

## LA MUJER EN EL MANGA ERO-GURO DE SUEHIRO MARUO FRANCISCO JAVIER LÓPEZ, JUAN A. GARCÍA PACHECO



Edición:

**TEBEOSFERA (2008, TEBEOSFERA) -2ª EPOCA- 9, 22-XII-2011**

Resumen / Abstract:

En Occidente se ha construido una imagen de lo japonés asociada al erotismo y la violencia, por lo que no es de extrañar que los cómics japoneses que presentan contenidos de este tipo hayan sido criticados y censurados. No obstante existe el género concreto del ero-guro, caracterizado por la combinación de elementos sexuales, violentos, grotescos, escatológicos y humorísticos, el cual puede ser considerado una continuación del clima cultural japonés reinante en las décadas de los años veinte y treinta del siglo pasado. El presente artículo se centra en el estudio de la mujer en la obra de uno de los autores de cómic ero-guro más conocidos internacionalmente, Suehiro Maruo. Así, tras establecer el marco teórico de los estudios de género en el manga y caracterizar el movimiento artístico del ero-guro, se analizan los personajes femeninos de Maruo para observar de qué modo es utilizada la mujer y en qué acciones violentas y sexuales se ve inmersa. Se trata de comprobar si la obra de este autor representa a la mujer como objeto sexual sometido o, por el contrario, abre una vía al cuestionamiento de arquetipos sociales tradicionales de la feminidad.

Notas: Artículo escrito expresamente para el número 9 de Tebeosfera, especial sobre la imagen de la mujer en el cómic erótico y pornográfico. A la derecha, una imagen emblemática de Suehiro Maruo.

Palabras clave / Keywords:

**Representación femenina, Documentos sobre manga/ Female representation, Texts about manga**

## 1. Introducción.



Ejemplos de *pinku eiga*. Arriba, cartel de la película *Hebi to Onna Dore*, de 1976. Bajo estas líneas, pintura de Shintaro Kago.



La imagen occidental de la cultura japonesa que se ha construido históricamente está marcada por dos constantes habituales que han definido el modo en que Japón y sus manifestaciones artísticas han sido entendidos, asimilados y consumidos en Occidente: la violencia y el sexo. Desde los primeros contactos entre ambas culturas la perspectiva eurocéntrica y colonialista ha proyectado una visión de lo japonés que destaca por su adscripción a esferas propias de lo violento y lo erótico. Así, Japón ha sido el país de los samuráis (esos fieros guerreros con un código marcial estricto y capaces de abrirse el vientre con sus propias espadas por salvaguardar su honor), los kamikazes (los pilotos que, siguiendo la ética samurái, sacrificaban sus propias vidas con el fin de destruir a sus enemigos) o el ejecutivo (que ejerce una violencia no física ni política sino económica). Del mismo modo, tanto la propia figura de la *geisha* (cuya imagen deformada por diversos discursos ha hecho que sea considerada como la sublimación de la mujer destinada a satisfacer al hombre) como ciertos aspectos característicos de la sociedad japonesa de postguerra (los *hostess clubs*, los *love hotels*, las *pinku eiga*) también han acentuado el aura de erotismo que emana de Japón.

Así pues, con estos precedentes, no debería resultarnos nada extraño que cuando el cómic y la animación japonesa comenzaron a alcanzar una cierta

expansión internacional a finales de los años noventa del pasado siglo, diversos sectores de la sociedad occidental expresaron su malestar y su sorpresa ante los elementos violentos y sexuales que contenían algunos títulos. Ya se habían dado casos anteriores (TVE se vio obligada a suspender la emisión de *Mazinger Z* por presiones sociales (Sanz-Arranz, 2011: 42-43), pero todo ello se acentuó con el éxito de obras como *Saint Seiya*, *Dragon Ball* o *Ranma 1/2*. Muchos de los argumentos esgrimidos por padres, educadores, profesores y demás mentes bienpensantes consistían en la necesidad de proteger a los menores de las escenas de desnudez y violencia que aparecían en dichas obras, lo cual llevó por un lado a una serie de acciones de censura contra éstas (a día de hoy todavía muy presentes en países como Estados Unidos o Alemania) y, por el otro, a la estigmatización social del manga y el *anime* como productos obscenos, dañinos y perturbadores. En cierto modo, podemos considerar esta reacción un tanto exagerada puesto que muchas de las escenas que fueron suprimidas o editadas en las versiones occidentales apenas presentaban la desnudez humana en situaciones cotidianas (tomar un baño con otras personas, por ejemplo, es una costumbre tradicional japonesa) o escenas de violencia gráfica en contextos claramente fantasiosos (luchas contra extraterrestres o androides mecánicos).

