

EL INFLUJO DE H. P. LOVECRAFT EN LA OBRA DE JUNJI ITO

ÁLVARO PINA ARRABAL
Universidad de Jaén
apa00026@red.ujaen.es
ORCID: 0000-0002-6072-8576

Recibido: 10-12-2018

Aceptado: 29-04-2019



RESUMEN

Es de sobra conocida la ingente cantidad de autores influidos por H. P. Lovecraft no solo en la literatura, sino también en otros ámbitos como el cine, los videojuegos o el cómic. En este último y, en particular, en el género de terror brilla con luz propia el artista de manga Junji Ito (1963), creador de numerosas obras e historias cortas en las que la influencia del escritor norteamericano es notable. Este artículo tiene como objetivo analizar ese influjo a partir de cuatro bloques de temas presentes en las producciones de ambos autores: lo cósmico y apocalíptico, lo onírico, lo monstruoso y sectario y lo musical y sonoro. Se incluye, además, un apartado en el que se pondera la construcción del terror por parte de uno y otro autor. A lo largo del trabajo se alude, asimismo, a las diferencias semióticas entre la literatura y el cómic.

PALABRAS CLAVE: Terror Cósmico, Manga, Apocalipsis, Sueños, Monstruos

THE INFLUENCE OF H. P. LOVECRAFT IN THE WORK OF JUNJI ITO

ABSTRACT

There is a huge and well-known quantity of authors influenced by H. P. Lovecraft not only in literature, but also in other fields such as cinema, video games or comics. In the latter and, particularly, in the horror genre, one manga artist is especially remarkable: Junji Ito (1963), creator of numerous works and short stories in which the influence of

the American writer is noticeable. This article aims to analyze that influence by considering four groups of topics that are present in both authors' works: the cosmic and apocalyptic, the oneiric, the monstrous and sectarian, and the musical and sound-related. Additionally, there is a section in which each author's way of creating horror is analyzed. Allusions to the semiotic differences between literature and comic are also made throughout the work.

KEYWORDS: Cosmic Horror, Manga, Apocalypse, Dreams, Monsters



«Lovecraft no creía en sus monstruos». Con tamaña elocuencia titulaba Laura Fernández (2018) un artículo periodístico en el que, a propósito de la antología editada por Óscar Mariscal (*Confesiones de un incrédulo*, 2018) de ensayos del autor norteamericano, ponía en solfa una de las mayores falsedades en torno a la figura de H. P. Lovecraft: su condición de lóbrego ermitaño ajeno a la vida real y de acérrimo creyente de lo sobrenatural, de lo divino y, en definitiva, de su propia cosmogonía literaria. No resulta difícil hilar el sofisma con su obra —magma de ficción fantástica— como única herramienta sobre la mesa de reconstrucciones biográficas, pero la realidad parece fue como a menudo es: menos sustanciosa que la imaginación.

Ya en 1969 Rafael Llopis (1995: 25-26), egregio introductor del escritor en España, lo advirtió con claridad meridiana: «Los Mitos de Cthulhu constituyen una religión, con sus profetas y sus libros canónicos, con sus lugares sagrados, su hagiografía, su dogma, su culto y su ética. Pero en ella no creyó ni su propio creador». Lovecraft fue ateo toda su vida pese a crecer en un ambiente marcadamente religioso y, por no creer, no creyó más que en su miseria económica, en su soledad y tragedia familiar (Llopis, 1995: 17-18) y en la política de un mundo en el que el fascismo —con el que coqueteó— era ya cuando menos incipiente. Si logró configurar su propia mitología fue, precisamente, por su escepticismo y porque conocía demasiado bien la realidad. Baste recordar la descripción que hace, en su relato «The Silver Key» (1926), de Randolph Carter, *alter ego* del propio autor:

In the first days of his bondage he had turned to the gentle churchly faith endeared to him by the naïve trust of his fathers, for thence stretched mystic avenues which seemed to promise escape from life. Only on closer view did he

mark the starved fancy and beauty, the stale and prosy triteness, and the owlish gravity and grotesque claims of solid truth which reigned boresomely and overwhelmingly among most of its professors (2012: 451).

Huelga decir que con «bondage» (*cautiverio*) se refiere el narrador a la vida misma. El descreimiento de Dios por parte de Lovecraft, embozado en el pasaje, es también la descreencia de su mitología particular: solo alguien de sobra —casi en exceso— consciente de la realidad podría concebir los mundos y criaturas que concibió él y, además, autorrepresentarse como lo hizo dentro de su propia fantasía literaria (en «The Thing in the Moonlight», de 1927, se incluye a sí mismo sin tan siquiera disfraz: «My name is Howard Phillips. I live at 66 College Street, in Providence, Rhode Island» [761]); no se olvide que la ironía sobre uno mismo es, tal vez, reflejo del máximo grado de inteligencia (véase Borges). De la realidad a la abstracción hay solo un paso, pero para darlo se requiere un conocimiento sustancial de la primera; Lovecraft lo tenía y, al escribir, creó personajes que eran, a su vez, demasiado conscientes de los múltiples —y a menudo innombrables— horrores a los que se ven sometidos.

Todos estos rasgos, aunque en buena lógica baladíes para el lector meramente ocasional, son sin embargo trascendentales para entender no ya las creencias y descreencias del genio de Providence, sino su proceso creativo, el porqué de su obra y, muy en especial, ciertas características fundamentales del artista cuyo influjo lovecraftiano se pretende estudiar en este artículo: Junji Ito (1963). Ex protésico dental tras ganar en 1987 el Premio Kazuo Umezu, está considerado hoy el maestro del terror japonés en el género de manga junto a autores como Hideshi Hino (uno de sus grandes referentes, junto con el propio Umezu), Suehiro Maruo o Shintaro Kago. Dos datos, extraídos del encuentro del autor con los fans en el XXII Salón de Manga de Barcelona (celebrado en 2016 y en el que Junji Ito, uno de los invitados principales, fue galardonado con el premio de «mejor autor de manga en activo»), orientarán este artículo hacia su cauce principal.¹

1 El mencionado encuentro con los fans está disponible de manera íntegra en el enlace <<https://www.youtube.com/watch?v=8etMhHjnDMg>> [fecha de consulta: 10/12/18]. Los minutos indicados entre paréntesis corresponden a aquellos momentos en los que Ito comenta la información aquí recogida. El proceso de traducción entre el artista japonés y el intérprete dilata, obviamente, el tiempo entre preguntas y respuestas. Así, la referencia aportada comprende todo este lapso, desde que se formula la pregunta hasta que el intérprete traslada en español la respuesta del autor. Se aconseja escuchar todo el tramo para conocer no solo la respuesta traducida, sino también la orientación de la pregunta y otros elementos (expresión facial, tono de voz) que intervienen tanto cuando a Ito se le formula la pregunta como cuando responde en su idioma.

Si, como se ha resaltado, Lovecraft a menudo insertaba los productos de su imaginación (mundos y seres cósmicos) en el marco de una realidad humana verosímil, Junji Ito asegura (16:00-19:20) partir directamente de la vida cotidiana para construir sus historias. *Desautomatizado* ante lo ordinario (el término, consabido, lo acuñó Shklovski), el artista de Gifu ve la realidad «en diagonal» (traducción literal de la expresión japonesa [18:16]) y la distorsiona filtrándola a través de su particular prisma de terror. En la última sección de este artículo, «Dos maneras de provocar terror», se ahonda en esta y otras nociones relativas a la configuración del miedo en uno y otro autor.

El segundo de los datos anticipados arriba es más elocuente si cabe: el propio Junji Ito afirma (25:44-29:17) que uno de los autores extranjeros que más lo ha marcado es Lovecraft, a quien considera un maestro del terror psicológico capaz de generar incertidumbre desde el principio del relato (como él mismo busca —y logra en un elevadísimo porcentaje— en el manga). Agustín y Hernán Conde De Boeck (2019: 12) han afirmado al respecto que, «[s]aturado de espirales y formas bulbosas, la estética del mangaka Junji Ito (...) ha abrevado declaradamente en las blasfemias de Lovecraft». En literatura comparada, disponer de lo único que realmente puede corroborar la influencia de un autor en otro (esto es, la confirmación —preferiblemente de boca, como es el caso— del propio autor) es sin duda motivo más que suficiente para acometer la investigación. La entrevista referida aquí no es, además, la única en la que Ito menciona a Lovecraft como uno de sus principales referentes literarios, pues son ya numerosas las ocasiones en las que ha aludido al autor norteamericano, cuya obra ha leído muy probablemente en alguna traducción al japonés.

