

LA REPRESENTACIÓN GROTESCA EN EL *ANIME*

THE GROTESQUE REPRESENTATION IN *ANIME*

FRANCISCO PIÑÓN PERALES*

Universidad Autónoma de Barcelona

Fecha de recepción: 30 de abril de 2010

Fecha de aceptación: 20 de octubre de 2010

Fecha de modificación: 21 de octubre de 2010

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; es más, ambos resultan imprescindibles.

PALABRAS CLAVE: grotesco, *anime*, terror, humor, cultura popular.

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 on the highlighting of the core constitutive element of the grotesque: either horror or humor. Taking *anime* —an artistic product of the nowadays global pop culture— as the base of the research, this article concludes that both elements are not only present on most of the grotesque representations but also that they are key to the reception of such an affection, and that the given grotesque representation constitutes itself on a key element to explore and express the feelings of a western society.

KEY WORDS: grotesque, *anime*, horror, humor, pop culture.

* Máster en Teoría de la Literatura y Literatura Comparada. Universidad Autónoma de Barcelona.

INTRODUCCIÓN

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. La razón principal es que cada uno de ellos ha representado un hito dentro del género de la animación en su respectivo momento de aparición. *Akira*, el *anime* de aparición más temprana de los tres¹, 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, que, aunque trillada se enfoca desde una perspectiva novedosa y original. Titulada *El viaje de Chihiro* en su versión doblada al castellano, esta película de Hayao Miyazaki, uno de los más premiados y reconocidos directores de *anime*, obtuvo 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, *Urotsukidōji. La leyenda del señor del mal*, si bien de una calidad sensiblemente inferior a las películas anteriores 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 como cercanas al *gore*, pero en ellas se pueden apreciar matices distintivos, al menos para la época de su lanzamiento.

EL CONCEPTO DE LO GROTESCO A EXAMEN

Definir qué es grotesco y qué no resulta una tarea, cuando menos, delicada. Como dice Geoffrey Harpham: “The grotesque is the slipperiest of aesthetic categories” (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 con una definición académicamente formal del término, como intrínsecamente pertenecientes al mismo (al menos en las artes plásticas): figuras medio humanas medio animales, intrincados motivos

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

vegetales, seres en actitudes sexualmente explícitas, deformidades, mutilaciones, etc.². Además, como señala 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” (58). Se entiende entonces que no es la simple suma de unos cuantos motivos ornamentales, que además tomados individualmente no podrían ser llamados grotescos, lo que nos impulsa a calificar algo como 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 hacer es para qué sirve lo grotesco, cuál es su función como categoría estética dentro de las artes³.

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 make us shudder, because they reflect our own, though totally estranged, world” (Kayser 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

2. 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.
3. 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 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” (184).

IS THE ESTRANGED WORLD⁴” (Kayser 184). De esta manera, Kayser se refiere a un mundo, nuestro propio mundo, que de golpe, con la introducción de un elemento extraño a él, se vuelve una realidad separada, ajena a la que nos resulta familiar, y, por tanto, terrorífica y ominosa⁵. Y precisamente son esos 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” (78).

Para Kayser el efecto humorístico de lo grotesco 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” (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, y le impide 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 context, on the other hand, a certain distance is maintained throughout and, with it, a feeling of security and indifference” (Kayser 118).

El grotesco satírico queda relegado a la visión subjetiva que de la vida tenga el receptor⁶, y, por tanto, lo ridículo como elemento integral de lo grotesco, aunque aparentemente plausible, queda arrinconado en los márgenes de una categoría estética que

4. Las mayúsculas son del original.

5. 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 221). Y puesto que según Kayser, lo grotesco “is primarily the expression of our failure to orient ourselves in the physical universe” (Kayser 185) su efecto en el receptor entronca ineludiblemente con el sentimiento de lo ominoso. El elemento extraño sería aquél que con su aparición súbita provoca la sensación de desorientación.

6. 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 30).

de por sí se circunscribe a los márgenes de la estética. La risa que semejante tipo de humor origina en el espectador tiene poco, por no decir nada, 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? (187)

Este tipo de risa que Kayser asocia a la contemplación (o mejor, a la experiencia) de lo grotesco, tiene poco, si no 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 control⁷.

Ante la segunda pregunta que nos planteábamos, es decir, cuál es la función de la representación grotesca, para qué sirve, Kayser llega a una conclusión bastante similar a la que, más adelante, veremos que también llega Bajtin, aunque a través de un camino diferente y de una utilización y entendimiento de lo grotesco muy 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 WORLD⁸" (Kayser 188).