No obstante, dentro del amplio abanico de géneros y producciones que podemos encontrar en la industria del cómic japonés, existe un cierto tipo de obras que aúnan sexualidad y violencia de forma explícita, contundente e impactante. Se trata de las obras de cómic que pueden adscribirse al *ero-guro* (abreviación de "*ero guro nansensu*", que a su vez se construye a partir de las contracciones y variaciones de los términos ingleses "*erotic*", "*grotesque*" y "*nonsense*"), una corriente artística surgida en el Japón de los años veinte y que se caracteriza por la combinación de elementos grotescos, siniestros y desagradables con escenas eróticas o pornográficas muchas veces marcadas por la violencia física y explícita. Podemos encontrar obras *ero-guro* en literatura, cine, pintura y, evidentemente, cómics. Así pues, en este artículo, tras reflexionar brevemente sobre los estudios de género en el cómic japonés y las características de este movimiento, nos centraremos en el modo en que la mujer aparece representada en las obras *ero-guro* de Suehiro Maruo, un autor vinculado a esta corriente que ha obtenido un amplio reconocimiento internacional.

## **2. Estudios de género sobre el manga.**

La investigación sobre la mujer en el cómic japonés puede dividirse en tres grandes áreas. En primer lugar podemos establecer el estudio de la mujer como autora, creadora, guionista o dibujante de cómics, como podemos apreciar en el artículo de Ruh titulado "The Function of Woman-Authored Manga in Japanese Society" (2001). Este autor analiza la representación de

roles de género en tres cómics creados por mujeres (en concreto, el grupo CLAMP, Akimi Yoshida y Rumiko Takahashi) y concluye que «(...) the liminal space of manga provides an excellent forum for the discussion of gender construction in Japanese society»<sup>[1]</sup> También destaca la necesidad de llevar los estudios de género al cómic para público masculino, lo cual comienza a abordarse recientemente (López Rodríguez y García Pacheco, 2011).

La segunda perspectiva se centra en la mujer como consumidora de manga. Esta línea entronca a menudo con los *fandom studies* desarrollados recientemente, en tanto que es muy frecuente la generación de comunidades de aficionados alrededor del cómic y otras manifestaciones de la cultura popular japonesa. Las dos vertientes más exploradas de esta perspectiva son el análisis de la recepción del manga por parte de una audiencia extranjera, es decir, como comunicación transcultural (Brienza, 2009; Napier, 2007; Natsume, 2001), y la figura de la receptora que se convierte en creadora, pues son muchas las fans del cómic japonés que elaboran sus propios relatos o cómics sobre sus personajes favoritos (Thorn, 2004; McLelland, 2001; Kinsella, 2000).



La representación de la mujer en el manga ha sido ampliamente estudiada. En la imagen, ilustración de S. Maruo.

Por último, la tercera área de los estudios de género sobre cómic japonés es, con diferencia, la más numerosa y desarrollada. Se trata del análisis de la representación de la mujer en el manga, aspecto sobre el cual se han elaborado diversas publicaciones. En este sentido, debemos remarcar que el estudio de la mujer está directamente vinculado con la tipología de las obras. Dado que la configuración de la industria japonesa del cómic está fuertemente estructurada en función de las características del público objetivo al que se dirige, principalmente la edad y la identidad de género, es posible encontrar obras orientadas a diferentes segmentos de la audiencia. Hasta el momento, los principales trabajos académicos que han abordado la representación de la mujer en el manga se han centrado principalmente en el *shoujo* y el *josei*, es decir, aquellos cómics dirigidos específicamente a audiencias femeninas. Dado que la mayoría de obras incluidas dentro de estas categorías son creadas por autoras y consumidas por una audiencia femenina, esos sectores

