

## Ranpo y Maruo, reflejos especulares del eroguro

Miguel Cuba Taboada  
Universidade de Vigo 

<https://www.doi.org/10.5209/mira.102862>

Recibido: 15/09/2025 • Aceptado: 14/11/2025

**ES Resumen:** El presente artículo plantea las figuras de Edogawa Ranpo<sup>1</sup> y Maruo Suehiro como reflejos especulares de unos mismos paradigmas estilísticos y temáticos dentro de sus respectivos medios. Se defenderá la idea de que Maruo configura, desde la década de 1980, el *manga eroguro canónico*, es decir, una transposición de los rasgos identificativos del *eroguro* original al medio del manga, y que, como consecuencia, es el artista que mejor reproduce el espíritu de esa corriente artística en las adaptaciones al manga de la obra de Edogawa Ranpo. Para ello, se analizarán las principales características del movimiento, del que Ranpo es el máximo representante, así como las situaciones políticas y sociales, referentes y presupuestos conceptuales que dieron origen a esta importante tendencia artística. Se analizará hasta qué punto esos rasgos están presentes también en el imaginario de Maruo. Por último, se hará una comparativa entre las diferentes adaptaciones al manga de la obra de Ranpo, con el fin de determinar si efectivamente Maruo es la traslación ideal del espíritu del *eroguro* original al manga.

**Palabras clave:** Ranpo, Maruo, eroguro, grotesco, abyecto.

### ENG **Ranpo and Maruo, mirror images of eroguro**

**Abstract:** This article presents Edogawa Ranpo and Maruo Suehiro as mirror images of the same stylistic and thematic paradigms within their respective media. It will argue that, since the 1980s, Maruo has shaped canonical eroguro manga, that is, a transposition of the identifying features of the original eroguro to the medium of manga, and that, as a result, he is the artist who best reproduces the spirit of this artistic movement in his manga adaptations of Edogawa Ranpo's work. To this end, we will analyse the main characteristics of the movement, of which Ranpo is the leading representative, as well as the political and social situations, references and conceptual assumptions that gave rise to this important artistic trend. We will analyse the extent to which these features are also present in Maruo's imagination. Finally, a comparison will be made between the different manga adaptations of Ranpo's work, in order to determine whether Maruo is indeed the ideal translation of the spirit of the original eroguro into manga.

**Keywords:** Ranpo, Maruo, eroguro, grotesque, abjection.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. La eclosión del *eroguro*. 3. *Eroguro clásico y manga eroguro canónico*. 3.1. Ambientación. 3.2. La influencia extranjera y la tradición japonesa. 4. La huella de Ranpo. 5. Conclusiones. Bibliografía.

**Cómo citar:** Cuba Taboada, M. (2025). Ranpo y Maruo, reflejos especulares del eroguro. *Mirai. Estudios Japoneses* 9 (2025) 37-49. <https://www.doi.org/10.5209/mira.102862>

### 1. Introducción

El presente trabajo analiza las características principales del movimiento artístico de principios del siglo xx conocido como *eroguro*, del que Edogawa Ranpo –seudónimo con el que firmaba Hirai Tarō (1894-1965)– es el máximo representante, con el fin de determinar hasta qué punto esos rasgos de la corriente artística original están presentes también en la revisión del género que lleva a cabo en su obra el autor de manga

<sup>1</sup> Se ha optado por escribir así el seudónimo de Hirai Tarō dado que no se trata de un nombre sino de una transliteración fonética de Edgar Allan Poe, y alterar el orden supondría perder esa similitud con el referente.

Maruo Suehiro (Nagasaki, 1956). En ese sentido, se defenderá la hipótesis de que Maruo configura, en la década de 1980, el *manga eroguro canónico*, es decir, una traslación directa de las principales características y referentes de este movimiento al medio del manga. Se señalará también que, por ese mismo motivo, las adaptaciones al manga que realizó de las obras de Edogawa Rampo, *La extraña historia de la isla Panorama (Panorama-tō Kidan*, 2008) y *La oruga (Imomushi*, 2009), son las que mejor captan el espíritu del *eroguro* original.

Para ello, se adoptará un enfoque que combina una perspectiva formal, ya que considero que es lo más apropiado para los estudios de cómic desde el ámbito de las Bellas Artes –en esto coincido con las teorías de Thierry Groensteen<sup>2</sup>, con un punto de vista transdisciplinar, que incluye el análisis histórico y el comparativo entre obras literarias y mangas pertenecientes al *eroguro*. Entiendo el manga como una forma medial y, para el estudio de su materialidad, me apoyaré en los trabajos académicos de Natsume Fusanosuke (1995),<sup>3</sup> Nagayama Kaoru (2020)<sup>4</sup> y Neil Cohn (2013).<sup>5</sup>

El trabajo se estructurará en cuatro partes bien diferenciadas: en la primera parte se analizarán las características del *eroguro*, sus referentes estéticos y conceptuales y el contexto en el que surge. En la segunda parte se compararán los rasgos del *eroguro* clásico presentes en la obra de Rampo –en tanto que máximo representante del género–, y Maruo, con el fin de comprobar si su estilo podría considerarse no solo una revisión del género, sino un auténtico *manga eroguro canónico*. En la tercera parte se estudiarán diferentes adaptaciones de la obra de Rampo en el medio del manga, confrontándolas entre sí para determinar cuáles recrearían mejor el espíritu del *eroguro* original. En la cuarta y última parte se expondrán las conclusiones de la investigación.

## 2. La eclosión del *eroguro*

Tras la tragedia del terremoto de Kanto de 1923, Japón será sacudido por otro suceso relevante, este de magnitud social y cultural: el surgimiento del *eroguro*. Se trata de un fenómeno complejo que es estudiado desde diferentes perspectivas y, si bien algunos autores lo analizan de manera más amplia, como el espíritu de una época o el signo de un tiempo, otros centran su atención en su expresión como corriente artística. Miriam Silverberg, que forma parte del primer grupo, sitúa la eclosión y desarrollo de este *eroguro* original desde mediados de la década de 1920 hasta 1940, es decir, entre finales de la Era Taishō (1912-1926) y principios de la Era Shōwa (1926-1989) y pone el acento precisamente en la relación de esta corriente con el momento de la modernidad en Japón.<sup>6</sup> En cualquier caso, y si bien es inevitable hacer referencia al conjunto de aspectos sociales e históricos que originan el fenómeno, en este trabajo, lógicamente, se pondrá el foco en la manera en que esta corriente se refleja en las manifestaciones artísticas, y por tanto habrá una mayor afinidad con el estudio que realizó Jesús Palacios, quien lo describe como una suerte de género de géneros, caracterizado por la inclusión de ciertas temáticas y tonos en la cultura popular.<sup>7</sup>

El término *eroguro* es la versión reducida de *ero-guro-nansensu*, una *wasei-eigo* –es decir, una adaptación fonética– de las palabras *erotic*, *grotesque* y *nonsense*, términos que determinan los tres elementos que siempre deben estar presentes en una obra para que sea considerada como perteneciente a esta corriente: un erotismo extremo, lo grotesco y el absurdo. Se suele apuntar que la primera alusión a este fenómeno se encuentra en la novela *La pandilla de Asakusa – Asakusa kurenaidan*, de Kawabata Yasunari, serializada entre 1929 y 1930 –, si bien Silverberg comenta que el término *eroguro* fue muy empleado en los mass-media de la época para «dar sentido a una cultura representada como decadente, una cultura aparentemente deseosa de celebrar la degradación provocada por el placer sensual, ignorando las súplicas de la política partidista y la militancia desenfrenada en las calles».<sup>8</sup>

Como decíamos, este *sentir* tiene su reflejo tanto en las revistas y la cultura visual de la época, como en la literatura y las demás manifestaciones creativas. Así define Palacios esta vertiente artística del fenómeno:

En pocas palabras, el *eroguro* es una visión artística y literaria, cuyo epicentro consiste en retratar un mundo de erotismo extremo, corrupción física y moral, decadencia, deformidad y crueldad, que en su esencia última manifiesta un trasfondo absurdo, sin sentido, e incluso nihilista de la existencia, donde se confunden la risa y el horror, el placer y el dolor, la celebración de la carne y su humillación, lo monstruoso y lo sublime.<sup>9</sup>

Mediante el erotismo extremo, lo grotesco y el absurdo, el *eroguro* quiere impactar, perturbar y escandalizar como modo de rebelión contra los rígidos valores estéticos, la corrección política y los valores tradicionales del momento. Es una corriente subversiva que supone el contrapunto sarcástico, brutal y despiadado de los valores nacionales, religiosos, sociales y políticos de Japón.<sup>10</sup>

<sup>2</sup> Groensteen, *Sistema de la historieta*.

