéndose a la concepción tradicional japonesa de *seishingushi*, la necesidad de purificación mediante el sufrimiento físico y la privación. Los guiones giran de una manera obsesiva en torno a temas como el honor y la familia, así como la añoranza de una vida rural pre-industrial. Muchos personajes *anime* son andróginos, descendientes de una larga tradición de *bishonen* (jóvenes bellos) a los que se admira estéticamente por su parecido con la efímera belleza del cerezo en flor. Aunque a menudo se les representa como *travestis*, los *bishonen* no van dirigidos a un público *gay*, sino a mujeres jóvenes y heterosexuales<sup>8</sup>.

Para aumentar esta confusión, resulta casi imposible llevar a cabo un análisis propiamente coherente de los personajes que pueblan el *anime*. Estos personajes raramente son estables o fijos. Raramente representan valores o posturas individuales. Al tratar el tema del imperialismo cultural inverso, los críticos deben advertir que, como sus homólogos en todo el mundo, la juventud japonesa actual ha adoptado los atributos

8. Antonia Levi, *Samurai From Outer Space: Understanding Japanese Manga* (Chicago, Open Court, 1996), pp. 11 y 14; Incluye un glosario de términos para los *otaku*, o fans del *anime*.

externos de la cultura popular norteamericana. Estos códigos son importantes en la textura gráfica de *El Señor del Mal*, se supone que para llamar la atención del público japonés más «en la onda», que es su objetivo. Otra cuestión es si esta apropiación subyace a la superficie. Aun así la imagen del Señor del Mal, como símbolo del poder monolítico que emerge de los cuerpos de sus víctimas, obviamente no es sólo una amenaza externa sino una amenaza que ha sido interiorizada literalmente.

Por otro lado, si dejamos momentáneamente a un lado la analogía con el Imperialismo Norteamericano, también se hace viable contemplar la imaginería de *El Señor del Mal* como un análisis freudiano de la preocupación de los adolescentes por el sexo. Los japoneses no tienen una historia de vergüenza y represión interiorizadas, de base cristiana; la mayoría de los expertos en cultura japonesa creen que los cambios sociales superficiales no han alterado en esencia la tradición panteísta de *Shinto*, que aún es la filosofía social más unificadora en dicha cultura. Aun así, el conflicto entre lujuria y amor, el deseo de experimentar el romance y además disfrutar la libertad del sexo puramente físico, no es común sólo a los jóvenes japoneses y norteamericanos, sino a los chicos y chicas de todo el mundo. Es verdad que la atracción por lo prohibido, el miedo hacia el poder del sexo para transgredir fronteras sociales y códigos de comportamiento prescritos por la sociedad, está más profundamente arraigado en los textos históricos cristianos que en los japoneses, que por tradición se han encontrado más a gusto con su propia naturaleza sensual. Es igualmente cierto que las fantasías de venganza de un adolescente desafiado por la sociedad, marginado por sus semejantes debido a su corta estatura y por sus torpes cualidades sociales, traspasan bastante rápidamente la mayoría de las fronteras geográficas y nacionales. En Japón las convenciones para expresar estas fantasías en medios fiables como el teatro, el cine y la animación se hallan bien establecidas, y los estudios indican que la costumbre de escenificar la violencia no tiene efectos perjudiciales para un orden social normalmente bien organizado y relativamente libre de crímenes. Como ha observado Frederick Schodt, esta expresión de transgresiones extremas de una conducta sexual y violenta, aprobada por la sociedad, incluso puede contribuir al alto grado de seguridad individual y de salud mental que tienen los japoneses<sup>9</sup>. Algunos estudiosos del fenómeno *anime* sugieren que parte de la razón de su éxito entre los jóvenes norteamericanos es en realidad la desconcertante diferencia cultural. Como Celeste Olalquiaga observa en su estudio sobre la apropiación cultural, «Vulture Culture», en el pasado los productos de Oriente «estaban integrados en la cultura dominante como marcas diferenciales y de exotismo. En este proceso perdieron su significado original y fueron despojados de cualquier trascendencia que pudiera resultar desestabilizadora para la cultura receptora»<sup>10</sup>. Este no parece ser el caso del *anime*, al menos no en los sofisticados subgéneros del *mecha*, o ciencia-ficción, y *hentai*, o fantasía pornográfica, que han sido recibidos con los brazos abiertos por los jóvenes *cyberpunks* estadounidenses como expresión de resistencia y rebelión cultural. El hastiado consumidor medio, saturado de argumentos predecibles y superficiales, queda así seducido por la peculiar intensidad y el poder estético de los géneros japoneses. La estructura narrativa de este tipo de películas de animación deriva en gran parte del *manga*, *comics* extremadamente populares en Japón, como el original *Urotsukidôji* de Toshio Maeda.