En general, Junji Ito es un artista en contacto con diversas artes. Cabe destacar su interés cinematográfico (cita entre sus directores predilectos a Dario Argento, Akira Kurosawa, William Friedkin, Yasujirō Ozu o Kiyoshi Kurosawa [32:02-34:30]) o incluso su amistad con el diseñador de videojuegos Hideo Kojima, que lo llevó a formar parte, junto a Guillermo del Toro, del proyecto original —después cancelado por Konami— de *Silent Hills*. En particular, el gusto de Ito por la literatura hace de él no solo un gran dibujante —su estilo, pulido desde hace décadas, es limpio y realista—, sino también un gran relator, lo que es tal vez menos habitual en autores consagrados por entero al manga. Son notables, sin ir más lejos, sus versiones de dos obras literarias: *Frankenstein* (2013), basado en —y bastante fiel a— la perdurable primera novela de Mary Shelley (que a buen seguro tuvo H. P. Lovecraft en mente al escribir su conocido relato, casi paródico, *Herbert West Reanimator*, 1922); y *Nin-*

gen *Shikkaku* (2017), adaptación propia, con elementos de terror, del libro homónimo de Osamu Dazai (*Indigno de ser humano*, en español).

Teniendo en cuenta todos estos aspectos, merece sin duda la pena indagar sobre la influencia que Lovecraft ha ejercido en el *mangaka* japonés. Con tal fin, se antoja conveniente abordar la cuestión no ya en términos de técnica narrativa, sino también, en vista de las abundantes concomitancias temáticas entre ambos autores, de contenido. Tomando como corpus toda la producción de Junji Ito publicada en España hasta la fecha (lo que supone la práctica totalidad de su obra de terror), se atiende en lo sucesivo a una serie de temas que impregnan en mayor o medida las creaciones de uno y otro: lo cósmico y apocalíptico (el entrelazamiento es pertinente), lo onírico, lo monstruoso y sectario y lo musical y sonoro. Puesto que la coexistencia de unos elementos con otros es frecuente, esta división en cuatro bloques no ha de tomarse en modo alguno como axiomática o definitiva: lo monstruoso y lo musical conviven con lo cósmico o lo onírico deviene apocalipsis, por dar dos ejemplos. En paralelo, se aprovecha el análisis de los precitados temas para ejemplificar a través de ellos el empleo de la técnica narrativa y de suspense por parte tanto de Lovecraft, mediante la palabra escrita, como de Junji Ito, mediante la palabra escrita y el dibujo. Dado que se trata de medios diferentes (literatura y cómic), se hacen asimismo algunas consideraciones sobre semiótica con el fin de esclarecer la distinta configuración del terror en uno y otro medio.

LO CÓSMICO Y APOCALÍPTICO

No desacertó demasiado Borges cuando hizo notar en «La biblioteca de Babel» (1941) que «[h]ablar es incurrir en tautologías» (1989a: 470), pues poco hay ya de estos dos elementos —lo cósmico y apocalíptico— que no se haya detectado en la obra de Lovecraft. Seres arcanos venidos de dimensiones ignotas (la «cuarta dimensión») colman numerosos relatos del autor de Providence, que imaginaba en ellos el apocalipsis de una civilización humana perfecta en su impotencia. No en vano, se le considera el creador del ya sobradamente conocido horror cósmico, tan reproducido desde entonces por todo tipo de artistas. Junji Ito no es una excepción en este sentido, pero, en las antípodas de caer en la imitación burda, le da un tratamiento propio que, en todo caso, supone una emulación de los esquemas lovecraftianos.

Parece preceptivo, a tenor de la atención que se le ha prestado en el ámbito académico hasta el momento, comenzar por la ya mencionada *Uzuma-*

ki (1998, terminada de publicar en 1999), con la que Ito terminó de instalarse en el podio del terror japonés. Ambientada en un pueblo llamado Kurouzu (literalmente, *remolino negro*), narra lo que Iria Barro (2018: 227) ha denominado «la vesania hecha apocalipsis»: la forma de espiral, presente en los remolinos de agua que se forman en la ducha, en las huellas dactilares y en todo tipo de objetos cotidianos, empieza a producir un delirio sistemático en los habitantes del poblado. De manera progresiva, estos últimos van desarrollando conductas autolesivas —siempre relacionadas con la forma de espiral— hasta el punto de someter sus cuerpos a torsiones imposibles que no desembocan sino en la muerte.

La obra, de veinte capítulos (extensión que propicia el desarrollo gradual de los acontecimientos y el consiguiente aprovechamiento del suspense), concluye con la bajada de la protagonista (Kirie Goshima) y su novio (Shûichi Saitô) —ambos *in periculo mortis* constante— a un mundo subterráneo por una escalera de caracol que se ha formado en el epicentro del pueblo. Las casas (las *nagaya* japonesas, que dieron al autor, como él mismo ha explicado —2017a—, la idea clave para crear la obra) se han ido expandiendo hasta conformar una inmensa espiral, apreciable solo en vista desde arriba (en plano cenital, si se considera la película de Higuchinsky estrenada en 2002, *Uzumaki*). Lo que Kirie contempla en lo más hondo del subsuelo son unas ruinas tan majestuosas como inescrutables para el entendimiento humano (Figura 1), gobernadas por la recurrente forma espiral y en las que solo le queda una opción: dejarse morir. Las últimas palabras de la narradora —se infiere que hasta entonces ha estado recordando— son las siguientes: «Esta extraña configuración se irá arruinando con el paso del tiempo... / ...y poco a poco se convertirá en un nuevo pueblo en el que la gente volverá a vivir feliz... / Al menos... hasta que las ruinas vuelvan a despertarse...» (2017b: 610). El proceso de construcción y deconstrucción del pueblo espiral (*uzumaki* significa *remolino* en japonés) es cíclico y responde a fuerzas ajenas a sus habitantes, lo que parece un eco claro del terror cósmico lovecraftiano (examinado en el siguiente apartado).

Resultan evidentes los paralelismos con relatos de Lovecraft como «The Doom That Came to Sarnath» (1920), en el que el ídolo de Bokrug —el lagarto acuático— trasciende masacres en la tierra de Mnar (es transportado de la ciudad de Ib, debelada, al templo de los exterminadores, en Sarnath) hasta que, diez siglos después, los lagartos de agua aparecen en una medianoche de *luna gibosa* («gibbous moon») (66) y aniquilan a los antiguos ocupantes, reiniciando el ciclo con el ídolo habiendo presidido cada cambio de poder. También en «The Nameless City» (1921), continuación en cierto modo del anterior,

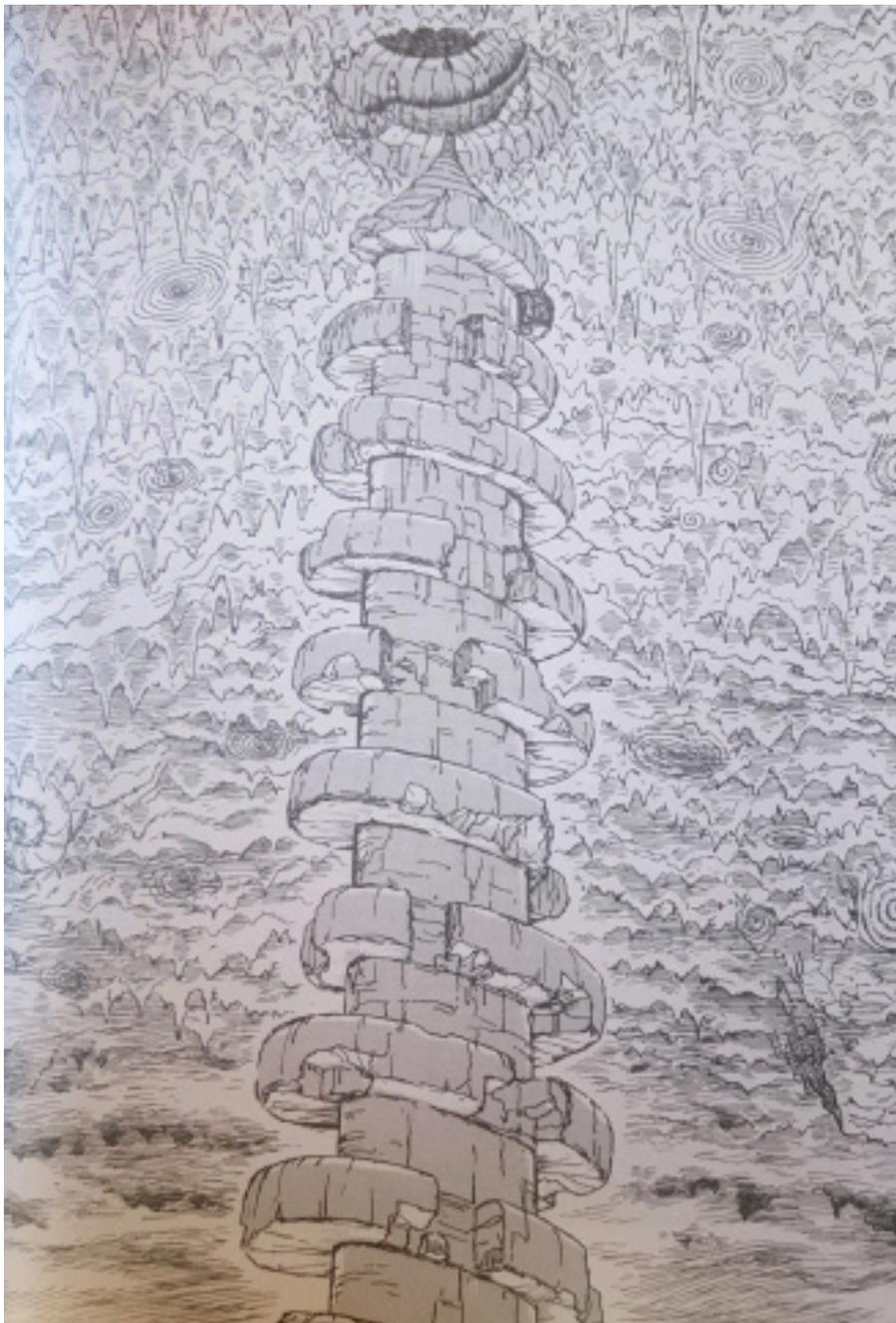


Figura 1. Imagen propia de *Uzumaki* (2017b: 596) que muestra la pequeñez de lo humano (en la parte superior está dibujada Kirie) frente a lo cósmico y ancestral.