de la producción cultural japonesa suponen un campo bien limitado para el estudio de la construcción de la feminidad. Así pues, en esta línea podemos destacar trabajos como el de Kanako Shiokawa (1999), que analiza la estética *kawaii* en los cómics para chicas; el de Mizuki Takahashi (2008), que analiza la construcción iconográfica de la mujer en el cómic para jovencitas a través de los principales rasgos estéticos; o el de Deborah Shamoan, que presta atención a la plasmación de relatos de temática homosexual (2008). No obstante, pese a que el estudio del *shoujo* y el *josei* resulte imprescindible en la investigación sobre género en el manga, consideramos necesario ampliar el campo de análisis hacia otros tipos de cómics para conseguir una perspectiva más global en lo que respecta a la representación de la mujer en el cómic japonés. En este sentido, resulta necesario llevar los estudios de género al cómic dirigido a un público masculino adulto y éste es precisamente uno de los objetivos de este artículo.

### 3. El *ero-guro*: erotismo, violencia y dolor.





Algunas obras citadas en el texto. Sobre estas líneas, portadas de libros de Rampo Edogawa: Shadow Man y, bajo ella, Hell's Clown. Bajo estas líneas, dos carteles de películas emblemáticas del género: Blind Beast primero y después Horrors of Malformed Men.





Antes de proceder al análisis de la representación de la mujer en el cómic *eroguro* de Suehiro Maruo, conviene contextualizar adecuadamente esta corriente artística. Silverberg (2007) sitúa el "*erotic grotesque nonsense*" dentro de la cultura global de las décadas de 1920 y 1930 y, dentro del contexto japonés, en la trayectoria de modernización de la nación. Así, tras el terremoto de 1923 se producen una serie de transformaciones en Tokio que simbolizan el auge modernizador del país, como la aparición de la radio, la proliferación de bares, cafeterías, tranvías e incluso el comienzo del metro, y el crecimiento de grandes almacenes, tiendas y nuevos negocios. Entre estos avances podemos

señalar la expansión de una literatura de masas y la aparición de las "*modern girls*" (*moga*) y "*modern boys*" (*mobo*), los cuales, a ojos de sectores más conservadores, se interesaban únicamente por "el erotismo, lo grotesco y lo absurdo". Silverger, en su análisis de este periodo, considera que "ero" no se refiere únicamente al erotismo sino que, en un sentido más amplio, alude a una variedad de gratificaciones sensuales que incluyen la expresividad física y la afirmación de la intimidad social (2007: 29). Del mismo modo, "guro" no sólo se refiere únicamente a lo malformado o lo criminal, sino que puede ser entendido en relación con las desigualdades sociales y el conflicto entre prácticas sociales en un contexto de depresión económica (2007: 30). Por último, el *nansensu* o sinsentido, más allá de referirse a la comedia, puede ser asociado con un humor irónico y político. Por su parte, Driscoll ofrece una definición cultural de este término y lo califica como la forma dominante de la cultura de masas japonesa entre los años 1925 y 1934, la cual incluía sexología, ficciones detectivescas, arte gráfico, pornografía *softcore* y antropología urbana (2010: xi).

Entre las producciones literarias de esta época destaca un cierto interés en la discusión de perversiones sexuales. McLelland señala que en la década de 1920 existían en Japón al menos diez revistas especializadas en sexo donde se discutían y describían acciones eróticas extremas y, en ocasiones, ligadas a la violencia, como pudieran ser los suicidios de amantes (2006). Este clima cultural influyó notablemente en la obra de escritores como Rampo Edogawa, famoso escritor japonés especializado en relatos de detectives, que durante los años treinta introdujo en sus obras elementos sexuales "anormales" destacados. No obstante, con el avance de la censura militar, este tipo de obras comenzaron a ser suprimidas pero el interés por dichos temas se mantuvo en la literatura y, en cierto modo, se filtró hacia el cine, el cómic y la animación. Así, tras el fin de la ocupación norteamericana, el *eroguro* volvería a hacer acto de presencia en la sociedad japonesa de una forma más *underground* pero con un barniz crítico más destacado, en consonancia