9. Véase Frederick Schodt, *America and the Four Japans: Friend, Foe, Model, Mirror*, ya citado.

10. Celeste Olalquiaga, «Vulture Culture», en John C. Welchman (ed.), *Rethinking Borders* (Minneapolis, University of Minnesota Press, 1996), p. 86.

Según Frederick Schodt, en 1995 los *comics* supusieron un cuarenta por ciento de los libros y revistas vendidos en Japón, aproximadamente quince por habitante<sup>11</sup>. Los *manga* incluyen una deslumbrante e impresionante colección de géneros que cubren todos los temas, desde la política y la historia hasta el amor homosexual y sado-masochismo explícito. A diferencia de los *comics* norteamericanos, que se limitan a unas cuantas páginas gráficas, algunos *manga* ocupan miles de páginas y las series duran décadas, con unos lectores igualmente entusiastas y fieles. El entusiasmo de los japoneses por las novelas gráficas y por sus equivalentes en animación, mucho más recientes, se puede rastrear en el pasado hasta llegar a los rollos de carácter satírico que hacían los monjes budistas en el siglo XII, pero alcanzaron la popularidad en el período Edo tardío, en la segunda mitad del siglo XIX. Fue el famoso grabador Katsushika Hokusai quien acuñó el término *manga* o «dibujos fantásticos» para describir las series que surgían de los estudios en su libro de dibujos y que se sintetizaban en narraciones. Probablemente no sea una coincidencia que los artistas *ukiyo-e* del período Edo fueran los primeros en utilizar las distorsiones y representaciones surrealistas que se han convertido en sinónimas del *anime* para hacer crítica de los radicales conflictos sociales que estaban transformando su sociedad, previamente insular y ordenada. Como se les había prohibido criticar directamente el orden social, los artistas crearon fantasmas y monstruos para representar a los extranjeros y a los señores feudales corruptos, y mostraban escenas de catástrofes naturales y sobrenaturales como correlatos de la desintegración del antiguo feudalismo. Estas mismas imágenes e historias son las que se reviven y se actualizan ahora, en paralelo a la rápida evolución que está llevando a Japón a convertirse en una superpotencia internacional y tecnológica.

Todo esto es claramente apreciable en *Urotsukidōji*. A un cierto nivel, *Urotsukidōji* satisface las convenciones de la narración fantástica y de terror típica, evocando una sociedad distópica que sólo puede salvarse si se cumple con una antigua profecía. Según la leyenda, hace tres mil años el Señor del Mal, o *chojin*, creó tres mundos paralelos: uno para los humanos, otro para los demonios o *maikai*, y un tercero para los *jukinkai*, que son mitad humanos, mitad demonios. Ahora, en el campus de la Universidad Myojin de Osaka, tres *jukinkai* esperan el regreso del *chojin*, que restablecerá el orden en un mundo totalmente desequilibrado. Por desgracia, cuando el *chojin* aparece, necesitará revitalizarse mediante la actividad sexual con universitarias japonesas aparentemente inconscientes y su renacimiento no crea armonía, sino que da lugar a una orgía de destrucción apocalíptica. Vista como algo aislado, esta síntesis de sexo-magia-terror-amor puede resultar tan extraña para el público extranjero como las exageradas dimensiones de los genitales del *chojin*, aunque sigue las convenciones de los textos fantásticos de terror establecidas en el período Edo tardío. A medida que aumentaron la conflictividad social y la intervención extranjera, Hokusai y el igualmente venerado Utagawa Kuniyoshi imbuyeron a sus grabados de imágenes de transgresión, mutación y catástrofe. De manera parecida, en los años siguientes al bombardeo de Hiroshima y Nagasaki y la subsiguiente evolución del llamado «milagro económico» japonés, el *anime* y otros artefactos marginales se han ido centrando en tramas de opresión tecnológica y premoniciones de desastres.



*Urotsukidoji / La leyenda del Señor del Mal* (Hideki Takayama, 1989).