un arqueólogo visita las ruinas de La ciudad sin nombre y descubre, en una caverna subterránea —donde, recuérdese, concluye *Uzumaki*—, la presencia de algunos lagartos acuáticos aún vivos. Incluso el emblemático «At the Mountains of Madness» (1931) guarda relación con la, acaso, *opera magna* de Ito. Este último eco ha llevado a Iria Barro (2018: 230) a afirmar que «*Uzumaki* es horror cósmico en estado puro y, Kurouzu, el reverso japonés de *Las montañas de la locura*». No parece en absoluto exagerado.

Aun con todo, existen divergencias —lógicas— entre *Uzumaki* y algunas de las obras más análogas de Lovecraft. Janice Brown (2018) ha visto en el motivo de la espiral una desemejanza respecto del sentido de *lo innombrable*, tan característico en la obra del autor norteamericano:

Kirie's consciousness remains alive and fully reflective; there is no descent into madness, nor does she lose the ability to express her thoughts. The spiral is regenerative rather than unnameable. That is, even though the spiral's unhumanity may operate outside the limits of human conception, the human is located firmly within it, and thus Kurōzu-cho will be built again, and will fall again, in an endless cycle. On this point, Itō's configuration of horror seems to differ from Lovecraft's.

Lo regenerativo por lo innombrable y lo humano en lo inhumano. No hay duda de que, en *Uzumaki*, Ito maneja sus propios códigos de terror cósmico y apocalíptico, pero, ¿es acaso la única obra en la que lo hace? ¿Qué hay del resto de su producción? Hasta ahora, los pocos estudios académicos existentes sobre Junji Ito se han centrado fundamentalmente en *Uzumaki* y en *Tomie* (1987, serializada hasta el año 2000; es otra de sus creaciones más reconocidas). Dada la circunstancia, a partir de este punto se presta especial atención a una selección de otras cuantas obras y relatos autoconclusivos del dibujante japonés, de igual o incluso superior calidad y paradigmáticos de los puntos de confluencia lovecraftiana establecidos más arriba.

En *Hellstar Remina* (2005), de seis capítulos, la presencia de lo cósmico y apocalíptico no es en absoluto menor que en *Uzumaki*. La obra se inicia con la aparición de un nuevo planeta —proveniente de una dimensión desconocida— que, como se explica al comienzo de la historia, ha emergido en la Vía Láctea a través de «un agujero de gusano en una esquina de la Constelación de Hidra» (2015: 11). Su descubridor, el profesor Ooguro, da al planeta el nombre de su única hija, Remina, que cumple dieciséis años el día en el que apareció el astro (que, además, se hallaba a dieciséis años luz de la Tierra, lo que hace que el planeta y la joven nacieran exactamente el mismo día).

Es evidente la premisa cósmica de la obra, que vira pronto hacia el cataclismo: el astro no deja de «acercarse en línea recta hacia el sistema solar» (2015: 23) a la par que engulle cuanto encuentra a su paso: Plutón, Neptuno, Urano, Saturno, Júpiter, Marte; inequívoca cuenta atrás del apocalipsis. Se sitúa en la órbita terrestre y se detiene mientras Remina, hasta entonces idolatrada, pasa a ser perseguida por grupos organizados de fisonomía sectaria, convencidos de que la muerte de la joven supondrá también la extinción del astro. Bien podría Lovecraft haber concebido el planeta Remina, una gigantesca masa redonda con ojos, lengua tipo tentáculo, una miríada de dientes puntiagudos, atmósfera deletérea que funde la carne humana y una superficie cosmo selvática (el neologismo lo inspira el planeta mismo) infestada de más ojos y más tentáculos que cuelgan de columnas inextricables para la vista humana; tiene, en fin, vida propia (Figura 2). Son indudables las similitudes con algunas de las criaturas engendradas por el autor norteamericano (piénsese en Nyarlathotep, presente en numerosos relatos), pero a ello se hará referencia con más detalle en el punto «Lo monstruoso y sectario».

Hellstar Remina puede dividirse en dos partes claramente diferenciadas: una primera de tintes cósmicos, marcada por el descubrimiento del astro

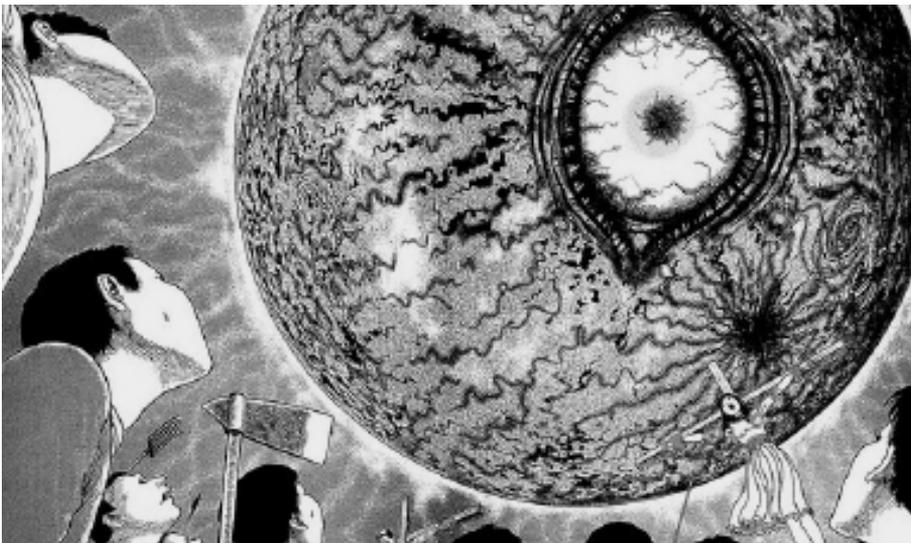


Figura 2. Imagen de *Hellstar Remina* (2015: 90-91), tomada de Salva Navarro (2016), en la que aparecen dibujados el planeta y la joven Remina en la situación descrita arriba.

Como se observa, el astro tiene aspecto monstruoso y su ubicación en el plano de la viñeta sugiere el apocalipsis de la humanidad.

y el suspense —angustia, para los personajes— que produce su acercamiento acelerado a la Tierra; y una segunda puramente apocalíptica, en la que los supervivientes de la hecatombe sobrevuelan los mares y lo que queda de las ciudades a velocidad de vértigo. La gravedad no se rige ya por las mismas leyes. Hay, como a menudo sucede en las historias de Lovecraft, una relación de causa-efecto entre lo cósmico (aquello que viene de otro espacio-tiempo) y lo apocalíptico (el hundimiento mismo de la civilización); el título del quinto capítulo, «Lengüetazos astrales», sintetiza con elegancia esta caída humana de origen espacial. El final de la historia queda abierto incluso a lo postapocalíptico: seis personas —Remina entre ellas— logran escapar de un planeta Tierra completamente mortecino al vacío infinito del espacio en un refugio subterráneo que aguantará no mucho más de un año.

Relatos de Lovecraft como «From Beyond» (1920), en el que un científico llamado Tillinghast crea un dispositivo electrónico que permite conectar la dimensión humana con otra alternativa y hostil, plasman los fatales resultados de los juguetes humanos con lo cósmico. En la producción de Junji Ito puede verse cierta semejanza en algunos de «Los extraños relatos de Oshikiri» (*Relatos terroríficos*, vol. 16, 2018),² ambientados en una mansión —en la que vive solo Oshikiri— que está conectada con una dimensión paralela a través de portales por los que se filtra el mal en forma de *Doppelgänger*; o incluso en la obra extensa, de seis capítulos, *Black Paradox* (2009), en la que el descubrimiento de un mundo espectral nocivo, donde se encuentran depositadas las almas de cada ser humano en forma de pequeñas esferas (denominadas «paradnight») y al que solo ciertas personas (los «espectronautas») pueden acceder a través de puntos muy concretos, parece principiar un cambio en la mentalidad colectiva de la humanidad. Por todo ello, Iria Barro (2018: 231) ha calificado a Junji Ito de «poeta del Apocalipsis», que encuentra en el autor de Providence, cuando no su homólogo, sí un atisbador y heraldo del fin a través de lo cósmico y tetradimensional.