con la traumática transformación que había sufrido la propia nación. Así pues, podemos adscribir a la corriente del *ero-guro* ciertas películas japonesas vinculadas al horror y al *pinku eiga*, como *Blind Beast* (*Môjû*, Yasuzo Masumura, 1969) o *Horrors of Malformed Men* (*Kyôfu kikei ningen: Edogawa Rampo zenshû*, Teruo Ishii, 1969), ambas basadas en relatos de Edogawa. Sin duda, el despertar sexual de los años sesenta contribuyó en cierta medida a la revitalización del *ero-guro* en distintos medios. En el caso del cómic, además de Suehiro Maruo, también podemos destacar a Shintaro Kago, Jun Hayami o Toshio Maeda, pues en sus trabajos se combinan elementos eróticos con escenas violentas, escatológicas, sangrientas, perturbadoras y cómicas. En concreto, Maeda es considerado como el creador del subgénero de "*tentacle rape*" en el que generalmente seres fantásticos o extraterrestres violan a mujeres con sus tentáculos.

Aunque el manga *ero-guro* tuvo su auge durante la década de 1980, cuando estos autores iniciaron su carrera, y todavía mantiene en cierto modo su estatus de producto *underground* alejado de las publicaciones más comerciales, su impacto se deja sentir en el actual clima de la cultura popular japonesa. Sin ir más lejos, Robertson (2010) considera que la etiqueta de "*erotic, grotesque, nonsense*" todavía describe a la perfección a la sociedad japonesa hipermediatizada de la actualidad, aunque se ha perdido la ironía propia del movimiento. Angles (2011), por su parte, sugiere que en la literatura modernista de las décadas de 1920 y 1930 se encuentra el origen del arquetipo del *bishounen*, o joven hermoso, que pronto saltaría a las páginas del cómic japonés para jovencitas (*shoujo manga*). E incluso bandas de música *visual kei* (que se definen por una apariencia muy particular a partir del vestuario, el peinado y el maquillaje) han abrazado la estética del *ero-guro*, como es el caso de los grupos *cali#gari*, *Merry* o *Dokusatsu Terrorist*, hasta conformar un subtipo propio.

#### **4. La mujer en las historias cortas de Suehiro Maruo**



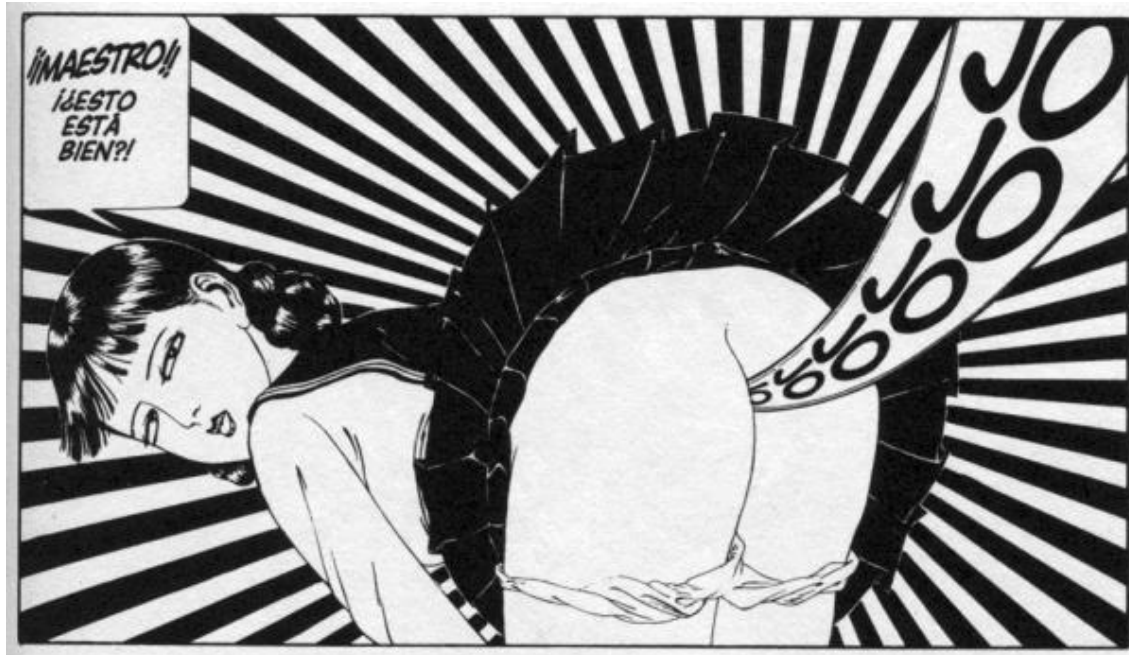
Suehiro Maruo nació el 28 de enero de 1956 en Nagasaki. A la edad de 18 años comenzó a enviar sus obras de cómic en *Shounen Jump*, pero su estilo no se ajustaba al formato de la revista y fue rechazado. Finalmente Maruo debutaría en 1980 con su obra *Ribon no Kishi* y colaboraría con publicaciones de manga erótico. Dos años más tarde, aparecería una recopilación de sus historias cortas titulada *El monstruo de color de rosa* (*Barairo no Kaibutsu*, 1982) y, gracias a su particular estilo gráfico y el impacto de sus historias, se convertiría en uno de los autores alternativos más exitosos. Entre sus obras más destacadas podemos señalar *Midori, la niña de las camelias* (*Shoujo Tsubaki*, 1984) (que fue adaptada a la animación por Hiroshi Harada en 1992), *Lunatic Lovers* (1997) y *La sonrisa del vampiro* (*Warau Kyuuketsuki*, 1999). Las obras más recientes del creador han sido adaptaciones de relatos de Rampo Edogawa, en concreto, *La Extraña Historia de la Isla Panorama* (*Panorama-tou Kidan*, 2008), que se alzó con el Premio Cultural Osamu Tezuka, y *La Oruga* (*Imomushi*, 2009). La calidad estética de Maruo ha hecho que también haya trabajado para otros medios, creando portadas de discos o libros. Además, es autor de varios libros de ilustraciones en solitario (*Maruo Graph Ex I y II*, 1996) así como en colaboración con otros artistas (*Bloody Ukiyo-e*, 1988). En España gran parte de su obra ha sido comercializada por la editorial Glénat y ha conseguido un amplio reconocimiento de la crítica especializada.