<sup>3</sup> Natsume, *Manga no yomikata*.

<sup>4</sup> Nagayama Kaoru, *Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga*.

<sup>5</sup> Cohn, Neil, *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*.

<sup>6</sup> Silverberg, *Erotic grotesque nonsense: the mass culture of Japanese modern times*, 4.

<sup>7</sup> Palacios, *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura Popular japonesa*, 10.

<sup>8</sup> Silverberg, *Erotic grotesque nonsense: The mass culture of Japanese modern times*, 15.

<sup>9</sup> Palacios, *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura Popular japonesa*, 10.

<sup>10</sup> Ibid., 11.

Si bien se pueden rastrear claros precedentes de esta tendencia en los anteriores Períodos Edo (1603-1868) y Meiji (1868-1912), será, sin embargo, la combinación de una serie de circunstancias históricas, políticas y sociales que se producen en las primeras décadas del siglo xx, junto con la apertura a la influencia extranjera y la consiguiente entrada de movimientos artísticos de vanguardia, lo que cristalice en el movimiento que hoy en día conocemos como *eroguro*. Aunque después veremos que había más puntos en común de los que se podría suponer, el aparente juego de opuestos entre la cultura japonesa y el influjo extranjero, así como el contraste entre el impulso renovador y la sociedad tradicional, unidos a un insólito apogeo en los medios populares —cine, revistas, teatro, etcétera— resultarán esenciales en la configuración de esta corriente.

El ambiente belicista provoca que el *eroguro original* termine de manera abrupta en 1940, momento en el que Edogawa Rampo, Tanizaki Junichirō y Juza Unno —los máximos exponentes literarios de esta tendencia— abandonan el movimiento. Tras la Segunda Guerra Mundial, y en décadas posteriores, el *eroguro* tendrá nuevas revisiones desde distintos medios, que serán reinterpretaciones actualizadas desde otros presupuestos y referentes estéticos. Así, en la década de 1980, tendrá un resurgir en el medio del manga, con varios autores destacados, como Maeda Toshio o Kago Shintaro —ya hacia el final de la década—; si bien, será Maruo Suehiro quien, a diferencia de los otros dos autores mencionados —especialmente en el caso de Kago, que crea una visión actual del *eroguro*—, revisite esta tendencia adoptando como base el mismo imaginario, modelos y bases conceptuales del movimiento original, configurando de esta forma, como defendré, el *manga eroguro canónico*.

Para comprobarlo, en el siguiente epígrafe realizaré un análisis comparativo de aquellos aspectos del *eroguro clásico* presentes en la obra de Rampo, en tanto es el principal exponente del género, y los trazos característicos de la obra de Maruo, con el fin de demostrar, como defiendo, que este autor es el artífice del *manga eroguro canónico*.

### 3. *Eroguro clásico y manga eroguro canónico*

Las similitudes entre la obra de Maruo y los preceptos del *eroguro original* son muy evidentes. Es más, en la construcción de su estilo gráfico y su particular imaginario se pueden detectar las mismas influencias y referentes que en su momento dieron lugar al nacimiento del *eroguro*. En este sentido, podría decirse que es una obra fuera de época, pero lo cierto es que el refinamiento estético y la potencia visual de Maruo logran que, a pesar de que su trabajo se cimienta sobre modelos y presupuestos conceptuales de un género muy anterior, resulte igualmente moderno e igual de desafiante y provocador que el *eroguro original*, como demuestran las polémicas en torno a sus creaciones. De hecho, la adaptación en anime de *Midori, la niña de las camelias* (*Shôjo tsubaki*, 1992) no sólo fue prohibida en Japón —los cines se negaron a proyectarla—, sino que incluso surgió el rumor de que se habían quemado todas las copias, a excepción de una que guardó el director, Harada Hiroshi.<sup>11</sup> Ciento o no, de lo que no hay duda es de que nunca fue proyectada en la gran pantalla y de que la obra de Maruo sigue siendo igual de controvertida hoy en día.

En los siguientes apartados se analizarán los rasgos de la obra de Maruo y se compararán con los propios de Rampo y del *eroguro original*, para determinar si su característico estilo reproduce el espíritu original de esta tendencia —en cuyo caso estaríamos hablando de un *manga eroguro canónico*— o si es en realidad una reinterpretación actual desde presupuestos y referentes estéticos diferentes.



Figura 1. Ejemplo de la ambientación habitual en Maruo. La imagen de Chaplin remite a su viaje a Japón en 1932. Obsérvese la alternancia entre vestuarios occidentales y autóctonos

<sup>11</sup> Fu Manchú, "Midori, la niña de las camelias".

### 3.1. Ambientación

Si bien algunas de sus narraciones se sitúan en otros momentos históricos, lo cierto es que la mayoría de las historias de Maruo están ambientadas en el Japón de las décadas de 1920 y 1930 o quizás, como indica Iria Barro Vale, en las postrimerías de la Segunda Guerra Mundial.<sup>12</sup> El autor demuestra, en cualquier caso, una predilección manifiesta por los años en que eclosionó el *eroguro* original, en las eras Taishō y Shōwa –como es el caso de *Yume no Q-saku* o *Tomino no Jigoku* (2014)– hasta la década de 1940, momento en que termina el *eroguro* original. El mangaka recrea el ambiente de la época en que Ranpo escribió sus obras, y lo retrata resaltando los mismos aspectos en los que se incidía en la visión de la época: el contraste entre lo tradicional y las transformaciones de la modernidad japonesa –el comienzo de la radiodifusión, la proliferación de bares (*baaru*) y cafés, los salones de té (*kissaten*), el aumento de autobuses y ferrocarriles, los grandes almacenes, la literatura de masas, el periodismo de producción masiva (incluida la publicidad), los cines, el jazz, las chicas modernas (*moga*), y los chicos modernos (*mobo*), los carteles en la incipiente ciudad moderna, etc<sup>13</sup>–, el choque entre la influencia extranjera y lo japonés –reflejado sobre todo en el vestuario–, la búsqueda de lo extraño para despertar los sentidos, etc. Incluso podemos decir que va más allá, y la trata como si fuese una época eterna, como si la historia se hubiese detenido en ese momento. Maruo parece obsesionado por el ambiente de aquel período, al que se transporta una y otra vez en sus relatos e ilustraciones. Se ha convertido en un ideal estético, un escenario icónico de las obras de Maruo que no se corresponde con el tiempo real. En el inicio de *La sonrisa del vampiro* –*Warau Kyūketsuki. Warau Kyūketsuki*, publicada en dos tomos en 1998 y 1999–, el autor nos transporta, mediante *flashbacks*, a una ciudad japonesa ruinosa, después de los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial, para ver cómo una mujer, rechazada por su fealdad, renace como vampira; sin embargo, la mayor parte de la historia se desarrolla muchos años después, en unas fechas que no se especifican. No obstante, y al margen de estos aspectos cronológicos, la arquitectura y vestuario de los personajes nos remiten precisamente a los años 20 y 30. Dado que es una historia de vampiros, cuya existencia es inmortal, parece adecuada una percepción del tiempo distorsionada, sin embargo, el hecho de que Maruo adopte esa ambientación asociada al *eroguro* original, como si de un presente eterno se tratase, independientemente del momento en el que se desarrolle la historia, sugiere que a menudo el autor asume esa localización como si de una decisión estética se tratase.