LO ONÍRICO

No es casualidad que uno de los sobrenombres por los que se conoce a H. P. Lovecraft sea «el soñador de Providence» (título, además, del libro de Carlos G. Gurpegui sobre el «legado literario de Lovecraft y su presencia en

² La colección, publicada por ECC entre 2016 y 2018, consta de dieciocho volúmenes (aglutinados, por pragmatismo y porque se han considerado todos, en una sola referencia bibliográfica (2018) al final del trabajo) y recopila la gran mayoría de relatos autoconclusivos del autor.

los videojuegos», 2018). La importancia de los sueños en su producción no pasó inadvertida para Rafael Llopis (1995: 28), quien señaló que «Lovecraft era un soñador. Según él mismo refiere, sus pesadillas eran terribles y grandiosas, sorprendentemente vívidas y conexas. Con estos materiales, creó un vasto mundo onírico que no fue solo épico y legendario, sino terrorífico también, porque en los sueños de Lovecraft el terror era elemento imprescindible». Así, no han sido pocos los que han subrayado la escritura como un depósito liberador de pesadillas para el autor (Tyson, 2010: 3), a sabiendas de la preponderancia del racionalismo en su actitud vital.

Hecho biográfico o no, la presencia del elemento onírico en la obra de Lovecraft queda fuera de toda duda. En «Celephaïs» (1920), el protagonista —Kuranés— visita en sueños la ciudad que da título al relato (y en la que cree haber nacido), en el valle de Ooth-Nargai, y navega por el entorno mítico y fantástico que la rodea hasta que el sueño se interrumpe y despierta en la buhardilla de Londres en la que vive. En su afán por retomar el viaje onírico, recurre a la droga; termina arruinado, desahuciado y muerto en las aguas de un canal, pero reina por siempre —se cuenta al final— en el territorio con el que soñaba, lo que sugiere un entrecruzamiento de los mundos de la vigilia y el sueño.

En «Ex Oblivione» (1921), el personaje visita también una ciudad onírica (Zakarion), en la que interactúa con «papyrus filled with the thoughts of dream-sages who dwelt of old in that city, and who were too wise ever to be born in the waking world» (144). Toma, igualmente, una droga que le permitirá cruzar una pequeña puerta de bronce en la misma ciudad del sueño, y, al hacerlo, se hace uno con el vacío y el espacio infinito: «I dissolved again into that native infinity of crystal oblivion from which the daemon Life had called me for one brief and desolate hour» (145). Soñar es aquí sinónimo de muerte, entendida a su vez como una liberación del yugo vital (que no de la existencia, pues se insinúa que la consciencia se diluye en el cosmos).

En «The Dreams in the Witch House» (1932) el sueño se tiñe de interdimensionalidad e incluso tiene incidencia en el mundo tangible, causando a la postre la muerte de Walter Gilman, que bascula —como los protagonistas de los precitados relatos— entre lo real y lo onírico («He was wholly bewildered as to the relation betwixt dream and reality in all his experiences», se dice de él; p. 1118) en una suerte de delirio brujesco que monstruos y seres de otro tiempo aprovechan para filtrarse en el mundo de los vivos. Estos son solo tres ejemplos entre muchos más, pero permitirán establecer una conexión con dos relatos autoconclusivos de pronunciado carácter onírico de Junji Ito.

Una de las historias favoritas del propio artista nipón es «Sueños largos» (recogido en *Relatos terroríficos*, vol. 14, 2017).³ Transcurre en un hospital en el que hay internado un paciente, Tetsurô Mukôda, con un cuadro clínico anómalo: siente que tiene sueños cada vez más largos cuando duerme, hasta el punto de pasar casi todo el tiempo sumido en ellos y no distinguir la realidad al despertar. Con estas palabras explica Mukôda su problema al doctor Kuroda:

Mientras estoy soñando, siento que es muy largo... / Lo siento claramente. / Al principio, creía que eran imaginaciones mías, pero... / ...día tras día, se iban volviendo cada vez más largos. / Además, si fueran sueños alegres no me importaría, pero tengo muchas pesadillas... / ...y cada vez son más horribles y angustiosas. / (...) El sueño de anoche duró cerca de un año. / Apenas logré salir de él. / (...) Últimamente, no recuerdo bien el día anterior y los sueños dificultan mi vida cotidiana... / porque, en todo caso, para mí ayer fue el año pasado (101-102).

El problema del hombre va *in crescendo* y, a medida que se alarga su sensación de soñar, también lo hace el sufrimiento que le provocan las pesadillas: ocho años buscando un lavabo, nueve años seguidos haciendo exámenes o diez años como un soldado que se esconde del enemigo en la jungla. Aunque el doctor intenta convencerlo de que se trata de un mero artificio de su cerebro, él mismo, habiéndolo examinado, sabe que la somatización es real: «Parecía que su cerebro realmente había vivido todo ese tiempo. Como si sus pensamientos y el universo en que vivíamos se hubieran perdido en otro espacio-tiempo» (108). Tanto es así que, cuando su sensación de sueño asciende a los miles de años, su cuerpo avejenta y se demacra como si de verdad hubiera vivido todo ese tiempo sin fenecer y, al despertar, es ya casi por completo incapaz de discernir la realidad del sueño (Figura 3; la explicación continúa más abajo).

Sin ir más lejos, Mukôda cree estar casado con Ami, una paciente de otra sala que, curiosamente, teme morir porque la noche anterior se le apareció «la parca» (98). La maestría narrativa de Junji Ito es aquí absoluta, pues el relato comienza con una prolepsis en la que la joven describe la figura de la supuesta parca como sigue: «Su cara no era humana. ¡Era el rostro de alguien que vive lejos de aquí, en la más negra de las oscuridades! ¡Era una cara terrorífica!» (99). La susodicha aberración es evidentemente un Mukôda macilento y casi cadavérico, que, al despertar, va a buscarla a su habitación creyendo

³ Las otras dos, según cuenta él mismo (43:48-48:37) en el ya referido encuentro con los fans del XXII Salón del Manga de Barcelona 2016, son «Los globos de la horca» (en *RL*, vol. 10, 2017) y «El misterio de la falla de Amigara» (insertado al final de *Gyo*, vol. 2, 2016). Cabe mencionar que «Sueños largos» ha sido adaptado al anime en el episodio 2 de *Junji Ito Collection* (2018).

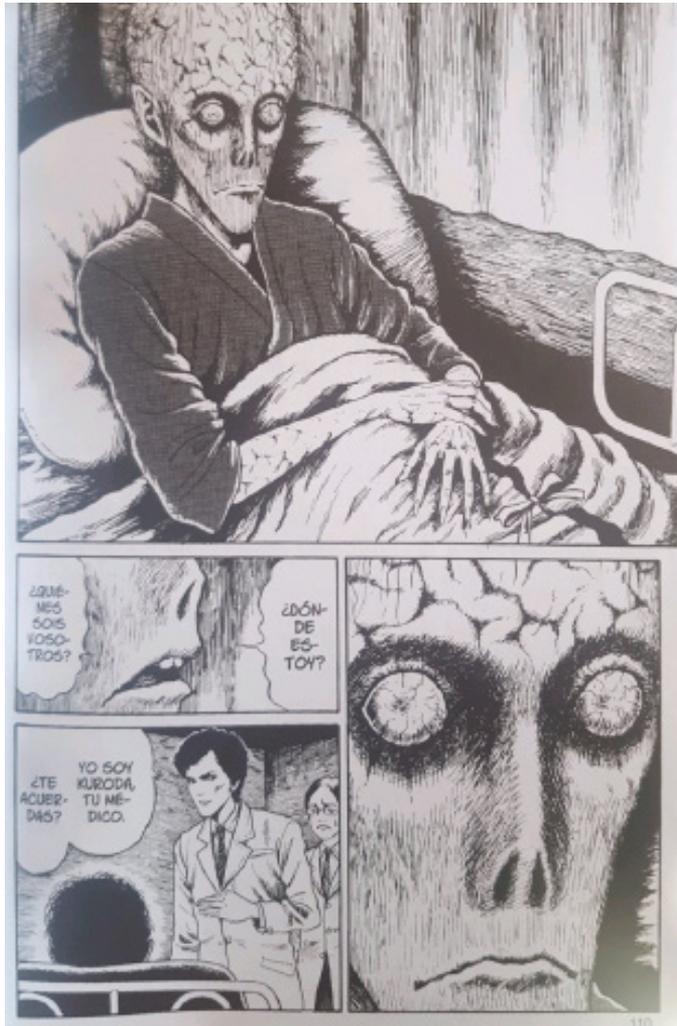


Figura 3. Imagen propia de «Sueños largos» (*Relatos terroríficos*, vol. 14, 2017: 110), donde se observa el estado casi cadavérico en el que queda Mukôda tras despertar de uno de los sueños largos en los que se siente atrapado.

que está de veras casado con ella. Al final de la historia, durante un sueño que se proyectaba ya *ad eternum*, el paciente se fragmenta en pedazos de un material cristalino desconocido. El doctor Kuroda toma muestras de los cristales y se los inyecta a Ami, que comienza a tener sueños largos. El desenlace vuelve a apuntar, aunque levemente, a lo apocalíptico, ya que el doctor se plantea manipular el material para «desterrar para siempre el terror a la muerte de los

seres humanos» (126). Como resalta Eugene Thacker (2016), la idea inicial es simple pero el artista japonés logra pervertirla hasta dotarla de valor filosófico sobre los límites de la humanidad.