Otra gran influencia tanto en el grabado *ukiyo-e* como en el *anime* moderno proviene del teatro *kabuki*, con sus impactantes efectos visuales y sus temas de erotismo y violencia muy estilizados. Aunque la necesidad de espectáculos ritualizados de violencia y transgresión sexual como una forma de liberación social lleva siendo desde hace mucho tiempo una parte aceptada de la sociedad japonesa, el *kabuki* se consideraba demasiado 'vulgar' para su exportación, así como muchas de las radicales e inquietantes películas que se produjeron en Japón durante la *nueva ola* en los años sesenta. Los artistas que trabajaban estas formas respondían al cambio social de una manera parecida a como hicieron los grabadores. La perturbadora mezcla de pornografía, violencia y amor que hay en *El Señor del Mal* tiene sus precedentes más directos en las películas eróticas del director de la *nueva ola* Koji Wakamatsu, cuya producción *Kabe No Naka No Himegota* (Secreto tras los muros, 1965) creó un escándalo al ser exhibida en el Festival de Berlín de 1965. *El Señor del Mal* toma de este film su ambiente universitario, en el cual un estudiante socialmente inadaptado desciende hasta la locura para después violar, torturar y asesinar a un ama de casa inocente. Directores políticamente radicales como Koji Wakamatsu y, en menor medida, Nagisa Oshima, identificaron la represión sexual y la represión política como fuerzas igualmente destructivas, equiparando la liberación de la sexualidad a la libertad de expresión política. Inherente a esta tesis queda la siguiente paradoja: mostrando el resultado de la represión sexual con secuencias de tortura y violación explícitas, estos cineastas todavía están involucrados en la explotación sexual de las mujeres que participan en ellas<sup>12</sup>.

<sup>12</sup>. Véase David Desser, *Eros Plus Massacre: An Introduction to the Japanese New Wave Cinema* (Bloomington, Indiana University Press, 1988).



Annalee Newitz sugiere que lo que ella percibe como crítica codificada de la dominación norteamericana sobre la cultura japonesa y la aceptación incondicional de este mensaje por parte de los jóvenes *fans* estadounidenses es, de hecho, una forma de imperialismo cultural a la inversa. Tras observar que los vídeos *anime* a menudo contienen referencias despectivas al militarismo de los Estados Unidos y los perjudiciales efectos sociales que la cultura popular norteamericana tiene en la moderna sociedad japonesa, Newitz sostiene que los aficionados de este país cooperan de buena gana con los productores de estas películas en hacer una crítica a su propia cultura. Y lo que es más, al acoger sin ningún criterio unas tradiciones y una moralidad extrañas de una cultura que, hasta ahora, se ha caracterizado por su impenetrable 'alteridad', en verdad están cumpliendo con su destino de *otaku*, un término híbrido que en japonés denota fanatismo ciego. Newitz argumenta que, al escoger el *anime* como señal de identidad, los fans norteamericanos se abandonan a la auto-discriminación y se concentran en un culto de autodesprecio. También observa que los *fans* estadounidenses del *anime* no sólo reinterpretan estos textos aportando una lectura individualizada, sino que además proporcionan sus propias traducciones y subtítulos para los originales japoneses. Aunque la mayoría de los críticos culturales tildan a este proceso de mera 'apropiación cultural', Newitz sugiere una transacción más siniestra en la cual los productores japoneses están animando a la juventud estadounidense a hacer trizas su propio patrimonio cultural. Es más, Newitz cree que una gran parte del atractivo que estos productos tienen para los jóvenes norteamericanos es su representación de roles sexuales anteriores a los políticamente correctos que no serían tolerados en esta sociedad, incorporando secuencias en las cuales las mujeres son representadas como objetos para la contemplación sin complicaciones, deseosas de que las humillen sexualmente<sup>13</sup>.

Una descomposición semiótica de una secuencia típica de *El Señor del Mal* evidencia esta paradójica dinámica:

### Secuencia nº3

PLANO	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
Plano Medio	chico y chica japoneses en el banco de un parque	amor adolescente
Plano General	una chica monstruo parece tentarle	transgresión/lujuria
Primer Plano	reacción airada de la novia	amor adolescente/ amor verdadero
Plano Medio	el héroe huye aterrizado	inocencia
Plano Medio	el héroe es atropellado	culpa/castigo por un camión
Plano Medio	el héroe muere en el quirófano	castigo
Plano Medio	la novia llora desconsolada	amor verdadero/decencia
Plano General	el depósito de cadáveres en penumbra	amenaza