La obsesión con el imaginario de esa época es tal, que se convierte en un rasgo de estilo. La obra de Maruo Suehiro está irremediablemente asociada a una iconografía concreta que evoca ese período histórico, especialmente a través del vestuario: los muchachos muy a menudo están vestidos con el *gakuran* de la época, un uniforme de inspiración occidental que se popularizó durante la era Taishō y Shōwa,<sup>14</sup> mientras que en los adultos se muestra el contraste entre aquellos que visten al modo tradicional japonés y los que tienen un atuendo occidental que remite a las modas de principios de siglo xx. Detalles claramente visibles en muchas de las portadas de sus obras –*New National Kid* (*Shin National Kid*, 1999) *Lunatic lovers* (*Tsuki Teki Aijin*, 1997) o la ya comentada *La sonrisa del vampiro*, por ejemplo–.

Al respecto de esta ambientación, es interesante la manera en que representa a los personajes infantiles y adolescentes, porque en ellos hay una alusión clara a las imágenes de un artista muy célebre en la época del *eroguro*: Takabatake Kashō (1888-1966).

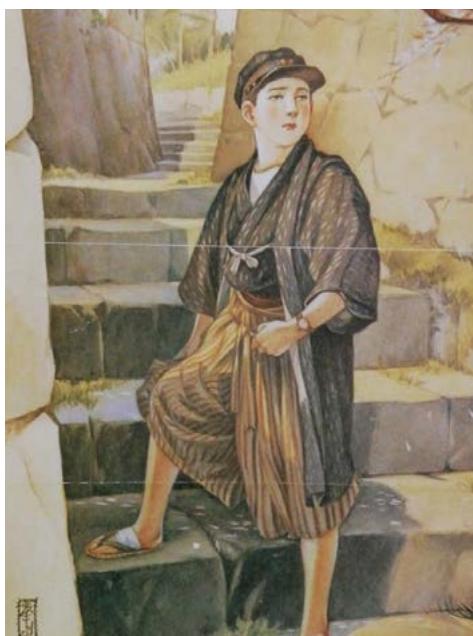


Figura 2A. Pintura de Takabatake Kashō. *Kofun no haru* (1927)

<sup>12</sup> Barro Vale, *Eroguro mon amour*, 238.

<sup>13</sup> Maruyama, «Patterns of ...», 517-522.

<sup>14</sup> King, & Rall, "Re-imagining the Empire of Japan through Japanese Schoolboy Uniforms", 4.



Figura 2B. Imagen del manga de Suehiro Maruo. *El planeta de los japoneses* (1985)

Este artista japonés publicó sus ilustraciones entre los años 1924 y 1935 en la revista Nippon Shōnen, alcanzando una reputación considerable. Como apunta Jacqueline Berndt, Takabatake retrata muchachas de aspecto cándido y ensorñador, mientras que los muchachos son representados en poses y actitudes de acción, con rasgos parcialmente occidentalizados –aunque son inequívocamente japoneses– y feminizados.<sup>15</sup> En estas imágenes, Takabatake crea un arquetipo tremadamente influyente en el manga, el del *bishōnen*, el *chico hermoso*. Es evidente la inspiración de Maruo en estas imágenes –tanto de las representaciones femeninas como, especialmente, en las masculinas–, así como la reinterpretación irónica que hace de esos arquetipos, en unas ocasiones, y directamente perversa en otras, subvirtiendo así por completo su significado. Pongamos por ejemplo las ilustraciones de *Midori, la niña de las camelias* (*Shōjo Tsubaki*, 1984), donde la referencia explícita a la candidez de las chicas en la obra de Takabatake contrasta con la crudeza de la historia que protagoniza esta niña, o, de nuevo, los adolescentes vampiros de *La sonrisa del vampiro*, en los que no queda rastro de la actitud modélica que se presupone a los chicos de las ilustraciones publicadas en Nippon Shōnen.

Así pues, por todo lo expuesto, es evidente no sólo que la ambientación mayoritaria de las obras de Maruo se sitúa en el período en el que aparece y se desarrolla el *eroguro* original, sino además la identificación total del autor con la estética de la época. Otro detalle que demuestra esta fascinación son las adaptaciones al manga que ha realizado de varios autores pertenecientes a la generación literaria japonesa de ese momento. Así, en 2016 publicó una interpretación de *Infierno embotellado* (*Bindume no Jigoku*, 1927), de Yumeno Kyusaku, dentro de la antología *Yume no Q-Saku* (1980) el propio título no deja lugar a dudas–, mientras que de Rampo ha adaptado varias obras: en 2008 sale *El extraño caso de la isla Panorama* (*Panorama tou kidan*, 1926) –publicada en España con el título de *La extraña historia de la isla Panorama*, quizá para diferenciarlo de la novela–, y en 2009 *La oruga* (*Imomushi*, 1926). A estas dos versiones, habría que añadir una tercera, *Se pudre la noche*, una especie de adaptación preliminar, mucho más libre, de *La oruga*, publicada por primera vez en 1981 en la revista *Manga Hunter* y recopilada después en *Yume no Q-Saku*.

A continuación, se hará un análisis de los referentes y presupuestos conceptuales que dieron origen al género –y que, por supuesto, están presentes en la obra de Rampo– para comprobar si son comunes o no a los modelos tomados por Maruo para elaborar su particular estilo.

### 3.2. La influencia extranjera y la tradición japonesa

Silverberg introduce el concepto de *montage* para describir los contrastes y la particular hibridación de influencias heterogéneas que propician la eclosión del *eroguro*, coincidiendo con el proceso de modernización en Japón. A finales de la era Taishō se produce un aperturismo hacia la cultura foránea que tendrá gran impacto en la sociedad japonesa, creando tendencias entre los jóvenes como las *morden girls* (*moga*) y los *modern boys* (*mobo*),<sup>16</sup> y con consecuencias decisivas también en el plano artístico. Efectivamente los autores del *eroguro* –entre ellos, por supuesto, Rampo– deben mucho a la influencia extranjera –desde la cultura rusa, al cine expresionista alemán o la revista *Groteske*, pasando por el *Théâtre du Grand Guignol* francés, las tendencias de vanguardia, como el surrealismo o el futurismo, y la extraordinaria ascendencia de Poe–, pero el fenómeno se asienta también en una larga tradición autóctona que incluye la mitología y los cuentos

<sup>15</sup> Berndt. "Adult manga: Maruo...", 121.

<sup>16</sup> Maruyama, «Patterns of ...», 519.

tradicionales fantásticos, o los grabados del *ukiyo-e*, en especial los subgéneros del *shunga* y el *muzan-e* – estos últimos son un importante referente para Maruo, hasta el punto de que define su obra como *muzan-e* contemporáneos.<sup>17</sup> Todos estos referentes están presentes, y de manera muy explícita además, en la obra de Maruo. Aubrey Beardsley, el simbolismo y el decadentismo son referencias también obvias, como se verá después al analizar el concepto de lo grotesco y su trascendencia en la obra de ambos autores –en la obra del *mangaka* tendrá reflejo tanto en el apartado gráfico como en sus temáticas y tratamientos–; pero antes es conveniente detenerse a analizar el rastro de las vanguardias en las imágenes de Maruo.