Lo contado por Ito guarda cierto parecido con el antedicho «Ex Oblivione» de Lovecraft (en ambos lo onírico conduce a la muerte), pero también con «Hypnos» (1922). En este otro relato del soñador de Providence, dedicado a su amigo Samuel Loveman, los dos personajes principales (un escultor, que narra la historia, y su amigo) comienzan a consumir drogas para tener aventuras oníricas en mundos inefables que escapan a la comprensión humana; como en la mayoría de relatos de Lovecraft, la droga no es una adicción en sí misma, sino un medio para satisfacer la verdadera adicción: vivir en los sueños, hacer de ellos la vida. La primera estrofa del poema «El sueño», de Jorge Luis Borges (lector, a fin de cuentas, del escritor norteamericano, a cuya memoria incluso dedicó el cuento «There Are More Things»), epitoma a la perfección el sentir de muchos de los personajes lovecraftianos: «Si el sueño fuera (como dicen) una / tregua, un puro reposo de la mente, / ¿por qué, si te despiertan bruscamente, / sientes que te han robado una fortuna?» (1989b: 318) El motivo por el que recurren a las drogas es, precisamente, para no perder ese tesoro.

En concreto uno de los dos personajes, el amigo del que narra, empieza a fantasear con acceder a conocimientos arcanos a través del sueño, y en uno de sus viajes atraviesa una puerta que termina por condenarlo en vida una vez despierta. Ambos cesan sus aventuras oníricas e incluso utilizan ahora las drogas para dormir lo menos posible, pero ya es tarde; como Kurôda en el relato de Junji Ito, los dos amigos —y, en especial, el que atravesó la barrera— sufren consecuencias físicas devastadoras a causa de los sueños: «After each short and inevitable sleep I seemed older, whilst my friend aged with a rapidity almost shocking. It is hideous to see wrinkles form and hair whiten almost before one's eyes. Our mode of life was now totally altered» (234). Por si el paralelismo pudiera parecer insuficiente, al final de la historia el amigo del narrador perece fulminado y queda, en su lugar, una estatua de exquisito mármol con la palabra griega «ΥΠΝΟΣ» (237) inscrita en la base. Huelga recordar cómo termina Mukôda en «Sueños largos».

Aunque el relato de Ito no es en modo alguno una adaptación de «Hypnos», bien podría el aspecto de los personajes lovecraftianos ser el representado por el dibujante japonés. Desde un punto de vista semiótico, la adaptación de una obra canónica como la de Lovecraft plantea problemas de traslación de lo puramente textual a la imagen (Corbacho, 2013: 10), que desambigua la descripción en un solo golpe visual. Aquí, al tratarse más bien de una versión inspirada

en las historias del autor norteamericano, el efecto es de semejanza y no de identificación literal, pues son, en fin, obras distintas que no permiten una correlación exacta más allá de la similitud obvia en la construcción del personaje.

Por otro lado, «La guarida del demonio del sueño» (incluido en *Relatos terroríficos*, vol. 2, 2016), de Junji Ito, se centra en el calvario de Yûji, que él mismo cuenta conturbado a su novia Mari al principio de la historia: «En mis sueños vive otro yo que está intentando salir al mundo. / Ese tío está despierto cuando yo estoy durmiendo. Y tiene intención de arrastrarme hacia dentro del sueño y convertirse en el yo real. / Empezó a actuar hace tres días. / Por esa razón ahora no puedo dormir. / Cuando me duermo, él se despierta» (50-60). Cuando Mari, recelosa, va a casa de Yûji, presencia la escena: cual «chaqueta reversible» (74), el cuerpo del joven se va dando la vuelta de dentro hacia fuera y ataca a Mari hasta que consigue despertar y estirar su cuerpo de nuevo, recuperando el control (Figura 4).

Al discurrir después sobre las posibilidades infinitas del sueño frente a las limitaciones de la vigilia, la chica pregunta a Yûji por qué querría el demonio abandonar su mundo para venir al real, y este le confiesa que el demonio la desea a ella de manera, obviamente, perversa. Tras unos días de resistencia, Yûji termina sucumbiendo al sueño, su «reverso» (73) toma el control y devora a Mari. Cuando la policía acude a la estancia (como también sucede en «The Dreams in the Witch House», de Lovecraft), el demonio —completamente oscuro pero con la constitución del joven— les dice: «Es inútil que busquen. / Ella se ha convertido en parte de mis entrañas / (...) se ha ido de viaje al mundo de mis sueños» (82). Como en muchos de los relatos del escritor norteamericano, el plano onírico adquiere aquí fisicidad en el «demonio del sueño», que incluso suplanta a su yo real (nuevamente, el tema del *Doppelgänger*) e interviene en la realidad de manera directa hasta el punto de asesinar.

En la obra de Lovecraft, los sueños permiten el acceso a un conocimiento cósmico inaccesible por casi cualquier otra vía, al mismo tiempo que funcionan como portal de venida para seres de otras dimensiones. También en la obra de Junji Ito están a menudo vinculados con la muerte, lo metafísico y filosófico y, en suma, el terror potencial. Asimismo, como sucede en la película de animación *The Curse of Umezu Kazuo* (1990, dirigida por Naoko Omi), en los relatos tanto de Lovecraft como de Junji Ito (profundo admirador, recuérdese, de Kazuo Umezu, acaso el padre del manga de terror) las fronteras entre la vigilia y el sueño quedan a menudo obliteradas e incluso en relación de ósmosis al somatizarse el segundo e interferir en la primera. Si no influencia, las similitudes son más que evidentes.



Figura 4. Imagen propia de «La guarida del demonio del sueño» (*Relatos terroríficos*, vol. 2, 2016: 70), que muestra el momento en el que Yúji empieza a ser dominado por el demonio del sueño hasta que consigue despertar y detenerlo a tiempo.

LO MONSTRUOSO Y SECTARIO

Ya en uno de los primeros relatos de Lovecraft, «The Beast in the Cave» (publicado en 1918 pero escrito durante su adolescencia), hay una alusión constante a una criatura potencialmente monstruosa, que después resulta ser

un hombre al que el protagonista, atemorizado, ha asesinado. De innegable raigambre gótica, el cuento es paradigmático del temprano dominio del autor de la sintaxis del inglés, de su capacidad para imitar las historias decimonónicas de terror psicológico y del consiguiente uso de la técnica de suspense. Desde entonces, la obra del norteamericano se fue preñando de todo un panteón de monstruos —humanos y animales deformados por fuerzas cósmicas, extraterrestres que habitan en las profundidades marinas del propio planeta, dioses demoníacos interdimensionales—, para cuyas descripciones parecía tener una especial facilidad (profusión, se ha esgrimido en más de una ocasión). De ellos nace lo que hoy se entiende por mitología lovecraftiana, con la que el lector está, en mayor o menor medida, a buen seguro familiarizado.

No son pocos los relatos de Junji Ito contruidos en torno a la idea de monstruosidad. En «La chica babosa» (*Relatos terroríficos*, vol. 12, 2017), una joven desarrolla una lengua tipo babosa que acaba por cobrar vida propia e independizarse del cuerpo, arrastrando la cabeza de la chica —que mantiene una mirada triste— como caparazón. En «Una historia aplastante» (*Relatos terroríficos*, vol. 18, 2018), una especie de ser arbóreo inmenso (Figura 5), que bien podría equipararse al del relato «El árbol» (1920), de Lovecraft, produce una miel irresistible al paladar, pero sus ramas se teletransportan en el espacio-tiempo y aplastan a cualquiera que la tome de manera demasiado visible. En «Lo que el mar arrastró a la playa» (*Relatos terroríficos*, vol. 13, 2017), aparece en la costa una criatura marina alargada y grotesca que transporta en su interior a decenas de personas hasta entonces desaparecidas, que han sobrevivido al parasitar al propio animal; son considerables, en este último caso, los ecos de «Dagon» (1917), la primera historia de ambientación marina de Lovecraft.

Muy conectado con «Dagon» está el relato «La sombra sobre Innsmouth» (1931), del que interesa aquí su estrecha relación con otra de las obras maestras de Junji Ito: *Gyo* (2001). En la historia de Lovecraft, compuesta por cinco capítulos, aparecen en Innsmouth —pueblo ficticio, sucio y deslustrado— unos seres ancestrales conocidos como los *Profundos* («The Deep Ones», en inglés), más o menos antropomorfos pero con cabeza de pez una vez se desarrollan de todo. El protagonista, Robert Olmstead, oye hablar de ellos de boca de Zadok Allen, anciano conocedor del lugar, pero no le da demasiado crédito hasta que, esa misma noche (que se ve obligado a pasar en el pueblo por una avería del autobús), siente venir la procesión:

All at once I began dreading to look at them as they passed. I saw the close moonlit space where they would surge by, and had curious thoughts about the



Figura 5. Fotograma del episodio 12 de *Junji Ito Collection* (2018, min. 9:53), donde aparece la criatura de fisonomía arbórea cuyos tentáculos se escinden temporalmente del tronco con fines asesinos.

irredeemable pollution of that space. They would perhaps be the worst of all Innsmouth types (...) The stench waxed overpowering, and the noises swelled to a bestial babel of croaking, baying and barking without the least suggestion of human speech. (...) That flopping or pattering was monstrous—I could not look upon the degenerate creatures responsible for it (1075).