13. Annalee Newitz, «Magical Girls and Atomic Bomb Sperm», pp. 13-14.

PLANO	DENOTACIÓN	CONNOTACIÓN
Plano Medio	el cadáver bajo una sábana	terror/anticipación
Plano General	una joven enfermera pasa junto a él	inocencia/decencia
Primer Plano	una mano le agarra la pierna	susto/miedo
Primer Plano	la enfermera grita	terror
Plano General	el héroe se levanta y lucha con la enfermera	transgresión
Primer Plano	mano del héroe en el pecho de la enfermera	<i>voyeurismo</i>
Primer Plano	se muestra el muslo de la enfermera	<i>voyeurismo</i>
Primer Plano	cara aterrorizada de la enfermera	terror
Primer Plano	cara descompuesta del héroe	depravación
Plano General	el héroe viola a la enfermera	transgresión
Plano Medio	el héroe se transforma en monstruo	horror
Primer Plano	el cuerpo del monstruo sale haciendo estallar su pecho los tentáculos atravesian y atan a la enfermera	horror
Plano General	el monstruo viola a la enfermera	<i>voyeurismo</i>
Primer Plano	un elfo observa aterrorizado	inocencia
Plano Medio	punto de vista del monstruo de cómo explota el cuerpo de la enfermera	<i>voyeurismo</i> orgasmo
Plano General	el tejado de un edificio sale volando	orgasmo
Plano Medio	los tentáculos penetran por las ventanas y reptan por la ciudad	violación
Plano Medio	el elfo sale corriendo por el miedo	¿esperanza?
Plano General	se van las luces de la ciudad	apocalipsis
Plano Medio	el monstruo se alza sobre Osaka	¿Godzilla?
Plano General	detrás de él, relámpagos	apocalipsis
Plano Medio	la guerra nuclear destruye los edificios; el pene del monstruo echa llamaradas	orgasmo
Primeros Planos	los monstruos salen de sus huevos y se dispersan	Nuevo Orden Mundial- mestizaje

Resulta bastante comprensible que, para Newitz, muchas de estas imágenes se refieran directamente al bombardeo de Hiroshima y Nagasaki. Según ella, *El Señor del Mal* es una alegoría de la ocupación norteamericana y la consiguiente influencia del poder económico y cultural de Estados Unidos sobre Japón, sobre todo en la generación más joven. Aunque las películas norteamericanas sobre la bomba y la ocupación posterior de Japón tienden hacia el relato melancólico de sensibles soldados americanos relacionándose con mujeres japonesas recatadas y agradecidas, las equivalentes japonesas han versado casi exclusivamente en el trauma de la masacre a gran escala, la opresión, la humillación y la violación. Newitz sugiere que en su representación gráfica de la violación y el asesinato, *El Señor del Mal* crea una oposición binaria entre el monstruo-EE UU y la víctima, un Japón feminizado y humillado. Mientras que éste era el caso de muchos filmes japoneses de la postguerra, es más difícil adscribir esos motivos filosóficos a los productores de una película que continuamente coloca al espectador como *voyeur* de imágenes de cuerpos femeninos fragmentados y despersonalizados, violados e impedidos. Con todo, no se puede negar que la imaginería de la bomba atómica es algo obsesivamente recurrente en casi todos los productos *anime* que he estudiado, sea originada por un dragón que echa fuego por la boca, por la tecnología incontrolada o por un gobierno mundial genérico y siniestro. O por un pene, en nuestro caso.

Aunque la estructura narrativa de la secuencia antes esbozada es muy curiosa, más que implicar una referencia específica hacia las normas culturales de EE UU, parece abordar tanto el deseo de venganza de un cretino impotente como la conciencia culpable que a menudo acompaña a las experiencias sexuales de los adolescentes. A juzgar por las rápidas consecuencias de su transgresión social, el mensaje subyacente

parece ser que los excesos del héroe deben pagarse con la consiguiente matanza. Con todo, como herramienta para la excitación sexual, *El Señor del Mal* renquea. El montaje en paralelo de secuencias de amores universitarios con las de fornicación explícita y de asesinatos crean una textura incómoda que nunca logra ningún tipo de integración. Mientras que el *ethos* del 'amor puro' y el 'romance' encarnado por Ngumo y Akemi adquiere un estatuto privilegiado en la película mediante el uso de la música, los primeros

planos con difusor, diálogos que parecen sacados de una tarjeta de San Valentín y los giros de cámara, los episodios de explotación *hard-core* típicos de la fantasía masculina se resuelven coherentemente con secuencias de destrucción atroz. Por esta razón, cuesta dar rienda suelta al placer erótico sin complicaciones y, desde luego, no mientras se nos recuerda constantemente que nuestros villanos son unos chicos realmente majos en busca del amor que casualmente se han visto envueltos en una situación con muy mala pinta. Las consecuencias de sus transgresiones son rápidas y brutales. Para ser un texto pornográfico, ésta es una postura extraordinariamente conservadora.