**Cine expresionista.** *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920) o *Nosferatu* (Friedrich Wilhelm Murnau, 1922) son algunas de las películas más célebres del cine expresionista alemán, que fueron muy admiradas entre los autores del *eroguro* original<sup>18</sup> y han sido también muy homenajeadas por Maruo, tanto en sus ilustraciones como en historias cortas del mismo inicio de su carrera. Así lo demuestran *El retorno del Doctor Caligari – Das kabinett des Dr. Caligari*, se publicó inicialmente en 1982 en la revista *Manga Takarajima*, y fue recopilado posteriormente en *El monstruo de color rosa* – o la representación de un fotograma de Marlene Dietrich en *El ángel azul* (*Der blaue Engel*, 1930) en su historia corta *Kawayanosuke el virgen* (1981), y la cantidad de ilustraciones sobre *Drácula* (Tod Browning, 1931) y otras películas de la época. Más allá de los homenajes explícitos, esta estética tiene también un reflejo en la iluminación y en la manera en que Maruo trabaja la expresión de los rostros, acentuando el perfilado de los ojos, del mismo modo que funciona el maquillaje.



Figura 3. Viñeta que pertenece a *El retorno del doctor Caligari*.

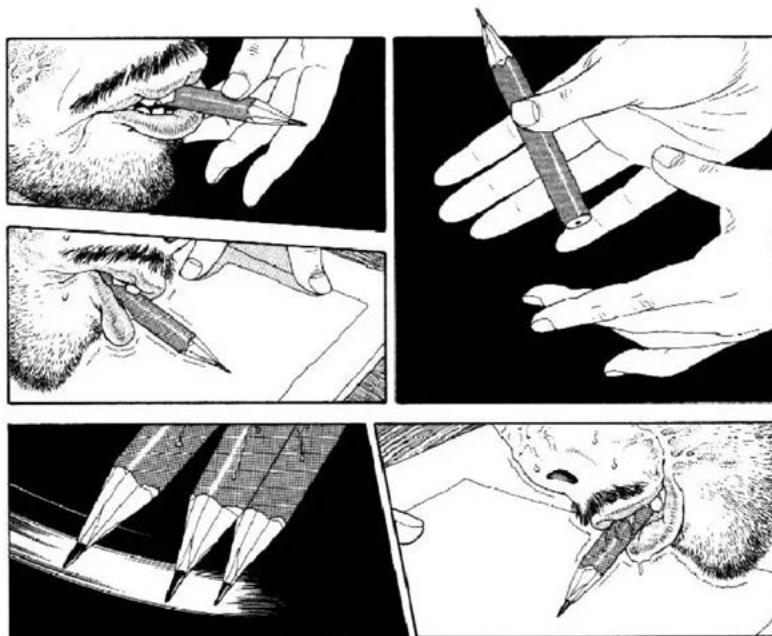


Figura 4. Viñeta de Suehiro Maruo

<sup>17</sup> Palacios, *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura Popular japonesa*, 237.

<sup>18</sup> Ibid, 85.

**Futurismo.** Como si se tratase de la representación del dinamismo, inspirada por la cronofoografía de Muybridge y Morey, que Giacomo Balla ejecuta en sus cuadros, Maruo multiplica partes del cuerpo de los personajes para transmitir la sensación de movimiento, pero también para recrear una expresividad retorcida o un ambiente de pesadilla. Este mismo recurso, en el que una figura reproduce, simultáneamente y solapados, al menos dos momentos diferentes de una secuencia, es empleado con frecuencia por Maruo para generar una sensación inquietante y perturbadora en el espectador. Cuando lo aplica a un cuerpo humano o a una cabeza, la imagen simula una suerte de persistencia retiniana que puede recordar al cubismo o evocar técnicas de animación antiguas como el zootropo e incluso, en última instancia, genera la impresión de que estamos viendo a un muñeco autómata –otro de los temas que fascinaban a Rampo y que plasmó en obras como *Un amor inhumano* (*Hitodenashi-no-koi*, de 1926). Visualmente estas imágenes funcionan como la deformación o transformación de un cuerpo, lo cual nos remite al concepto de grotesco que se tratará más adelante.

**Surrealismo.** De forma más acusada aún se percibe la influencia del surrealismo, tanto por el hecho de revelar una realidad oculta y un mundo subyacente que resultan perturbadores, inquietantes y reveladores, como por el hecho de que en sus historias a menudo se diluyen los límites entre realidad y ensueño o, más bien, pesadilla –algo que, por otro lado, es un recurso habitual también en Rampo, como por ejemplo en *El extraño caso de la isla Panorama* (*Panorama tou kidan*, 1926). Así, son también característicos los personajes de feria, la estética circense, el efecto de multiplicación de ojos, la representación de espirales y otros efectos ópticos. *Midori, la niña de las camelias*, es una obra donde la pulsión surrealista está muy presente. En una escena del segundo capítulo, uno de los personajes, un niño que se había hecho pasar por una chica, le enseña el pene mientras ríe. Ante esa visión, el cuello de Midori se hipertrofia hasta transformarse en una especie de serpiente gigante cuyo movimiento ondulante imita el del falo del niño.

**El Grand Guignol.** Antes se mencionó como referente del *eroguro* al *Théâtre du Grand Guignol* francés y, en ese sentido, es revelador que Maruo colaborase con Tokyo Grand Guignol, compañía de teatro cuyo nombre tiene inequívocas referencias, realizando las ilustraciones que anunciaban las representaciones e incluso la escenografía de *Litchi Hikari Club* (1985), una obra claramente erogresca, en la que además representaba un pequeño papel.<sup>19</sup>

**El influjo grotesco de Poe.** Además de estos movimientos de vanguardia, resultarán esenciales para la configuración del *eroguro* determinadas influencias literarias. La novela gótica y de misterio, con autores como Sir Arthur Conan Doyle, Gaston Leroux, Maurice Leblanc o Chesterton, resultarán decisivos en el desarrollo de las novelas *Honkaku*, literatura policiaca japonesa –que tiene, de nuevo, a Rampo entre sus figuras más destacadas–,<sup>20</sup> pero serán muy influyentes también F. M. Dostoyevski, Baudelaire y, especialmente, Edgar Allan Poe, cuya ascendencia en la literatura japonesa de la época es abrumadora. De hecho, Davis Vines apunta que tuvo un influjo crucial en cinco aspectos principales: su repercusión en la evolución de la poesía, en el desarrollo de la literatura esteticista, en el cultivo de la ficción breve, en la evolución de la literatura popular –especialmente el gusto por el terror, el relato detectivesco y el género grotesco– y por último en la literatura japonesa de la ciudad –abordado desde la perspectiva del *flâneur*.<sup>21</sup> Curiosamente, de estos cinco aspectos, los tres últimos están directamente relacionados con Rampo.

La admiración de Rampo por Poe era reconocida hasta el punto de hacerla manifiesta a través de su *nom de plume*, pues Edogawa Rampo no es otra cosa que la transliteración fonética de Edgar Allan Poe, pronunciado al modo japonés. Es también, por otra parte, un gracioso juego de palabras, pues está escrito con unos caracteres que significan «el que caminada achispado por el río Edo», afición esta, la de pasear por la orilla del río, de la que al parecer disfrutaba mucho Taro.

Más allá de esta curiosidad, los paralelismos entre la obra de Poe, Rampo, y Maruo son múltiples: los personajes con una mentalidad atormentada y enfermiza, la obsesión por lo ocular y el acto de mirar –sea en la figura del *voyeur*, en el arquetipo del *flâneur* o delegada en espejos, dioramas y otros dispositivos–, o también la ambigüedad entre lo real y la alucinación, lo onírico o lo fantástico –que en el caso de Rampo a veces es expresado a través de los dioramas o los panoramas–. Estos temas se expondrán con más detalle después; no obstante, el punto en común entre los tres autores que más nos interesa en este artículo es el del concepto de lo grotesco, porque será un elemento clave para articular dos aspectos del *eroguro* que podrían parecer, en principio, contrapuestos: la ya comentada fascinación por la cultura extranjera y, simultáneamente, el profundo enraizamiento en la tradición japonesa. La confluencia de estos intereses parece difícil de encajar, pero en el *eroguro* cristalizan de manera natural precisamente por la idea de lo grotesco y la manera en que fue evolucionando su concepción tanto en Japón como en el extranjero.