Mujer preadolescente desnuda en "La princesa caballero" (1981), recopilada en *El monstruo de color de rosa*.

En este artículo vamos a analizar la representación icónica y narrativa del personaje femenino así como los elementos sexuales y violentos que aparecen en la obra de Maruo. Para ello, hemos seleccionado un corpus de 21 historias cortas extraídas de las recopilaciones *El Monstruo de Color de Rosa*, *New National Kid* (1999) y *Ultra Gash Inferno* (2001), las cuales han sido abordadas a través de una metodología de análisis cualitativo basado en la construcción iconográfica de los personajes y su función narrativa dentro del relato.

Aunque la estética del cómic japonés dirigido al público adolescente presente una serie de convenciones gráficas en lo referente a la construcción visual de los personajes caracterizadas por un diseño atractivo, estilizado y con ojos grandes y redondeados, son muchos los autores que optan por un estilo más detallado y realista. En el caso de Suehiro Maruo, su dibujo difícilmente puede ser asociado a la "estética manga" que parece haberse instalado en el imaginario occidental y nos ofrece una representación del cuerpo humano mucho más cercana a la realidad, en proporciones y fisionomía, que el cómic *shounen* o *shoujo*. El estilo de Maruo destaca, por encima de todo, por la calidad de sus dibujos, que podemos describir como elegantes, detallados, hermosos y bellos si no estuvieran generalmente al servicio de la mostración de lo desagradable, lo enfermo, lo sucio, lo malsano y lo siniestro. Luebkle y Dinitto señalan que la obra de Maruo ha sido identificada por el propio Maruo como *muzan-e* contemporáneos, en referencia a un tipo de *ukiyo-e* (imágenes grabadas en madera) realizados por el artista Yoshitoshi en 1860, los cuales mostraban actos violentos de tortura o asesinato basados en eventos históricos o escenas de kabuki (2011: 231). Si bien esta definición puede aplicarse correctamente a las ilustraciones del libro *Bloody Ukiyo-e* en las que Maruo y otros artistas se inspiran en imágenes de este tipo, el estilo visual general de la obra de este autor se encuentra altamente influenciado por la estética de inicios de la era Shôwa, es decir, las décadas de 1920 y 1930. Así pues, los personajes de Maruo visten generalmente el vestuario propio de esa época (vestidos, uniformes militares) y llevan peinados que también remiten a esos años. Incluso el clima bélico de la época se filtra en las páginas de Maruo, que introduce multitud de elementos y referencias a la mentalidad belicista del Japón de la primera mitad del siglo XX. Otro elemento destacado de la obra de este autor es la utilización de viñetas surrealistas, oníricas o simbólicas en las que, a modo de pesadillas o alucinaciones, consigue transmitir de forma efectiva un estado mental malsano y trastornado. Del mismo modo, en ciertos momentos Maruo recurre a efectos expresionistas que otorgan gran poder visual a las escenas más dramáticas o siniestras de su obra, cargadas de símbolos recurrentes (animales, insectos, el ojo como órgano erógeno) que se repiten en sus historias.