Si un protagonista masculino como Ngumo se masturba mientras mira por el ojo de la cerradura del cuarto de la ducha de las chicas, ¿puede seguir siendo un héroe? Si alguien penetra a Akemi por todos los orificios de su cuerpo, aunque ella no lo quiera, ¿puede ella seguir siendo una heroína romántica? Si el maromo que hace la vida imposible a Ngumo es una mala bestia, ¿por qué se nos pide que nos preocupe que sufra tan terrible destino? Mientras que, a un cierto nivel, esta yuxtaposición de normalidad



Urotsukidoji / La leyenda del Señor del Mal (Hideki Takayama, 1989).

y decencia que esconden el mal es el material con el que se han hecho muchas películas de terror en Hollywood, en este caso los elementos de inspiración abiertamente norteamericana parecen no ser más que la fachada para una representación gráfica de la ansiedad sexual y la culpa en la adolescencia. Mientras que el espectáculo de terror, sexo y magia tiene un atractivo obvio para el público, sobre todo cuando se representan con tan exquisito y original detalle, el potencial para clarificar clasificaciones de signos se viene abajo definitivamente cuando, tras violar y abusar repetidas veces a su novia Akemi, bajo el disfraz de monstruo, Ngumo, restablecido entre la comunidad universitaria, le pregunta educadamente si quiere que le haga el amor y ella accede con una gratitud pasiva. Para mí, esta reñida representación de la naturaleza de la sexualidad adolescente desautoriza cualquier crítica hacia la dominación estadounidense y sitúa a *El Señor del Mal* de lleno en el género de bien perversas películas de terror para adolescentes.

De nuevo, para un público de jóvenes sexualmente activos, estas secuencias son extrañamente poco excitantes. Si la función de la pornografía es provocar la excitación sexual, entonces *El Señor del Mal* proporciona al espectador pocas ocasiones para relajarse o identificarse con sus protagonistas masculinos. En la pornografía del siglo XX, tal y como la define Randolph Trumbach, se dan dos clases típicas de representación sexual. La primera es la representación de los órganos sexuales humanos, en particular el pene en erección, con la intención de estimular la excitación. La segunda es la representación del acto sexual en sí mismo, mostrado repetidamente en lo que Trumbach llama «una seriedad nivelada que pretende presentar a los cuerpos y los actos sexuales como valiosos en sí mismos. Este tono serio se adopta probablemente porque maximiza la excitación sexual, mientras que el humor o la sátira tienden a limitarla»<sup>14</sup>. Por contraste, los *manga* y *anime* pornográficos actuales llaman la atención por la ausencia misma de los elementos que se usan para avivar los productos pornográficos occidentales. Aunque *El Señor del Mal* adopta una perspectiva masculina tradicional en su representación voyeurística de las mujeres jóvenes, los otros elementos que entran en juego en el texto colaboran enérgicamente en la subversión de esta mirada fija tan activa.

Algunas de las recientes acusaciones en contra del *anime*, por integrar pornografía infantil, puede surgir de una falta de conocimiento de las convenciones de la censura japonesa. Hasta 1993 la prohibición de representar gráficamente tanto los órganos sexuales masculinos como el vello púbico femenino era respetada hasta por los proveedores del porno más duro. Para saltarse esta restricción, los productores recurrieron a un nivel de sugestión muy creativo, bien por ausencia, bien por insinuación, mediante el uso de sustitutos fálicos y vaginales. Estos correlatos se han arraigado tan profundamente en la conciencia pública japonesa que los productores son capaces de indicarlo de una manera muy abstracta y aun así garantizar una respuesta. Constance Penley tuvo que luchar mucho para vencer las reticencias de los editores de sus artículos para que incluyeran ejemplos de *manga* erótico: incluso cuando los genitales reales brillaban por su ausencia, la insinuación era tan fuerte que estaban convencidos de que estaban viendo algo que en realidad no existía. Aunque Schodt dice que el género de *rorikon* o historias sobre el 'complejo de Lolita' es un subgénero del *manga*, resulta fácil ver cómo los espectadores occidentales ignoran la evidencia de unos pechos plenamente desarrollados en los personajes femeninos de los vídeos *anime* y llegan a la conclusión, por su carencia de vello púbico, de que son pre-pubescentes, deducción que se ve

14. Randolph Trumbach, «Erotic Fantasy and Male Libertinism in Enlightenment England», en Lynne Hunt (ed.), *The Invention of Pornography: Obscenity and the Origins of Modernity, 1500-1800* (Nueva York, Zone Books, 1993), p. 260.

reforzada por las agudas voces, que son una convención social para las jóvenes japonesas en posiciones subordinadas.