En los relatos de Poe encontramos este concepto vinculado también a la idea de lo sublime a través del terror y, dado que ambos conceptos podrían ser aplicables también al *eroguro*, es conveniente analizarlos. Según Valeriano Bozal, Kant tiene una concepción trascendental de lo sublime según la cual la inadecuación de nuestra razón y los objetos sublimes produce terror,<sup>22</sup> de manera que la noción que Poe pone en práctica en sus relatos parece más próxima al planteamiento de corte empirista de Burke, según el cual la sensación de peligro y el terror, si son a cierta distancia o con ciertas modificaciones, pueden producir deleite.<sup>23</sup>

<sup>19</sup> Furuya, *Litchi Hikari Club*, 326.

<sup>20</sup> Itakura. “Edogawa Rampo, padre de la ficción de misterio japonesa”.

<sup>21</sup> Davis Vines, *Poe Abroad. Influence, Reputation, Affinities*, 137.

<sup>22</sup> Bozal. “Immanuel...”, 196.

<sup>23</sup> Burke, *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, 37-38.

La esencia de lo grotesco radica, por su parte, en el equilibrio entre lo terrorífico y lo cómico, lo humorístico. Así lo define David Roas:

Lo grotesco es una categoría estética basada en la combinación de lo humorístico y lo terrible, entendido este en un sentido amplio, que incluye lo monstruoso, lo terrorífico, lo macabro, lo escatológico, lo repugnante o lo abyecto. (...) Lo grotesco contempla, por lo tanto, la deformación, la exageración y la caricatura como parte de su configuración, provocando un efecto doble de risa y terror.<sup>24</sup>

Esta es una descripción perfectamente aplicable, tanto a los relatos *erogurescos* de Rampo, como a la totalidad de la obra de Maruo y, en concreto, esa alusión a lo abyecto, es un aspecto que retomaré más adelante.

Siguiendo con Roas, la manera en que Poe hace uso de lo grotesco encaja en el marco teórico que había trazado Baudelaire y, en muchos de sus relatos, como *How to write a blackwood article* (1838), *The man that was used up* (1839) o *Never bet the devil your head* (1841), se presenta incluso en forma de mutilaciones, algo que es, de nuevo, otra constante tanto en Rampo como en Maruo.

No resulta difícil, como se mencionó anteriormente, rastrear la pulsión del *eroguro* en el pasado de la tradición japonesa. Lo grotesco aparece de hecho en muchas manifestaciones artísticas en períodos anteriores al surgimiento de este movimiento y, como veremos también, la manera en que se concibe ese grotesco, tiene mucho en común con lo expuesto hasta ahora, e incluye también la caricatura y la deformación como uno de sus recursos.

Así, el *Shunga*, una subcategoría erótica del *Ukiyo-e* del período Edo, tenía la particularidad de combinar el erotismo con lo humorístico y, en algunos casos, incluso con lo paródico o la sátira social y política. Tal y como dice Camille Bertherat, con el paso del tiempo, ese equilibrio entre lo humorístico y lo erótico se va rompiendo, y será la escuela Katsukawa, dirigida por Katsukawa Shunshō (1726-1793), una de las primeras en introducir elementos macabros y grotescos en estas imágenes. Así, en *Hyaku bōbo-gatari* («Cien cuentos de coños»), aparecen criaturas fantásticas en estas imágenes eróticas y se incluyen deformaciones e hipertrofias de los cuerpos con un claro efecto grotesco. Se representan criaturas en las que las cabezas son sustituidas por genitales o que tienen falos de proporciones monstruosas, pero también expresiones de horror en los humanos que se encuentran con ellas<sup>25</sup>. Si antes este género sólo presentaba situaciones gozosas, eróticas y humorísticas, ahora lo humorístico se combina también con el terror, introduciendo por tanto lo grotesco, mucho tiempo antes de que llegue el momento del *eroguro*.

Sin duda, la tradición del grabado japonés está muy presente en el trabajo de Maruo, no en vano Yomota Inuhiko llegó a calificarlo como el auténtico heredero de la tendencia grotesca del *ukiyo-e*<sup>26</sup>, a lo que habría que añadir también la imaginería presente en el *muzan-e*. De hecho, publicó, junto con Hanawa Kazuichi, *Bloody Ukiyo-e 1866-1988* (1988), una revisión del que se considera el álbum ilustrado que inaugura esta tendencia: *Eimei Nijuhasshuku* (1866), de Ochiai, Yoshiiku y Tsukioka Yoshitoshi.

Lo grotesco está presente tanto en los referentes extranjeros que admiraban los autores del *eroguro* original, como en la tradición del arte japonés, de manera que finalmente no resulta tan extraño que ambas cosas encasen de manera natural. Sin embargo, en el caso de esta tendencia de inicios del siglo xx y, especialmente, en la obra de Maruo Suehiro, se acaba llegando mucho lejos de lo meramente grotesco. Más allá de lo molesto o de lo terrorífico, se busca lo inconcebible, provocar la náusea, mediante una idea que ya se mencionó anteriormente: lo abyecto.

En 1980, es decir, la década en que Maruo debuta en el manga, Julia Kristeva publica *Poderes de la perversión*, donde categoriza el influyente concepto de abyección. Lo define como «aquel que perturba una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas, la complicidad, lo ambiguo, lo mixto»<sup>27</sup>. Lo abyecto es todo aquello que no queremos ver, las secreciones corporales, los deshechos, aquello que sale de nuestro cuerpo —rompe los límites— y determina al mismo tiempo lo que no somos, lo que fue parte de nosotros y en lo que nos convertiremos. Por eso nos produce un profundo rechazo, y más aún, terror, cuando lo asociamos al deshecho final, el cadáver, porque es el horror frente a la muerte, al dejar de ser humano. La reacción natural ante la abyección del deshecho sería el asco, la repugnancia e incluso la indignación<sup>28</sup>. Pero también lo animal, lo monstruoso, en tanto que incivilizado o no humano puede resultar abyecto y producir esa repugnancia.

Si la abyección es asquerosa es porque muestra algo inconveniente en un contexto no deseado, porque desvela lo que debiera permanecer oculto. Y por eso mismo también es subversiva, cuestiona los límites de un sistema y la pone en jaque, como también lo hace el *eroguro*, oponiéndose a los valores dominantes y mostrando aquellas realidades que no debieran conocerse o mostrarse en público. En ese sentido, Maruo lleva este recurso a la máxima expresión, mostrando escenas de extrema crudeza, tanto de naturaleza sexual como violencia. En sus páginas no sólo aparecen todas las secreciones asociadas a la abyección, sino también seres humanos con comportamientos abominables que producen la misma sensación de asco y repulsa. Sin embargo, lo curioso de la abyección es que al mismo tiempo que, como decíamos, produce un profundo rechazo, que nos indigna y nos provoca la náusea, ejerce una fascinación que nos impide dejar

<sup>24</sup> Roas, “Poe y lo grotesco moderno”, 15.

<sup>25</sup> Bertherat, Camille. “Eroguro and macabre”, 18-19.

<sup>26</sup> Yomota, Inuhiko “On the Grotesque ...”, 204

<sup>27</sup> Kristeva, *Poderes de la perversión*, 11.

<sup>28</sup> Figari, “Las emociones...”, 133.

de mirar. Eso ocurre con las imágenes de Maruo, debido al contraste entre lo representado y la perfección formal y la estética de su dibujo.