A diferencia de Wolfgang Kayser, Bernard McElroy 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 Nabokov, 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.

7. 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 57).

8. Las mayúsculas son del original.

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”, al referirse 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 125). Para McElroy, lo grotesco está definitivamente ligado al temor del ser humano de ser objeto de una agresión, no únicamente un ataque físico por parte del exterior cotidiano⁹, o psicológico desde sus propias inseguridades interiores; sino por parte de poderes que están más allá de su comprensión, y 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 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” (54). La continua amenaza de agresión nos provoca el sentimiento que McElroy considera la esencia de lo grotesco: el terror.

Aunque 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 concede una gran importancia a la condición visual y física de la representación grotesca. Sobre todo cuando se refiere *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 estrafalarias, hermafroditismo, etc.

Aunque McElroy coincide con Kayser en señalar al terror como el sentimiento fundamental que transmite lo grotesco y sin el cual éste no sería posible¹⁰, es en la función básica que lo grotesco desempeña en las artes (y en la sociedad por tanto) donde

9. Me refiero aquí a los peligros propios de la existencia mundana: catástrofes naturales, crimen ciudadano, accidentes laborales o de cualquier tipo, atentados terroristas, etc.

10. 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 cuela un elemento extraño, el terror de McElroy está envuelto de una naturaleza más onírica.

sus posturas parecen acercarse más, aunque McElroy va un poco más allá y le añade una nueva dimensión acorde con nuevos tiempos. Si para Kayser lo grotesco era “un intento de invocar y subyugar los aspectos demoníacos del mundo”, para McElroy su función es 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 18).

Al menos de eso 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 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 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 especialmente en la imagen del cuerpo humano, tanto de la misma estructura física como de las funciones biológicas. 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*¹¹” (Bajtin 273). La relación de imágenes pertenecientes a lo grotesco que hace Bajtin se centran sobre todo en las distintas partes del cuerpo y conceden 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*” (285).

11. Las cursivas en ésta y las citas subsiguientes son suyas.

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. 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 286) son procesos dinámicos que ayudan a sobrepasar los límites físicos del cuerpo y lograr una unión con el mundo que lo rodea: “El aspecto procreador y cósmico del cuerpo es subrayado siempre” (290). Por último, la representación grotesca se sirve también de los órganos internos: intestinos, sangre, corazón, entrañas, etc.

Si hasta ahora habíamos visto cómo Kayser y McElroy asociaban lo grotesco a un sentimiento de terror, Bajtin da la vuelta por completo a esa afirmación. Para Bajtin, la concepción grotesca del cuerpo constituye una parte integrante, inseparable, de la fiesta popular, y es, por tanto, vinculada a la burla, la sorna, 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” (Bajtin 317). 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 Bajtin? 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 enfrentamiento¹² ante unas fuerzas cósmicas que se perciben amenazantes en una época en que reinaba una atmósfera de 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, y pasan a ser parte del imaginario festivo para perder su aura amenazante¹³: “*Orina y materia fecal transformaban al temor cósmico en un alegre espantajo de carnaval*” (Bajtin 301).

12. Según nos dice Bajtin, 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.

13. Algo similar pasa con gigantes, cabezudos, enanos, etc., al ser 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

Más adelante, tomando como base el Libro Primero del *Pantagruel* de Rabelais, Bajtin 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*...” (Bajtin 306).

En definitiva a lo que se refiere Bajtin 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.

En conclusión, vemos que aunque estos autores se aproximan a lo grotesco desde diferentes posiciones y sostienen (Bajtin) concepciones divergentes del sentimiento que, al ser despertado en el espectador por su contemplación (o experiencia), caracterizan lo grotesco, coinciden en otorgar como su función clave lo que podríamos calificar como catarsis¹⁴. Esta catarsis, por la experiencia vivida, nos obliga a mirar cara a cara a nuestros temores más profundos y, o bien reírnos de ellos —en Bajtin—, o desafiarlos —en Kayser—, o jugar con ellos en nuestro provecho —McElroy—. Por tanto, podemos 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, lo que hace posible su experiencia desde diferentes puntos de vista y mediante diferentes recursos recibidos por separado o en combinación.

LOS ANIME

Procederé ahora a realizar el análisis del uso que de lo grotesco hacen las tres películas que he seleccionado: *Akira*, *El viaje de Chihiro* y *Urotsukidōji*. 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 las tres películas que nos permita entrar en situación.