La reelaboración de la leyenda de Godzilla en *Urotsukidôji* también permite una licencia poética dentro de las restricciones de las leyes de la censura. Para los productores, los tentáculos del monstruo proporcionan un sustituto muy adecuado para esos más convencionales órganos que tienen que permanecer ocultos. Los tentáculos se han convertido en un sustituto fálico tan común en el *anime* pornográfico que este género a menudo recibe su nombre. Estas imágenes son a la vez clásicas y pornográficas en su alusión a la tradición erótica japonesa. La célebre serie de *ukiyo-e shunga*



**El sueño de la mujer del pescador, (1814), grabado de Hokusai.**



15. *El libro de la almohada* es un título importantísimo en la historia de la literatura japonesa. Escrito por Sei Shônagon en el año 1000, es un conjunto de diarios privados en los que su autora hace un relato exhaustivo de su vida y amantes, aparte de incluir listas de cosas tan increíbles como: cosas espléndidas, cosas deprimentes, cosas que deberían ser grandes, cosas que aceleran los latidos de mi corazón, etc. (N. de la T.)

o grabados eróticos que Hokusai completó en los inicios del siglo XIX destacaban por sus meticulosas y ampliadas representaciones de los genitales, tanto femeninos como masculinos. A menudo llamados 'libros de almohada'<sup>15</sup>, se les regalaban a las parejas de recién casados en su noche de bodas y se creía que servían tanto de herramientas para la excitación sexual como de manuales de instrucciones. Este creativo uso de los tentáculos en *El Señor del Mal*, tanto para atar como para penetrar, es un homenaje directo a los *shunga* más famosos de Hokusai. Los demonios tentaculados que ultrajan repetidamente a las mujeres durante todo *El Señor del Mal* aluden al grabado de Hokusai llamado *El Sueño de la Mujer del Pescador*, que, según se dice, hacía referencia a él mismo. Este grabado representa a la mujer de un buscador de perlas completamente desnuda y a un par de pulpos que la penetran por todos los orificios de su cuerpo. El ojo ciclópeo que los penes/serpientes de los demonios tienen en la cabeza también puede encontrarse en varias imágenes fantásticas de criaturas del mundo demoníaco que datan del período Edo tardío, y la propia narración de *El Señor del Mal* es una interpretación de un mito *shinto* tradicional japonés. Es interesante cómo el erotismo de la obra de Hokusai, que data del siglo XIX, se ve subvertido por las insinuaciones de violencia en su encarnación en el siglo XX. Si esto denota un cambio en la conciencia nacional o la necesidad de un nivel de estimulación más elevado es otro tema.

No se puede negar que el *anime* y el *manga* modernos japoneses han llevado la transgresión social a nuevos niveles de intensidad. En sus estudios sobre el *manga* erótico japonés, Constance Penley destaca la proliferación de textos sado-masoquistas cuyos autores son predominantemente mujeres. El inquietante contenido se compensa con la impresionante belleza y sofisticación de su estética gráfica. *Anime* y *manga* se han convertido en productos culturales japoneses potentes e innovadores. Penley rastrea la historia del uso de sustitutos fálicos en el arte gráfico japonés y observa que la principal diferencia es que los suplentes modernos son reveladores del tránsito de la sociedad agraria a la sociedad industrial, adoptando la apariencia de dispositivos robóticos o de alta tecnología en lugar de estar fabricados en madera o fibras vegetales como en el pasado (y cabría preguntarse si esta convención, nacida de la necesidad, ha alentado a un fetichismo más generalizado y extendido). Penley halla una trascendencia mayor en la conspicua ausencia de genitales en la pronografía japonesa: «Es un medio gráfico de representación que usa la no-representación. El significado pornográfico de una secuencia nunca está en la imagen; se produce en ese espacio interactivo entre la imagen y el lector»<sup>16</sup>. Sin duda alguna, esta ausencia permite la posibilidad de un código semiótico que está menos fijado y anclado; aunque el hecho de que esta inestabilidad intensifique o disminuya la función excitadora es un tema sujeto a conjeturas.