Este mostrar lo que está oculto guarda relación con el interesante concepto de *ryōki* que, según apunta Camille Bertherat, es también característico del *eroguro* y nos remite de nuevo a Baudelaire y Poe, y a la manera en que planteaban el arquetipo del *flâneur*. En *El pintor de la vida moderna* (*Le peintre de la vie moderne*, 1863) Baudelaire concebía al *flâneur* como el paseante urbano que camina despreocupadamente por la gran ciudad, deleitándose estéticamente en lo que ve. El *ryōki*, por su parte, es un término surgido en la era Taisho que designa el impulso y búsqueda incesante de lo extraño, lo poco común y lo bizarro.<sup>29</sup> Del mismo modo que ocurre con el *flâneur*, la intención es excitar los sentidos y buscar nuevas sensaciones mediante escenas inusuales, como representaciones extrañas, eróticas, bizarras y grotescas. Esa búsqueda de lo extraño, de lo poco normativo, se convierte, una vez más, en algo transgresor.<sup>30</sup>



Figuras 5 A y B. Ilustraciones de Suehiro Maruo

Estas reflexiones sobre lo contemplativo, sobre la búsqueda de estímulos visuales forman parte de la obsesión por el acto de mirar, el *voyeurismo*, lo visivo en general y lo propiamente ocular, que, como ya se mencionó anteriormente, comparten Poe, Ranpo y Maruo. En la obra de Maruo, esta fijación se centra a menudo en los globos oculares, como lo demuestra no solo su obstinación en dibujar el *oculolinctus* o *eyeball-licking* –el acto de lamerse las córneas–, sino también el hecho de emplear la representación ocular como un recurso gráfico multifuncional que, de tan usado, se convierte en un rasgo de estilo. Así, dibuja los ojos multiplicados, formando una secuencia que, simultáneamente, le sirve para crear la sensación de movimiento –como en los cuadros de Balla–, así como también para transmitir un efecto profundamente turbador, e incluso como recurso para componer la página. Mediante esa repetición antinatural de los ojos, consigue crear una atmósfera pesadillesca que difumina, como se mencionó líneas arriba, los límites de lo real, pero que, además, dota a los personajes de un aspecto diabólico en algunas ocasiones, o crea una expresión de profundo terror en otras. Este recurso es el que emplea, por ejemplo, en la escena en la que el falso Genzaburô Komoda sueña que Chiyoko descubre su engaño,<sup>31</sup> pero es en cualquier caso un efecto que emplea con asiduidad en *La sonrisa del vampiro* y en el resto de sus obras.

Como venimos haciendo notar, el acto de mirar es recurrente también en las obras de Ranpo, ya sea a través del *voyeur* que acecha tras las paredes o desde el techo para deleitarse con algún tipo de parafilia sexual, o bien el personaje que, accidentalmente, descubre una realidad terrible o ve un acto ominoso cometido por otro ser malvado.

En algunos de estos casos, resulta llamativo cómo lo más turbador resulta ser precisamente el placer que obtiene otro personaje no en la realización, sino en la contemplación, de un acto vil. Es decir, más que el acto perverso en sí –la violencia ejercida hacia otro personaje, casi siempre femenino–, resulta más retorcido el placer sádico del observador que se mantiene alejado de la escena. Esa sería la mirada abyecta, la delectación en la observación del horror. Es esta situación, habitual en las obras de Ranpo –como por ejemplo en *Injū* (1928)–, pero también frecuente en las de Maruo, más allá de las adaptaciones que hizo de los relatos de Hirai, la que pone al lector en una delicada situación, un doble y conflictivo papel: por un lado, experimentamos con rechazo el horror de lo mostrado, pero al mismo tiempo asumimos también el papel del *voyeur*, pues, con repugnancia, pero fascinados, continuamos leyendo el relato.

<sup>29</sup> Angles "Seeking the Strange...". 117.

<sup>30</sup> Ibid. 133.

<sup>31</sup> Maruo, *La extraña historia de la isla panorama*, 81.

En los mangas más crudos y grotescos de Maruo, como algunas de las historias del comienzo de su carrera, recopiladas en *El monstruo de color rosa* (*Barairo no Kaibutsu*, 1982) o *Yume no Q-Saku*, se hace difícil continuar la lectura. Sin embargo, la belleza estética del dibujo vence a la repulsión por lo representado y continuamos el relato. Ese implicarnos, hacernos partícipes, víctimas y a la vez culpables del delito a través de la mirada, que consigue Maruo gracias a la refinación estética de sus páginas, es la manera en que capta el espíritu de ciertos relatos de Rampo, pues es el lector, con su morbosa curiosidad, el que continúa la historia. Así se consuma el giro final, el golpe de gracia del *eroguro*, pues incluso aunque se sienta aversión por esas aberraciones, caemos en la trampa que ha urdido el narrador. Y es en esa mirada donde reside lo más abyecto, lo verdaderamente abominable.

#### 4. La huella de Rampo

Edogawa Rampo es un personaje tremadamente popular e influyente dentro de la cultura japonesa, y no solo dentro del ámbito estrictamente literario, sino también en otros medios como el manga, el anime, el cine, el teatro, etc. Es decir, la herencia de su obra se puede sentir en la cultura popular en general, e incluso hoy en día sirve de inspiración a nuevos creadores de los diferentes medios. Como resulta lógico, una obra tan importante y de tal repercusión, no solo cuenta con una pléyade de adeptos e imitadores, sino que también ha sido objeto de múltiples adaptaciones a los diferentes medios. Así, su célebre detective, Akechi Kogoro, ha tenido eco en numerosas ficciones, desde adaptaciones directas de sus aventuras –*El lagarto negro* (*Kurotokage*, 1934) fue adaptado por Yukio Mishima primero al teatro y después al cine– a la aparición como personaje en ficciones de otros creadores –por ejemplo en el videojuego *Persona 5*, de 2016–, pero también es objeto de múltiples homenajes en animes como *Lupin III* (1971) y mangas, como el caso del célebre *Detective Conan* (1994). Más allá de Akechi, se han producido multitud de adaptaciones al cine de las obras de Rampo, hecho que demuestra que su influencia sigue muy vigente incluso en la actualidad.

Las adaptaciones que se han realizado al manga son también abundantes: Ishikawa Kyuta ha realizado varias –*La oruga*, *La silla humana*, *El infierno de espejos*, *Pesadilla en pleno día* y *Reflejo*–; Masaki Mori dibujó *El caleidoscopio del peregrinaje*; el aclamado Ikegami Ryoichi adaptó *La aparición de Osei* y Yokoyama Mitsuteru hizo versiones de *El Demonio de los cabellos blancos* y *El rostro de las tinieblas*. Obras que dejan constancia de que el Rey del *eroguro* generó una huella indeleble también en el manga.

Por evidentes limitaciones de espacio, no se pueden comentar todas, de manera que se procederá al análisis de algunas de las versiones más reseñables para comprobar hasta qué punto captan el espíritu del *eroguro* original y compararlas con las realizadas por Maruo. Ito Junji realizó *La silla humana* (1997), que quizás es la única historia de este mangaka que puede considerarse como perteneciente al género objeto de estudio en este artículo, ya que en el resto de sus obras no están presentes los tres elementos indispensables –erotismo, grotesco y absurdo–. Se trata de una interesante adaptación del relato escrito en 1925; no obstante, ni en su estilo gráfico ni en ningún otro aspecto vemos los rasgos característicos de esta tendencia, ya que mantiene el estilo habitual del autor.

Kuwata Jiro acometió una entretenida versión de *Paisajes infernales* (1970) con un estilo clásico, eficaz, pero quizás demasiado contenido para lo que piden las enfermizas y absorbentes historias de Rampo. Muy superior, en cambio, es la adaptación que Baron Yoshimoto realizó de *La bestia entre las sombras* (*Inju*, 1999). En este caso el autor emplea una secuenciación y una puesta en página menos rígida, que hacen más dinámica la narración y permite asignar una *splash page* a aquellos momentos de la historia a los que se quiere dar mayor espectacularidad. Estéticamente se percibe influencia de los grabados tradicionales japoneses, especialmente en esas viñetas de gran formato, en las que el autor consigue dotar a los ojos de los protagonistas de unas expresiones inquietantes que resultan, en ocasiones, turbadoras. A eso hay que añadir que es mucho más explícito que Kuwata en su representación de los momentos más perturbadores de la historia, y con ello se acerca más al espíritu del estilo de Rampo –en defensa de Kuwata es necesario decir que en los años 60 no parece que fuese posible publicar imágenes de tanta crudeza como las que aquí aporta Yoshimoto–.