Akira

La película comienza con la destrucción nuclear de Tokio en el año 1989. A continuación, la acción se traslada al que es el tiempo narrativo de la historia, el año 2019, y a la ciudad de Neo Tokio, una enorme megalópolis en cuyo centro se puede observar el inmenso cráter que dejó la explosión nuclear.

los gigantes en la fiesta popular. El gigante era el personaje habitual del repertorio de la feria (lo 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” (Bajtin 309).

14. Entiendo catarsis en su definición clásica de proceso liberador que se da en el seno de la tragedia y según el cual el espectador experimenta afectos hasta ese momento ausentes.

La ciudad se encuentra inmersa en el caos: delincuencia juvenil, desempleo, corrupción política...; manifestaciones multitudinarias de protesta social se extienden por doquier y provocan 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 casi fraternal, puesto que se criaron 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 aspecto extraño cerca del cráter nuclear. Este encuentro es el punto de partida de los cambios que Tetsuo experimentará a lo largo de la historia. El niño resulta ser uno más de los sujetos con que el gobierno japonés ha estado experimentando nuevas formas de evolución de la especie humana durante años y 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 lo persiguen a través de la ciudad, pero cualquier arma parece inútil para detenerlo y 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 está 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 por parar a Tetsuo y descargan 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 con cables, plástico y metal.

El desenlace final se produce en el 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 cuyos tejidos y 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 y 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, tras del cual 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 ámbito¹⁵. 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, sobre todo, tres escenas en la película que se pueden calificar como claramente grotescas a raíz de la definición que hemos establecido anteriormente. La primera tiene lugar durante la estancia de Tetsuo en el hospital: él se encuentra acostado en la cama y padece 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 actitud amenazantes. 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. Los juguetes atacan a Tetsuo, quien se defiende con sus recién adquiridos poderes; en la segunda escena 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 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 que más se debe 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, y

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

crea 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 41). En el caso de Tetsuo, 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 poder hace que se manifieste en él otro de los aspectos que, según McElroy, es característica intrínseca de la visión paranoica: la ilusión de grandeza, creerse el centro del universo y que nada puede afectarle, lo cual “gives rise to the grotesque” (McElroy 45).

Así pues, ahora que ya sabemos en qué términos está representado lo grotesco en *Akira* cabe preguntarse si cumple un papel relevante en toda la película. En mi opinión, es central y para volver una vez más a McElroy, la concepción del antihéroe Tetsuo como una figura grotesca sirve como medio de denuncia sobre una posible futura distopía social. Napier da una clave plausible cuando señala: “The movie’s nihilistic celebration of abjection and finally of extinction suggest no hope for change within the actual fabric of society” (48). La acumulación de un desmesurado poder y su mal uso, o la incapacidad para controlarlo que experimenta Tetsuo, sirve de metáfora o aviso sobre 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”.

El viaje de Chihiro

La película empieza cuando Chihiro y sus padres se están mudando 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 y 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 y todos se bajan del auto y, aunque Chihiro expresa sus temores de ingresar en el túnel, acaba por seguir a sus padres.

Al otro extremo del túnel se extiende un escenario bucólico: una amplia pradera por la que cruza un riachuelo y 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 quebraron 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 en la barra y comienzan a servirse de la variedad de platos disponibles aunque no hay nadie para atenderlos. Chihiro se aleja un poco a echar un vistazo por los alrededores y se encuentra con un chico, Haku, que le avisa que no puede estar allí y debe marcharse antes de que anochezca, lo cual está a punto de suceder.

Mientras se dirige 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. Por alguna razón, Chihiro se está empezando a desvanecer, pero antes de que desaparezca completamente Haku la encuentra y le da de comer “algo de este mundo” 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 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 por hacerlo bien. Ese esfuerzo da sus frutos cuando, tras liberar a un dios de un río contaminado, 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 los ha convertido en cerdos, pero una serie de sucesos le impiden hacerlo: una mitad la utiliza para curar las heridas que Haku (quien en realidad es un dragón blanco) 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 encamina hacia la casa de Zeniba para pedirle que perdone a Haku, ésta consiente y en el camino de regreso a lomo de Haku, Chihiro recuerda que el ver-

dadero nombre de éste es el de un río al que ella cayó cuando era pequeña¹⁶. Así Haku se libera del control de Yubaba.