La búsqueda tradicional y los elementos románticos abundan en *El Señor del Mal*. Y, como en ejemplos más tradicionales, los encuentros sexuales interrumpen la narración, mientras que los sustitutos fálicos la saturan. Si el espectador en principio se excita con la visión de mujeres desnudas que son dominadas por tentáculos azotadores, resulta difícil imaginar que incluso el consumidor más hastiado pudiera lograr alguna satisfacción al ver el mismo sujeto explotar literalmente y dar lugar a un torrente de órganos y restos óseos. Lo que es más, los perpetradores de esta violencia, en este caso jóvenes universitarios que sin querer se han convertido en monstruos mediante un acto sexual, terminan hechos trizas en una orgía ritual de destrucción. Su culpa, su miedo y su dolor, expresados en los repetidos mensajes de orgasmo como apocalipsis, dotan a la tradición catastrofista de películas como *El Señor del Mal* de una apariencia auténticamente perturbadora.

Es típico que, tras una de estas monumentales orgías de destrucción, la narración dé un brusco giro a las situaciones amorosas normales que viven los protagonistas en su forma humana cualquier día de clase. Y así nos invade la perplejidad al ver cómo alguien que acaba de empalar a una joven con su serpentino pene de diez pies de largo con un ojo en la punta puede tener tantas dificultades para pedirle que salga con él. De este modo, aunque la narración se estructura en situaciones sexuales por episodios bajo la forma clásica de excitación y culminación típica de la pornografía al uso, al espectador se le priva por todos los medios de la oportunidad de excitarse mediante la inyección tanto de elementos terroríficos como de elementos románticos. A pesar de sus trasgresiones, la causalidad predecible no gobierna las vidas de los héroes y heroínas. Siguen operando en dos planos paralelos y se nos pide que les miremos diferenciando bien sus opuestas formas. Esto nos haría asumir que, más que atraer a los espectadores occidentales con su pervertida sexualidad, *El Señor del Mal* conecta a un nivel más profundo con la culpabilidad y la inquietud sexual adolescente. A pesar de la 'alteridad' de la epopeya, obviamente hay bastantes zonas comunes que hacen que

las referencias se puedan trasladar a otras culturas. Ian Buruma cree que la prolongada y consentida infancia de los hombres japoneses y su fuerte identificación con sus madres contribuye a una ansiedad sexual semejante a las mecanizaciones de la culpa cristiana. A pesar de su herencia no cristiana, muchos textos japoneses todavía reflejan el miedo de los hombres hacia el poder sexual de las mujeres y una dicotomía similar a las relaciones binarias entre madre/diosa y tentadora/puta que ven a la mujer como corrupción de la pureza. Como en la religión hindú, la diosa Izanami representa a la vez la vida y la muerte.

Buruma, experto en cultura japonesa, advierte al lector occidental que no aplique una estructura moral a los textos japoneses. Buruma nos recuerda que la cultura japonesa siempre ha apreciado el espectáculo ritual como un rito social de purificación. Cita el ejemplo de los ritos de celebración *matsuri* que, según los esquemas occidentales, son de una naturaleza muy violenta y sexual. Los textos *shinto* siempre han contenido representaciones de lo grotesco y proporcionan un equilibrio a la estética aristocrática de moderación y perfección. Al tratar el tema de las tradiciones japonesas donde hay entretenimiento violento y erotismo grotesco, Buruma resalta el concepto de *asobi* o 'representación', según el cual la violencia se celebra como espectáculo en cierto número de formas ritualizadas. Y añade a propósito de «la clase de belleza perversa que tiene la coreografía de la violencia» en el popular género *yakuza* o películas de *gangsters*, a menudo llamados 'festivales de sangre': «es la clase de violencia que crece en la gente muy reprimida, que de repente la suelta sin restricciones, como los soldados que se vuelven locos en guerra»<sup>17</sup>. Este espectáculo de violencia, que impregna todo *El Señor del Mal*, se eleva mediante su obsesivo examen en lo concerniente al mundo del arte: sangre que borbotea, órganos que se derraman, esqueletos que emergen, la pantalla se vuelve roja —o quizás una única gota roja baja por el desnudo pecho de una desventurada víctima—, pero la belleza gráfica de nuevo sirve para que el espectador se desvincule emocionalmente de la acción y para cosificar a las víctimas y a los perpetradores por igual. El espectador occidental puede excusar todo esto gracias a la deslumbrante compensación estética. No es nada inhabitual que cualquiera de mis alumnos, tras pasar tranquilamente dos horas contemplando una de estas películas de animación, al final sólo comente que no tiene ni idea de lo que significa, pero que «desde luego que es bonito».