Mujer adolescente vestida con uniforme escolar en "Belleza natural" (1981), recopilada en *El monstruo de color de rosa*.

En cuanto a la representación del personaje femenino en sí, nos encontramos con dos arquetipos femeninos principales en la obra de Maruo. Por un lado tenemos a la mujer adolescente o preadolescente, que se caracteriza por poseer un cuerpo en el que los atributos sexuales todavía no se han acentuado. Tienen poco pecho, carecen de vello púbico, sus caderas son estrechas y suelen aparecer vistiendo uniformes escolares con faldas plisadas. En las historias "Se pudre la noche" (1982), "Shit Soup" (1982) y "La historia de nuestros globos oculares" (1981) encontramos este tipo de personajes adolescentes que, a pesar de ser menores de edad, participan en todo tipo de actividad sexual, desde orgías a felaciones pasando por incestos o violaciones. Se trata, sin duda, de una inversión absoluta del concepto de *shoujo* (ideal de feminidad de las niñas y jóvenes japonesas) a las que tradicionalmente no se les permitía expresar su sexualidad. En Japón, aunque las chicas puedan ser sexualmente maduras desde un punto de vista fisiológico, socialmente son consideradas como entes asexuados que deben ser protegidos y conducidos hacia lo que se considera socialmente aceptable para una mujer (Takahashi, 2008: 115). Por ello, prácticamente desde sus inicios, las novelas, revistas y manga vinculados a la subcultura *shoujo* han mostrado a estas jóvenes adolescentes el camino hacia la madurez enfatizando que deben aspirar «sólo al refinamiento, el romance, el matrimonio y la maternidad» (Gravett, 2004: 76). Este concepto de género tremendamente conservador que niega a la adolescente la posibilidad de vivir su sexualidad con libertad es dinamitado literalmente en la

obra de Maruo a través de su uso de la mujer preadolescente como elemento sexuado. Y, a diferencia del subgénero del *lolicon* (tipo de cómic japonés en que personajes femeninos de apariencia infantil son representados de modo erótico), Maruo aumenta la carga sexual del personaje femenino al no utilizarla únicamente como objeto sino también como sujeto que incita, disfruta y controla la relación sexual en la que se ve inmersa.



Mujer adulta en "Las costumbres del criado" (1981), recopilada en *El monstruo de color de rosa*.

El segundo tipo de mujer utilizada en las historias cortas de Maruo se corresponde con la mujer adulta, generalmente representada con una edad entre los 20 y los 33 años, aunque a veces es posible encontrar algún personaje que ronde los 40 años. A diferencia de las mujeres adolescentes, este tipo de personajes presenta atributos sexuales más desarrollados como senos de mayor tamaño, caderas anchas, curvas generosas y vello púbico (a veces también en las axilas). La mujer adulta en la obra de Maruo suele vestir ropa tradicional japonesa como kimonos y en algunas ocasiones viste con prendas occidentales, como vestidos o faldas. Este tipo de personaje aparece en obras como "Las costumbres del criado" (1981), "Se pudre la noche: el chaval" (1981) o "Granjero número 1" (1989) y se caracteriza por su naturaleza activa. En diversas historias encontramos a estas mujeres, generalmente representadas como esposas y madres, con un gran apetito erótico que no duda en saciar con sus maridos, hijos, criados o desconocidos. La mujer adulta suele ser dominante en las relaciones sexuales, de modo que