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 en el coche, les extraña que esté cubierto de polvo y hojas caídas, lo que indica que ha pasado un tiempo considerable, aunque ellos no lo han notado transcurrir. Chihiro echa un último vistazo al túnel.

El viaje de Chihiro es una historia que expone imágenes representativas de lo grotesco de principio a fin de: la increíble variedad de criaturas que pasean por los baños, ya se trate de dioses o 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 un lado para otro a modo de una araña; la transformación de los padres de Chihiro en cerdos a causa de su glotonería; el bebé gigante; etc.¹⁷

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 carnaval¹⁸. Lo grotesco se convierte en un arma para conjurar 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.

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

17. "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 desenfrenado que gozaban de inmenso favor en la Edad Media" (Bajtin 311).

18. 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.

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” (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 como nexo entre los mundos humano y sobrenatural ya que “la tierra y sus orificios tienen además un sentido grotesco y corporal” (297).

La segunda imagen es la del Sincara. 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 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 Sincara 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 292). Es por ello que a medida que el Sincara vomita todo lo que ha tragado su ánimo se calma hasta volverse inofensivo por completo.

Urotsukidōji. La leyenda del señor del mal

Esta película comienza 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 observan 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, quien en principio no parece ser el indicado 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 el 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 sobreviviente, Nagumo, quien no recuerda nada de lo sucedido.

Los hermanos *yujinkai* deciden explicar a Nagumo y Akemi lo que está pasando, así como avisarles del peligro que Nagumo corre si los *makai* urden algún plan para asesinarlo. 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.

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 lo 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 consolarlo, tras de lo cual terminan haciendo el amor y aunque todo parece ir bien al principio, poco a poco la excitación sexual despierta 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 detenerlo 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 llegada: “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 que se han estudiado hasta ahora la presencia de la representación de lo grotesco resulta más explícita es sin duda alguna en *Urotsukidōji*: sangre, vísceras, mutilaciones, decapitaciones, cadáveres, orgías, transformaciones, mutaciones, seres de aspecto monstruoso¹⁹, son una constante en toda la película. 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 cuando en ella se introducen 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 de nosotros e introducirse súbitamente en nuestra apacible existencia 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 37).

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 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 se ha desarrollado ante él y sintiendo que de alguna forma la visión que hasta ese momento tenía de la realidad ha sido modificada.

19. Véase la nota 17; Los seres con anomalías físicas que relaciona Bajtin se ajustan sorprendentemente al aspecto de los demonios *makai*.

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 no aportan una visión parcial de lo grotesco si son tomadas por separado. No obstante, en combinación dan una visión completa de aquello en lo que consiste lo grotesco. Y es que, si como hemos visto, lo grotesco se define más que estructuralmente, sobre la base de 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 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 con el 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.

BIBLIOGRAFÍA

- Akira*. Dir. Katsuhiro Ōtomo. Akira Committee Company Ltda. 1988. Película.
- Bajtin, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento en el contexto de François Rabelais*. Trad. Julio Forcat y César Conroy. Madrid: Alianza, 1998. Impreso.
- Berndt, Jaqueline. *El fenómeno manga*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca, 1996. Impreso.
- El viaje de Chihiro*. Dir. Hayao Miyazaki. Studio Ghibli. 2001. Película.
- Freud, Sigmund. "Lo ominoso." *Obras completas*. Vol. xvii. Trad. José Luis Etcheverry. Buenos Aires: Amorrortu, 1988. Impreso.
- Harpman, Geoffrey. "The Grotesque: First Principles." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 34. 4 (1976): 461-468. Impreso.
- Kayser, Wolfgang. *The grotesque in Art and Literature*. Nueva York: Columbia University Press, 1981. Impreso.
- McElroy, Bernard. *Fiction of the Modern Grotesque*. Houndmills: Macmillan, 1989. Impreso.
- Morreall, John. *Taking Laughter Seriously*. Albany: State University of New York, 1983. Impreso.
- Napier, Susan. *Anime from Akira to Howl's Moving Castle*. Nueva York: Palgrave Macmillan, 2005. Impreso.
- Papalini, Vanina. *Anime, mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones. 2006. Impreso.
- Steig, Michael. "Defining the Grotesque: An Attempt at Synthesis." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 29. 2 (1970): 253-260. Impreso.
- Thomson, Philip. *The Grotesque*. Londres: Methuen & Co, 1972. Impreso.
- Urotsukidōji. La leyenda del señor del mal*. Dir. Hideki Takayama. Toshio Maeda. 1992. Película.