Antes de aventurar una conclusión fija en lo referente al significado alegórico de *El Señor del Mal*, debemos tener en cuenta otros atractivos factores. Las referencias deliberadas hacia las películas de catástrofes de los años cincuenta parecen sugerir que en *El Señor del Mal* importa menos el imperialismo cultural que el familiar tema de lo insustancial de la geografía de Japón, preocupación histórica que probablemente haya contribuido a la obsesión budista que hay en ese país por la transitoriedad efímera de la existencia y el esfuerzo humanos. En segundo lugar, *El Señor del Mal* parece en algunos aspectos una reelaboración postmoderna de un viejo icono modernista: el monstruo amenazador eminentemente transcultural, cuyo máximo representante es Godzilla. Como Ken Hollings observó recientemente, «la destrucción urbana generalizada ha sido siempre un elemento esencial en el *anime* y para los *fans* de *kaiju eiga* (películas de catástrofes). En las películas japonesas de monstruos de acción real se ha visto a Tokio reducida a escombros tantas veces que la ciudad debe estar en sus mentes asociada permanentemente a escenas de destrucción»<sup>18</sup>. Quizás los animadores japoneses

17. Ian Buruma, «Legend of the Overfiend: A Case of Overkill» (*Index on Censorship*, vol. 6, 1995), p. 190.

18. Kenneth Hollings, «CTheory», Correo de internet, mayo de 1997.

sintieran que ya era hora de que Godzilla, que había sido eclipsado por la tecnología de efectos especiales de las películas americanas en los años setenta y ochenta y se había visto reducido a ser un bufón o un barato ícono *kitsch*, fuera reinventado. Un tercer factor es la cuestión de si la inestabilidad y ansiedad que revelan la mayoría de productos *anime* es la consecuencia de las percepciones culturales acerca de un poder imperial amenazador. Hollings piensa que la iconografía moderna de la aniquilación de Tokio sugiere un empuje de desintegración interna más que una destrucción física externa. En otras palabras, las ansiedades insinúan el peligro de que la sociedad haga implosión por la presión de sus propios excesos y errores, más que de que explote por la acción de una agresión externa.

La actual política gubernamental japonesa de *kokusaika* o internacionalismo, aunque ciertamente tiene su representación en muchas caracterizaciones y argumentos multiculturales del *anime*, puede tener alguna influencia en el resurgimiento de la imaginaria de la distorsión, de lo grotesco y de los paisajes anti-utópicos que hay en las películas *anime*. Aunque Frederick Schodt ve el papel del *anime* como una lograda «piedra de roseta para el entendimiento mutuo... un conglomerado mental entre los habitantes de países industrializados que viven en un mundo similar de coches, ordenadores, edificios y otros objetos y sistemas hechos por el hombre», aún cuestiona el significado de que «la información primaria en una cultura se exprese mediante la distorsión y la exageración»<sup>19</sup>.

Por último, las cualidades del *anime*, la maníaca intensidad de su apariencia textual, y la elegante y poderosa construcción de su estética gráfica, sitúan a *El Señor del Mal* más allá de las convenciones del género. Si la meta de la pornografía es la estimulación, entonces *Urotsukidōji* alcanza su fin, no mediante un repertorio al uso de códigos pornográficos, sino a través del impresionante espectáculo que ofrece su envoltura estética. Si hay una *money shot* en *El Señor del Mal*, ésta no puede ser otra que el momento en que, con la energía de un violento orgasmo, el Señor del Mal nace a través del cuerpo de su desafortunado padre putativo humano. En sus prolongadas secuencias de destrucción, de carne explotando, de tentáculos penetrando y reptando a través de los muros de los rascacielos, de olas gigantescas barriendo ciudades condenadas, de rastreadores de fibra óptica inmolando a los desgraciados ciudadanos, y, finalmente, del monolito fálico del Señor del Mal elevándose sobre la ciudad de Osaka contra el fondo de un cielo negro salpicado de relámpagos. *El Señor del Mal* no arroja un certero chorro de esperma sobre la cara de una ávida mujer, sino una visión del Armagedón que debe más a El Bosco que a Larry Flynt.

(Traducción de María Pérez Martín)

**ABSTRACT.** Even though nowadays they are certainly popular in Europe and especially in the USA, Japanese pornographic *anime* movies –like *Urotsukidoji* (Hideki Takayama, 1989) and its sequels– use very different images and narrative resources than those used by their western counterparts. Besides these peculiar variants of the traditional arousing strategies, typical of pornographic genre, meaningfully concur with the rhetoric of apocalyptic havoc, characteristic of other Japanese genres, in an unwonted reflection of nuclear trauma and the eventual consequences of cultural imperialism. ■

19. Frederick Schodt, *America and the Four Japans*, pp. 72 y 339.