En relación con la manera de presentar las escenas perturbadoras, resulta especialmente interesante el modo en que establece una confrontación entre lo *diurno*, lo público y conocido, empleando una narración más o menos convencional, y lo privado, lo oculto, donde se muestran situaciones aberrantes, sórdidas o extravagantes, que acentúan la sensación de lo grotesco. Estas transiciones suceden de manera abrupta y, al coger por sorpresa al lector, se acentúa ese contraste. El autor retrata una sociedad diáfana, con personajes aparentemente normativos, en definitiva, gente normal; contexto en el que, repentinamente, surge lo extraño, lo turbio, el *eroguro*, que desvela esa realidad oculta, reprimida y oscura bajo la superficie. Esa es, como se comentó, otra de las características del *eroguro*: mostrar la parte tenebrosa de la gente respetable, algo que en esta obra se produce, casi siempre, cuando se penetra en la intimidad de la alcoba.

Mención especial merece también la versión de *El extraño caso de la isla Panorama*, realizada por Kamimura Kazuo. Como es habitual en este *mangaka*, mediante un inteligente uso de los encuadres, las líneas cinéticas, y las formas del propio marco de las viñetas, logra un resultado increíblemente dinámico con el que demuestra su pericia como narrador visual gráfico y que nos remite, además, al lenguaje cinematográfico. Al igual que ocurre con las otras adaptaciones comentadas hasta ahora, el autor se toma ciertas libertades argumentales, sin que esto perjudique excesivamente el resultado. El aspecto que más lo aleja del tono original de la obra de Edogawa Rampo es el hecho de que, como es habitual en este autor, recurre a numerosas metáforas visuales –de extrema belleza, eso sí–, pero que renuncian a representar de manera explícita casi todos los momentos grotescos y obscenos de la narración, restándole así presencia al *eroguro* y alejándolo del espíritu de Rampo.

Esta versión de Kamimura sirve para introducir el análisis de la primera adaptación de Maruo, que también es de la misma obra y se titula de manera similar: *La extraña historia de la isla Panorama*. En esta obra, Maruo se muestra mucho más comedido de lo que suele ser en sus creaciones originales y, aun así, es muchísimo más explícito, sórdido y turbador que la versión propuesta por Kamimura. De nuevo, es importante insistir en la barrera temporal entre ambas obras, teniendo en cuenta que hoy en día hay más permisividad a la hora de representar ciertos contenidos de lo que era común hace unas décadas. Aun así, no cabe duda de que la versión de Maruo es mucho más próxima al espíritu de Rampo. Para empezar, y esto se comentará más en detalle que el próximo apartado, ambos autores comparten un imaginario y unos referentes comunes que les sitúan en una misma sintonía gráfica y visual.

Es preciso señalar, no obstante, que Maruo se toma también numerosas licencias argumentales, hasta el punto de cambiar el orden en que se muestran al lector determinados acontecimientos, como el hecho de que ya desde el inicio tenemos conocimiento de la obra utópica que había escrito el protagonista su plantador. La obra es más extensa que la de Kamimura, que quizás estaba muy sintetizada, y eso le permite explayarse más en la narración e incorporar determinados elementos que enriquecen el conjunto, como por ejemplo la inclusión de numerosas referencias a obras de la historia del arte: obras de Bernini, El Bosco o el parque de los monstruos de Bomarzo, entre otras. Maruo sabe bien cuáles son los referentes de Rampo y no duda en introducirlos de forma bastante evidente, incluso a veces lo subraya en exceso, como si estuviese señalando cuáles son las coordenadas estéticas del escritor japonés. Así, no duda en incluir un retrato de Poe dentro de la narración o introducir un libro de Tanizaki, por ejemplo. En cualquier caso, el resultado del conjunto es óptimo y encaja a la perfección con el espíritu de la obra original. Hay que señalar que este manga fue premiado en 2009 con el Premio Cultural Osamu Tezuka al Nuevo Artista, algo bastante curioso, teniendo en cuenta que Maruo lleva publicando cómics desde 1980.

Maruo realiza, además, una versión de *La oruga*, la emblemática obra *eroguresca* de Rampo. Si se comentaba que, en la adaptación antes tratada, Maruo se mostraba más comedido de lo habitual, en esta obra da rienda suelta a sus turbadoras imágenes. Hay pasajes realmente duros y explícitos que, sin embargo, no le restan belleza al acabado gráfico de la obra. En este caso, nos encontramos con una representación ideal, canónica, de lo que podría significar el *eroguro original*, ese movimiento que, a través del asco y la náusea, de la representación de lo abominable, pretendía agitar las bases en la sociedad de su momento para desvelar las realidades subyacentes. Este manga es un ejemplo perfecto de todo lo expuesto en el apartado anterior, y de cómo Maruo integra en su estilo, de manera natural, todo el conjunto de referencias y presupuestos estéticos y temáticos del eroguro original: las multiplicaciones de determinadas partes del cuerpo para producir sensación de movimiento que nos remiten al futurismo —y que resultan muy turbadoras—, la representación de lo grotesco y lo abyecto —incluyendo extrañas vísceras y elementos purulentos—, un erotismo bizarro y explícito, la difusa línea entre lo real y la pesadilla, imágenes que nos remiten claramente al surrealismo, como el preservativo repleto de hormigas, referencias al arte tradicional japonés —grabados y teatro—, etc.

Hay un aspecto que se avanzó antes, pero que procede retomar ahora, y es la frecuencia con la que Rampo y Maruo no sólo tratan personajes con mentes atormentadas o retorcidas, sino que además eso tiene, con frecuencia, un reflejo en un físico con alguna malformación o incluso alguna discapacidad. En el caso de Rampo esto es evidente, por poner un caso, en *Pulgarcito baila* (*Odoro Issun Boshi*, 1926), en el que el enano protagonista es humillado por sus compañeros del circo. En el caso de Maruo sucede, por ejemplo, en *Midori, la niña de las camelias*, en la que los personajes pertenecientes también a un particular circo se comportan como auténticos monstruos con la protagonista. Las dos obras, como es evidente, constituyen una clara reminiscencia de *La parada de los monstruos* (*Freaks*, Tod Browning, 1932), así que de nuevo hay coincidencias en los referentes. Más allá de los ejemplos mencionados, en ambos autores es habitual el recurso, por más que sea algo reprobable, de vincular las malformaciones físicas con la degradación moral y la perversidad. En esta historia, sin ir más lejos, es evidente el simbolismo del personaje de la oruga.



Figura 6. Viñeta de Suehiro Maruo para el manga *La Oruga* (1981)

Sin embargo, toda esta realidad abominable y abyecta presenta un fuerte contraste con el exquisito preciosismo de su dibujo, realizado con la mayor estilización formal posible, con un trazo elegante y delicado y una atención al detalle y la filigrana que convierten lo horroroso en hermoso. Un rasgo de estilo de Maruo son los contrastes entre zonas profusas en detalles y tramas, y otras zonas que resultan realzadas por la ausencia de trazos –a menudo la piel de los personajes, por ejemplo–. En esta historia este contraste se hace, por ejemplo, empleando como fondo la profusión de detalles del jardín, delineando diferentes tipos de plantas y briznas de hierba, o los entramados del tatami y los blancos rostros de los personajes que funcionan en primer plano.