Pese a sus intentos por no ver a las nauseabundas criaturas de las que había oído hablar, Olmstead termina abriendo los ojos y confirma la existencia de las mismas. Peor aún, en el último capítulo —años después— descubre, al revisar su árbol genealógico, que él mismo es un Profundo, y que no tardará en comenzar a convertirse en uno de ellos.

En *Gyo*, Ito maneja materiales análogos: Tadashi y su novia Kaori, que están de vacaciones en Okinawa, son atacados en la casa por un pez que se desplaza por tierra a gran velocidad, propulsado por una suerte de patas mecánicas, y que además irradia un terrible olor («hedor a muerte», se dice de modo recurrente). Lejos de ser un hecho aislado, pronto estalla una invasión que afecta a todo el lugar: centenares no solo de peces, sino de tiburones y otras criaturas marinas violentan las calles a ritmo vertiginoso a la par que las impregnan de una hediondez inaguantable (Figura 6). Se descubre después que los mecanismos que impulsan ya no solo a los animales, sino también a personas deformadas hasta lo monstruoso y entubadas a las máquinas (Kaori entre ellas) funcio-

nan con un gas de origen bacteriano con el que se había estado experimentado en la II Guerra Mundial. No sin motivo, Iria Barro (2018: 230) ha definido la historia como una «pesadilla tecnológica de *mad doctors* y seres necrobióticos que emergen de las aguas con la pinta y el pestazo de Innsmouth». El final de *Gyo* parece vaticinar, además, un nuevo apocalipsis en el imaginario del artista japonés, cocinado en esta ocasión con ingredientes muy parecidos a los de la novela de Lovecraft pero con el inconfundible toque particular de Junji Ito.



Figura 6. Imagen propia de *Gyo* (vol. 1, 2015: 82) en la que aparece representada la invasión de peces que infesta Okinawa, de modo análogo a lo que hacen los Profundos en «La sombra sobre Innsmouth», de Lovecraft.

No bastante, los puntos en común con el autor de Providence transcienden la propia *Gyo*. En «The Colour Out of Space» (1927), al final, se habla de la sustancia que envenena cuanto alcanza —terreno, ganado, habitantes— como un gas: «In terms of matter I suppose the thing Ammi described would be called a gas, but this gas obeyed the laws that are not of our cosmos» (753). Los efectos que produce —no tan distintos de los del gas de *Gyo*— y, en particular, el hecho de que se ambiente en un pueblo pequeño (la granja de Gardner, en la ficticia Arkham) y que incluso acuda un médico forense incapaz de poner solución recuerdan poderosamente a «Historia de la sangre del pueblo de Arenas Blancas» (*Relatos terroríficos*, vol. 13, 2017), de Ito, en la que un joven médico acude al pueblo porque una extraña hemorragia colectiva está desangrando a sus habitantes.

Si en el cuento de Lovecraft el mal cayó en forma de meteorito (como también cae, aunque con otras connotaciones, en el relato breve «Reencuentro», incluido en *Aula demoníaca*, 2017c, de Ito) y se instaló en el pozo del lugar, en la narración del artista nipón corre literalmente bajo la tierra del santuario en forma de venas por las que circula sangre humana, fatalmente conectada a la de los propios aldeanos. En general son muchísimas las historias, de uno y otro autor, que se reducen a un ámbito local concreto en el que suceden fenómenos con frecuencia inexplicables desde un punto de vista puramente humano. Algunos ejemplos en la obra de Junji Ito son «Esporas flotantes» (*Relatos terroríficos*, vol. 13, 2017), «La ciudad de las tumbas» (*Relatos terroríficos*, vol. 14, 2017) y «En el valle de los espejos infinitos» (*Relatos terroríficos*, vol. 17, 2018).

En otros relatos, en cambio, sí es el propio ser humano, a través de los cultos, el que participa de lo fantástico y grotesco. Una de las historias más representativas de ello es la influyente «The Call of Cthulhu» (1926), en la que los miembros de una secta masculina veneran —sacrificios humanos mediante— a los *Grandes Ancianos* («Great Old Ones») a la espera de la resurrección del monstruoso Cthulhu, tan celebrado en la cultura popular. En la obra de Ito, además de los ya mencionados grupos de gente encapuchada que se organizan en *Hellstar Remina* para crucificar a la protagonista, hay un relato, «Un laberinto insoportable» (*Relatos terroríficos*, vol. 3, 2016), en el que unos monjes devotos de una extraña orden religiosa budista se momifican de pie en los pasadizos de un laberíntico templo subterráneo —que recuerda al de «The Nameless City», de Lovecraft— para alcanzar el nirvana; y, sobre todo, hay una obra de cinco capítulos, *Aula demoníaca* (2013), en la que un joven llamado Yuuma Azawa rinde culto a un diablo de naturaleza satánica a través del perdón: cada vez que pide disculpas a alguien, el demonio es honrado y la perso-

na a la que pidió insistentemente perdón se derrite hasta convertirse en un líquido apestoso y viscoso (Figura 7). Guynes (2017: 99) ha visto en ello una posible crítica a los intereses ocultos tras las disculpas de determinadas celebridades en Japón.



Figura 7. Imagen propia de *Aula demoníaca* (2017c: 41), en la que Yuuma persigue a la chica para pedirle perdón y honrar con ello al demonio. La presencia de este último detrás puede entenderse tanto en sentido físico como figurado.

El manga, al ser un medio fundamentalmente visual, tiene un poder de impacto mucho más súbito: cuando el receptor ve, por ejemplo, una de las abominables transformaciones de Tomie⁴ al pasar de página, la impresión es inmediata. En los relatos de Lovecraft, en cambio, es la descripción mediante palabras la que genera poco a poco la sensación de horror, dándose este de manera más progresiva que repentina. Que la imagen fije al monstruo en una o varias viñetas supone, no obstante, una restricción, pues ya no es posible imaginar otras posibilidades iconográficas distintas de la representada. La literatura sí admite diversas realizaciones mentales de la misma criatura —posiblemente tantas como lectores— a partir del texto del autor, por lo que los monstruos lovecraftianos quedan más abiertos a ser completados por el lector que los del dibujante nipón. La diferencia es meramente semiótica, teniendo poco o nada que ver con la capacidad artística de uno y otro autor.

Abundan, en síntesis, las criaturas grotescas en las producciones tanto de Lovecraft como de Junji Ito. En ocasiones se trata de meros humanos y animales transmutados hasta lo abominable y, otras veces, son dioses extraterrestres y seres desconocidos los que pueblan los mundos fantásticos de ambos autores. En algunos casos incluso se da, especialmente en Lovecraft pero también en Ito, una interacción —y cooperación— humana con esa otredad monstruosa a través de sectas y actos específicos de culto.

LO MUSICAL Y SONORO

El sonido, en cuanto que fenómeno físico, bien puede ser un lenguaje para comunicarse con seres de habla no humana; en la vida real se ha especulado mucho con, por ejemplo, el curioso efecto musical que producen los famosos pilares del templo de Vittala de Hampi, en India. Lovecraft fue con toda probabilidad consciente —como lo es Junji Ito— de las posibilidades que el elemento sonoro ofrece en la creación fantástica para generar terror, y en muchos de sus cuentos construía la sensación de suspense no mediante imágenes explícitas o descripciones gráficas —que solía reservar para el final—, sino aludiendo a todo tipo de sonidos cuya origen humano resulta cuando

4 *Tomie* (1987) es, como ya se mencionó, una de las obras más emblemáticas de Ito y la primera que creó, por lo que el propio autor siente una especial simpatía por el personaje, una joven atractiva que se recompone por mucho que la descuarticen. Esta restauración suele ser lenta e implica el paso por estadios de aspecto verdaderamente monstruoso, aglutinándose a veces diferentes Tomies en un solo cuerpo multiforme que recuerda a seres como el de *The Thing* (1982), la película de John Carpenter, o, sin ir más lejos, al de numerosas criaturas lovecraftianas.

menos dudoso. De manera inevitablemente sucinta por motivos de espacio, se pone a continuación en relación con la obra de Ito el que sin duda es el relato con más presencia del elemento musical del escritor norteamericano: «The Music of Erich Zann» (1921).