Es, en conjunto, una obra impactante y profundamente inquietante, en la que se crean imágenes que se quedan grabadas en la cabeza del lector y de las que es difícil desprenderse. Comparando las dos adaptaciones de Maruo con el resto de autores, parece evidente que son las que más se acercan a captar el espíritu del *eroguro* en la obra de Rampo. Como es lógico, y por más que puedan intentar acercarse al mundo de Rampo, cada autor hace la adaptación desde su propio lenguaje visual, su estilo gráfico y narrativo, su imaginario. En ese sentido, como Maruo ha configurado un estilo personal que es una transposición directa de las características del movimiento, es, sin duda, el que mejor destila la esencia eroguresca de esos relatos. En otras palabras, el autor adapta la obra de Rampo desde los presupuestos del *eroguro* original, y por eso es la adaptación idónea, ideal de sus obras.

## 5. Conclusiones

A lo largo de la investigación se ha visto el carácter poliédrico del *eroguro* y cuáles son las influencias y situaciones que propiciaron su aparición. La particular confluencia de la modernización de Japón y el aperturismo a la influencia extranjera creó un caldo de cultivo idóneo para el surgimiento de este movimiento renovador, provocador y de difícil clasificación que se desarrolló entre mediados de la década de 1920 y 1940, y cuya esencia es la combinación de tres ingredientes indispensables: el erotismo, lo grotesco y el absurdo.

Dentro de esta corriente cultural destaca la figura de Edogawa Rampo, autor que ejemplifica los rasgos más característicos de ese *eroguro* original y cuya importancia y ascendencia en la sociedad japonesa sigue siendo relevante a día de hoy. De entre las múltiples influencias foráneas del movimiento es especialmente reseñable Edgar Allan Poe, un autor del que, como se ha visto, el *eroguro* toma su concepción de lo grotesco, un elemento que sirve como eje para articular de manera natural en este movimiento las influencias extranjeras con el profundo enraizamiento en la tradición japonesa. Rampo abandona el movimiento cuando este termina, de manera abrupta, en 1940, debido al ambiente prebélico. El movimiento tuvo, sin embargo, revisiones en los años posteriores, entre ellos el auge que se produjo en el manga en la década de 1980, con Maruo Suehiro como autor más destacado. A diferencia de otros mangakas coetáneos, este autor configuró un estilo e imaginario que, tal y como se ha demostrado, presenta una gran afinidad con las características del *eroguro* original y con el propio Edogawa Rampo, incorporando en su trabajo los mismos referentes estéticos y marco conceptual sin perder la sensación de modernidad ni la esencia provocadora, motivo por el cual se considera que es una transposición al medio del manga del *eroguro* original. Debido a esta fidelidad al espíritu del movimiento primigenio, en este trabajo se ha designado al estilo configurado por Maruo como *manga eroguro canónico*.

Se ha visto cómo el concepto de lo grotesco, presente en la obra de Edgar Allan Poe –el autor foráneo más influyente en el *eroguro*–, sirve como eje para articular y hacer converger de manera natural en este movimiento las influencias extranjeras con el profundo enraizamiento en la tradición japonesa. Esta noción es también un rasgo fundamental en la obra de Rampo y de Maruo, dos autores cuyas afinidades los hacen parecer reflejos especulares del *eroguro*. Será Maruo quien potencie este género llevándolo hasta lo abyecto.

Se han analizado y comparado también diferentes adaptaciones al manga de la obra de Rampo, a fin de saber cuál es la que logra reproducir de manera más fiel el espíritu eroguresco original. Sin menoscabo de la calidad del resto de obras, no cabe duda de que el autor que consigue una mayor adecuación a ese sentir, surgido en el momento de la modernidad en Japón, y a la propia obra de Rampo, es Maruo Suehiro. El resto de adaptaciones, de nivel muy alto, hablan sin embargo desde un lenguaje e imaginario que no intenta reproducir la pulsión de los momentos finales de la era Taishō y el comienzo de la era Shōwa.

Cierro con las conclusiones finales este artículo en el que se demuestra que, a través de la obra de Maruo, el espíritu original del *eroguro* sigue presente en nuestros días.

## Bibliografía

- Angles, Jeffrey. "Seeking the Strange: Ryōki and the Navigation of Normality in Interwar Japan". *Monumenta Nipponica*, 63(1). (2008): 101-141
- Ballesteros González, Antonio. "La influencia de Edgar Allan Poe en Japón: Edogawa Rampo". *Literatura, Crítica, Libertad. Estudios en homenaje a Juan Bravo Castillo*. Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, (2020):365-375
- Barro Vale, Iria. "Eroguro mon amour". *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura Popular japonesa*. Avilés: Santori Ediciones, (2018): 211-249
- Berndt, Jacqueline, "Adult manga: Maruo Suehiro's Historically Ambiguous Comics" *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*. (2006): 107-125
- Bertherat, Camille. „Ero guro and macabre eroticism: Eros, Thanatos and the hybrid body". Tesis doctoral. Waseda University, 2017.
- Bozal, Valeriano. "Immanuel Kant". En *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*. Madrid: Visor libros, 1996

- Burke, Edmund. *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*. Alianza editorial, 2003.
- Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Advances in Semiotics, 2013.
- Davis Vines, Lois. *Poe Abroad. Influence, Reputation, Affinities*. Iowa City: University of Iowa Press, 1999.
- Figari, Carlos. "Las emociones de lo abyecto: repugnancia e indignación". En *Cuerpo(s), Subjetividad(es) y Conflicto(s): hacia una sociología de los cuerpos y las emociones desde Latinoamérica*, 131-139. Buenos Aires: CICCUS CLACSO, 2009.
- Furuya, Usamaru. Litchi Hikari Club. Barcelona: ECC ediciones, 2024.
- Fusanosuke, Natsume. *Manga no yomikata*. Takarajimasha, 1995.
- Fu Manchú, "Midori, la niña de las camelias". *Cine con Palillos*. Consultado el 02-11-2025. <https://cineconpalillos.com/midori-la-nina-de-las-camelias/>
- Groensteen, Thierry. *Sistema de la historieta*. Madrid: Ediciones Marmotilla, 2021.
- Itakura, Kimie. "Edogawa Rampo, padre de la ficción de misterio japonesa". Nippon.com una mirada a Japón. 09/11/2021 <https://www.nippon.com/es/japan-topics/g01199/#>
- King, Emerald. L., & Rall, Denise. N. "Re-imagining the Empire of Japan through Japanese Schoolboy Uniforms". *M/C Journal*, 18(6) (2016). <https://doi.org/10.5204/mcj.1041>
- Kristeva, Julia. *Poderes de la perversión*. Buenos Aires: Siglo xxi, 1980.
- Maruyama, Masao, «Patterns of Individuation and the Case of Japan: A Conceptual Scheme». En *Changing Japanese Attitudes toward Modernization*, ed. Marius B. Jansen, 517-522 Princeton, NJ: Princeton University Press, 1965.
- Maruo, Suehiro. *La extraña historia de la isla panorama*, 81. Barcelona: Glénat, 2009.
- Nagayama Kaoru. *Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga*. Amsterdam University Press, 2020.
- Palacios, Jesús (ed.). *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura Popular japonesa*. Avilés: Satori Ediciones, 2018.
- Roas, David. "Poe y lo grotesco moderno" [artículo en línea], 452F. *Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, 1, (2006) 13-27, [01/11/25], <[http://www.452f.com/pdf/numero01/01\\_452f-mono-david-roas-orgnl.pdf](http://www.452f.com/pdf/numero01/01_452f-mono-david-roas-orgnl.pdf)>
- Silverberg, Miriam. *Erotic grotesque nonsense: the mass culture of Japanese modern times*. University of California Press, 2007.
- Slocombe, Miyako. "Corps déviants" en *La Chenille*, 6-9. Poitiers: Le Lézard noir, 2010
- Yomota, Inuhiko "On the Grotesque Trend in Japanese Post-modern art". *Modernity in Asian Art* (1993): 200-226