La historia transcurre en una casa de varias plantas en la misteriosa calle «Rue d'Auseil» («narrow and steep» como ninguna otra, se dice), cuya ubicación no aparece en los mapas y a la que el protagonista y narrador —un estudiante universitario— es por tanto incapaz de regresar por mucho que la busque. En la casa oye, desde el quinto piso en el que se encuentra su habitación, la música de viola —extraña y cautivadora— de Erich Zann, un hombre mudo de avanzada edad y aspecto no muy agraciado. Cuando el joven, atraído por la música, visita a Zann en su habitación y se dirige a mirar por «the lone curtained window» y, según le había dicho el conserje, «the only point on the steep street (...) from which one could see over the wall at the summit» (190), el anciano se lo impide enseguida con nerviosismo. El final del cuento (no demasiado extenso) rezuma esencia lovecraftiana: el joven huye despavorido al observar que lo que hay al otro lado de la ventana no es sino un vacío oscuro e infinito, un portal por el que accedían entes malignos que Zann bloqueaba tocando su música.

Es muy probable que «The Music of Erich Zann» causara un gran impacto a Junji Ito, en tres de cuyos relatos —como mínimo— hay elementos casi idénticos pero reformulados para construir otras historias independientes; a saber: «La ciudad sin calles» (*Relatos terroríficos*, vol. 6, 2017), ambientada en una zona en la que los edificios han quedado anexados los unos a los otros de tal manera que, para ir a otro punto, hay que atravesar el interior del resto de casas, donde viven familias que, al no tener ya intimidad, utilizan máscaras para salvaguardar aún cierta privacidad; «La ciudad de los mapas» (*Relatos terroríficos*, vol. 9, 2017), en la que una pareja de recién casados llega a una localidad repleta de mapas y señalizaciones varias porque, por alguna causa que sin duda puede entenderse como cósmica, los habitantes del lugar pierden por completo el sentido de la orientación; y «La ventana de la casa de al lado» (*Relatos terroríficos*, vol. 13, 2017), en la que una mujer de apariencia monstruosa se asoma por las noches a la única ventana de su casa para intentar llegar a la habitación del chico que acaba de mudarse con su familia al edificio de al lado (Figura 8).

Con respecto a lo estrictamente musical y sonoro, cabe resaltar que en la producción de Ito son numerosos —probablemente más que en la de Lovecraft— los relatos sobre melodías del más allá, canciones misteriosas o emisiones



Figura 8. Fotograma del episodio 6 de *Junji Ito Collection* (2018, min. 7:30), en el que se observa cómo acaba la ventana de la casa de la mujer al final de la historia.

de radio malditas que generan adicción, instan al suicidio y al asesinato o incluso producen transformaciones físicas en quienes las escuchan. Cinco ejemplos claros de todo ello son «La teoría del demonio» (*Relatos terroríficos*, vol. 3, 2016), «El pueblo de las sirenas» (*Relatos terroríficos*, vol. 4, 2016), «El disco de segunda mano» (*Relatos terroríficos*, vol. 7, 2017), «Una canción magnífica en la oscuridad» (*Relatos terroríficos*, vol. 18, 2018) y «Cien millones de solitarios» (incluido en *Hellstar Remina*, 2015). Aunque *a priori* puede parecer que no hay una influencia directa de Lovecraft en este grupo de historias del artista japonés, sería un más que posible error descartarlas a sabiendas de que, por un lado, los escritos del propio Lovecraft han inspirado una infinidad de temas musicales (véase el trabajo de Gary Hill, 2006); y de que, por otro lado, Junji Ito sabe adaptar como nadie materiales de otros autores a sus propios modelos creativos (sirva como ejemplo el breve desgrane de «The Music of Erich Zann» efectuado arriba).

Lógicamente, ni la literatura ni el cómic permiten, por sus propiedades semióticas, la reproducción directa de sonido musical, por lo que ambas artes recurren a la explicación verbal o a las onomatopeyas para suplir esta carencia en la medida de lo posible. De todos los medios, los audiovisuales (cine, videojuegos) son los que con mayor exactitud pueden recrear los efectos sonoros, al margen, obviamente, de la propia música.

DOS MANERAS DE PROVOCAR TERROR

En la introducción de este artículo se hacía referencia a lo que Junji Ito llama —en japonés— «mirada en diagonal» o, como quizás resulte más apropiado traducir, «mirada oblicua». En sentido estricto, el ver lo mundano desde otro prisma es una actitud vital que, en el ámbito artístico, adquiere la categoría de técnica creativa. Coratázar, uno de los grandes maestros de lo fantástico, desgranó esta habilidad: «en cualquier momento que podemos calificar de prosaico (en la cama, en el ómnibus, bajo la ducha, hablando, caminando o leyendo) hay como pequeños paréntesis en esa realidad, y es por ahí donde una sensibilidad preparada a ese tipo de experiencias siente la presencia de algo diferente; siente, en otras palabras, lo que podemos llamar *lo fantástico*» (1982).⁵ Es así como, donde casi cualquier persona ve una simple espiral, Junji Ito vislumbra *Uzumaki* (1998), o el apocalipsis de la civilización.

Esta suerte de método creativo es sintomática del desarrollo de lo fantástico. Tal y como explica David Roas (2018a: 12), esta evolución se caracteriza «no sólo por una progresiva e incesante intensificación de la verosimilitud (que ha llevado a las historias fantásticas a instalarse en la simple y prosaica vida cotidiana), sino también por buscar nuevas formas de comunicar al receptor esos miedos antes descritos» (entiéndase por estos miedos, sin ir más lejos, cualquiera de los plasmados por Lovecraft e Ito). La distorsión de la cotidianeidad en pos de generar terror es, como se ha revisado, constante en la producción de ambos autores, que ambientan sus historias en espacios reales para después introducir elementos de índole sobrenatural. Estos son, a fin de cuentas, el motor de lo fantástico cuando este entra en conflicto con la realidad interna del relato (Roas, 2001: 8-10). Muchos de los cuentos de la obra *Invasión*, del mismo David Roas (2018b), son un buen ejemplo de esta filtración de lo fantástico en la realidad cotidiana.

Del contraste entre la visión cortazariana de lo fantástico y el filtro de terror de Junji Ito se colige que lo primero —la fantasía— precede a lo segundo —el terror—, mera percepción de la perspectiva humana. La concepción de Cortázar de lo fantástico como «la presencia de algo diferente», de una realidad en absoluto sobrenatural sino, simplemente, inexplicada aún (1982), lleva a inferir que lo fantástico *es* (real en el abstracto, si se quiere), mientras que el horror solo *se percibe, se siente* de manera subjetiva. Lo sugirió Lovecraft, de nuevo en

⁵ La transcripción se hizo a partir de la conferencia dictada por el escritor argentino en la UCAB. Los arreglos en la puntuación del fragmento y la cursiva en «lo fantástico» son propios.

«The Silver Key»: «They did not see that good and evil and beauty and ugliness are only ornamental fruits of perspective» (451). Supóngase que el fantasma de un difunto se aparece en una estancia donde se encuentran un matrimonio y un insecto que revolotea. Para todos ellos, lo fantástico —el fantasma— *es* en la medida en que está ahí (la imaginación ha de suplir, como arguyó Cortázar, la falta de una explicación positivista); en cambio, la aparición no será necesariamente motivo de pavor para todos: podrá inspirar terror a los tres circunstantes, solo a algunos o incluso a ninguno. Al igual que «el bien y el mal y la belleza y la fealdad», el terror *se siente* y cabe, por ende, la posibilidad de que no todos lo metabolicen como tal. Así, las obras tanto de H. P. Lovecraft como de Junji Ito, con frecuencia catalogadas —acaso por pragmatismo informativo— como *de terror*, son más bien obras fantásticas con potencialidad para inspirar terror. *Reductio ad absurdum* o no, lo cierto es que la fantasía opera en ellas como una posible —potencial— antesala de terror para quien las lee.

En consecuencia, la verosimilitud se antoja un pilar fundamental en la conformación de lo fantástico tanto en Lovecraft como en Ito. Rosalba Campa (2001: 174) afirma que «[e]l género fantástico (...) se ve, más que cualquier otro género, sujeto a las leyes de la verosimilitud. Que son, naturalmente, las de la verosimilitud fantástica». En el primer caso, el propio escritor norteamericano, en sus «Notes on Writing Weird Fiction», destaca así la importancia de la suspensión de la incredulidad en el marco de una narración verosímil:

I choose weird stories because they suit my inclination best—one of my strongest and most persistent wishes being to achieve, momentarily, the illusion of some strange suspension or violation of the galling limitations of time, space, and natural law which forever imprison us and frustrate our curiosity about the infinite cosmic spaces beyond the radius of our sight and analysis. These stories frequently emphasise the element of horror because fear is our deepest and strongest emotion, and the one which best lends itself to the creation of nature-defying illusions. Horror and the unknown or the strange are always closely connected, so that it is hard to create a convincing picture of shattered natural law or cosmic alienage or «outsideness» without laying stress on the emotion of fear (2009a).

El terror y lo fantástico se retroalimentan y validan mutuamente. El caso del *mangaka* japonés hay que entenderlo en el contexto cultural de su territorio, propenso desde antaño a la creencia en entidades sobrenaturales que conviven con el mundo conocido. El aparente oxímoron en el título del artículo de Henry J. Hughes (2000), «Familiarity of the Strange: Japan's Gothic Tradition», da buena cuenta de la naturalidad —y, aún, horror— con la que el pueblo japonés

concibe la existencia de este factor. No es, así, de extrañar que ello se vea después reflejado en las obras del denominado *terror japonés*, subgénero que bien merecería un estudio aparte y del que Junji Ito es un perfecto exponente.

Un último aspecto de importancia atañe a la semiótica de los medios en los que uno y otro autor configuran sus obras, como ya se ha comentado en algunos puntos del trabajo. Evidentemente, las posibilidades de un medio visual como el cómic son mayores que las de la literatura. En el primero, la mera ubicación de la página permite que el lector pase la hoja y se tope de súbito con el horror (véase cualquiera de las figuras relativas al manga incluidas este trabajo), por no mencionar el impacto inmediato que la imagen de un ser monstruoso produce en el receptor. Sería muy sencillo referirse aquí al tan citado talante intelectual de la obra lovecraftiana (Agustín y Hernán Conde, 2019: 15-16) frente al carácter más popular y asequible de las historias de Junji Ito, pero hacerlo supondría —entre otras cosas— valorar obras de medios distintos con un criterio único y, por ende, insuficiente. Si, como se ha estudiado, las coincidencias temáticas en las creaciones de ambos autores son manifiestas, no es menos evidente que la obra de Lovecraft es, en cuanto que literaria, más descriptiva y que construye, por lo tanto, el sentido de lo fantástico —y el consiguiente terror— mediante procedimientos de impacto más graduales que repentinos, más sugestivos que explícitos.

INFLUJO LOVECRAFTIANO CON IMPRONTA PROPIA

Tomando como punto de partida la predilección que el propio Junji Ito afirma con frecuencia sentir por H. P. Lovecraft, en este trabajo se ha tratado de rastrear la influencia que el segundo ha ejercido en la obra del primero. Dada la enorme cantidad de historias creadas por uno y otro autor (el norteamericano supera las sesenta y el japonés, que ha vivido ya más años que Lovecraft y, por fortuna para el manga, sigue produciendo, rebasa por mucho las cien solo en el género de terror), se ha realizado una selección de aquellas especialmente relacionadas entre sí en el marco de los cuatro bloques de temas propuestos. Todos ellos coexisten los unos con los otros debido al carácter magmático y transversal de la obra de ambos autores.

Mientras que en algunos casos la relación es tal vez de mera concomitancia, en otros resulta palpable una influencia de Lovecraft en el artista nipón no solo en términos de técnica narrativa para generar suspense, sino también de ideas y elementos temáticos. Como genio preparado para reformular situa-

ciones de la vida cotidiana en clave de terror que es, Junji Ito liba determinados conceptos y procedimientos del escritor de Providence y les da impronta propia en sus creaciones, con el añadido de hacerlo en un medio —el manga— que precisa de la imagen para funcionar. Teniendo en cuenta su calidad, cabría incluso preguntarse si no supera el dibujante japonés a Lovecraft, tan vilipendiado en ocasiones por sus propios lectores y a menudo valorado más por las semillas que sembró en otros artistas que por su propia mitología literaria. Bien merecería, en suma, un estudio más extenso el vínculo entre estos dos autores, unidos ante todo por esa que Lovecraft definía, en su ensayo *Supernatural Horror in Literature* (1927), como «[t]he oldest and strongest emotion of mankind» (2009b).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARRO, Iria (2018): «Eroguro mon amour», en Jesús Palacios (ed.), *Eroguro. Horror y Erotismo en la Cultura Popular Japonesa*, Satori, Gijón, pp. 211-248.
- BORGES, Jorge Luis (1989a): «La biblioteca de Babel», en *Obras Completas*, vol. 1, Emecé, Barcelona.
- (1989b): «El sueño», en *Obras Completas*, vol. 2, Emecé, Barcelona.
- BROWN, Janice (2018): «HP Lovecraft, the Weird Body, and the Posthuman in Japanese Popular Culture», *ejcjs*, 18.1 (29 de abril de 2018), disponible en <<http://japanese-studies.org.uk/ejcs/vol18/iss1/brown.html>> [fecha de consulta: 04/12/18].
- CAMPRA, Rosalba (2001). «Lo fantástico: una isotopía de la transgresión», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, 153-192.
- CONDE, Agustín, y Hernán CONDE (2019): *H. P. Lovecraft. Vida y obra ilustradas*, Diábolo, Madrid.
- CORBACHO, C. (2013): «H. P. Lovecraft's *The Call of Cthulhu*: an Intermedial Analysis of its Graphic Adaptation», *JACLR: Journal of Artistic Creation and Literary Research*, 1.1, pp. 1-15. Disponible en <<https://www.ucm.es/data/cont/docs/119-2013-08-21-1.1.1.CorbachoCarroble74.pdf>> [fecha de consulta: 29/03/19].
- CORTÁZAR, Julio (1982): «El sentimiento de lo fantástico», conferencia dictada en la UCAB. Disponible en <<https://ciudadseva.com/texto/el-sentimiento-de-lo-fantastico/>> [fecha de consulta: 26/11/18].
- FERNÁNDEZ, Laura (2018): «Lovecraft no creía en sus monstruos», *El País Digital*, disponible en <https://elpais.com/cultura/2018/10/20/actualidad/1540043340_473429.html> [fecha de consulta: 14/11/18].
- GURPEGUI, Carlos G. (2018): *El soñador de Providence. El legado literario de H. P. Lovecraft y su presencia en los videojuegos*, Héroes de Papel, Sevilla.
- GUYNES, S. (2017): «Dissolving Classroom by Junji Ito, Melissa Tanaka», en *World Literature Today*, vol. 91, Board of Regents of the University of Oklahoma, Estados Unidos, pp. 99-100. DOI: 10.7588/worllitetoda.91.3-4.0099

- HILL, Gary (2006): *The Strange Sound of Cthulhu. Music Inspired By the Writings of H. P. Lovecraft*, Music Street Journal, Estados Unidos.
- HUGHES, Henry J. (2000): «Familiarity of the Strange: Japan's Gothic Tradition», *Criticism Winter*, 42.1, pp. 59-89.
- ITO, Junji (2015): *Hellstar Remina*, ECC, Barcelona.
- (2016a): Encuentro del autor con los fans en el XXII Salón de Manga de Barcelona, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=8etMhHjnDMg>> [fecha de consulta: 10/12/18].
- (2016b): *Black Paradox*, ECC, Barcelona.
- (2017a): «Entrevista a Junji Ito en el XXII Salón del Manga de Barcelona», disponible en <<http://www.culturajaponesa.es/2017/entrevista-a-junji-ito-el-maestro-del-terror/>> [fecha de consulta: 03/12/18].
- (2017b): *Uzumaki*, Planeta, Barcelona.
- (2017c): *Aula demoníaca*, Tomodomo, Madrid.
- (2018): *Relatos terroríficos* (18 vols.), ECC, Barcelona.
- LLOPIS, Rafael (1995): «Los mitos de Cthulhu», en HP Lovecraft y otros, *Los mitos de Cthulhu*, ed. Rafael Llopis, Alianza, Madrid, pp. 9-44.
- LOVECRAFT, H. P. (2009a): «Notes on Writing Weird Fiction», disponible en <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/nwwf.aspx>> [fecha de consulta: 08/05/19].
- (2009b): *Supernatural Horror in Literature*, disponible en <<http://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>> [fecha de consulta: 08/05/19].
- (2012): *The Complete Works of H. P. Lovecraft*. Versión ePub (ed. digital 17ramsor) de <CthulhuChick.com>.
- (2018): *Confesiones de un incrédulo y otros ensayos escogidos*, ed. Óscar Mariscal, El Paseo, Sevilla.
- NAVARRO, Salva (2016): «Hellstar Remina, el planeta desconocido de Junji Ito», en *Blog visual. Animación, cine, manga y Asia*, 2016, disponible en <<https://blogvisual.es/2016/04/07/hellstar-remina-de-junji-ito/>> [fecha de consulta: 30/03/19].
- OMI, Naoko (1990): *The Curse of Umezu Kazuo*, Takahashi Production, Japón.
- ROAS, David (2001): «La amenaza de lo fantástico», en David Roas (ed.), *Teorías de lo fantástico*, Arco/Libros, Madrid, 7-46.
- (2018a): «El horror de lo imposible», *Brumal. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*, 6.2, pp. 9-13. Disponible en <https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v6-n2-roas/pdf_36_es> [fecha de consulta: 31/03/19]. <<https://doi.org/10.5565/rev/brumal.580>>
- (2018b). *Invasión*, Páginas de Espuma, Madrid.
- TAGASHIRA, S. (2018): *Junji Ito Collection*, Crunchyroll, Japón.
- THACKER, Eugene (2016): «Black illumination: the unhuman world of Junji Ito», en *The Japan Times*, 2016, disponible en <<https://www.japantimes.co.jp/culture/2016/01/30/books/black-illumination-unhuman-world-junji-ito/#.XA1-V2hKi01>> [fecha de consulta: 10/12/18].
- TYSON, D. (2010): «The Impersonal Dreamer», en *The Dream World of H. P. Lovecraft. His Life, His Demons, His Universe*, Llewellyn Publications, Minnesota, pp. 1-8.