es ella quien se sitúa encima del hombre y quien inicia las prácticas eróticas más extremas. Al igual que ocurría con la adolescente, Maruo también subvierte aquí el arquetipo social de la esposa fiel y buena madre devota al cuidado de su hogar y su familia para mostrar a mujeres egoístas, pasionales y hambrientas de sexo. No obstante, estas mujeres suelen ser castigadas dentro del propio relato, ya sea a través de la crítica y la presión social al conocerse sus infidelidades o apetencias sexuales, o de forma mucho más drástica, como con la muerte. En concreto, en "Las costumbres del criado" vemos cómo la madre adúltera que mantenía relaciones con su criado es asesinada por éste durante un acto sexual en el que le introduce violentamente un martillo por el ano mientras que la madrastra de "Se pudre la noche: el chaval" es asesinada por el adolescente al que intentaba violar (más que violar al joven, pretendía introducirse el muñón de la pierna del chico en la vagina) en un acto de defensa. Esta muerte de la madre y de la mujer con apetencia sexual es explicada por Adams y Lester como una reacción ante las relaciones de género de la sociedad japonesa. Estos autores, en su estudio sobre la mujer fálica en el cómic japonés, señalan que la mujer japonesa posee una posición secundaria en la sociedad salvo en el ámbito del hogar, donde se erige como principal autoridad y cuya influencia en el cuidado de los hijos determina el modo en que el niño concibe y se enfrenta a la figura de la mujer. En sus palabras,

«Japanese mothers bind their children to them through physical closeness and seduction and utilize guilt to manipulate and control them. Boys experience this relationship to mother with profound ambivalence, falling in love for life with the maternal image, while expressing intense rage at females for the wrongs done to them under the guise of maternal love»[\[2\]](#) (1997: 36).

Así pues, estos autores concluyen que las imágenes de mujeres malvadas cargadas de atractivo, sexualidad y peligro son reflejos de la figura maternal. Y su muerte se debe a que la naturaleza sexual de la madre / mujer debe ser purificada para que los complejos de impotencia masculina sean exorcizados (1997: 45).

En cuanto a la mujer anciana, tan sólo encontramos un personaje de este tipo en la historia "The great masturbator" (1982), donde el personaje protagonista es un joven que relata las perversiones sexuales de su familia y rememora cómo mantuvo relaciones con su tía, una mujer mayor de senos arrugados y caídos. Este encuentro sexual, que muestra el cuerpo de la mujer anciana como desagradable y poco atractivo, presenta un cierto matiz humorístico y desafía la convención de diversos medios de expresión (la televisión, el cine, el cómic, la publicidad) de no reconocer la sexualidad de las personas mayores, como si se tratara de un tabú o una realidad inexistente.



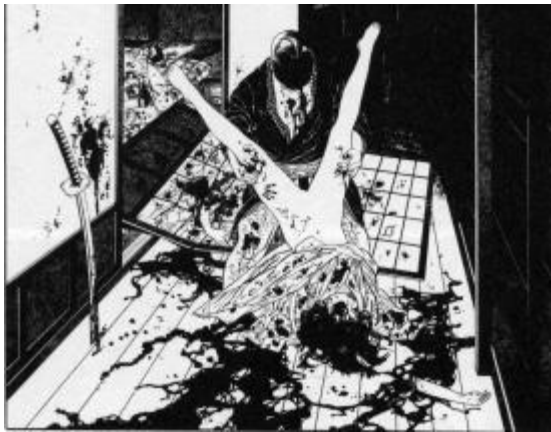
En la imagen de la izquierda: mujer adulta en "Granjero número 1" (1981), recopilada en *New National Kid*.



Mujer anciana en "The great masturbator" (1982), recopilada en *Ultra Gash Inferno*.

## 5. Sexo violento y violencia sexual en las historias cortas de Suehiro Maruo

En su estudio sobre el erotismo de las heridas y, más extensamente, las prácticas violentas asociadas al acto sexual, Hearn y Burr señalan que para algunas personas o en determinadas circunstancias, las heridas y el acto de herir pueden ser sexualmente reconfortantes. Así, señalan como ejemplos cuando las heridas son señales de iniciación o madurez sexual, la excitación sexual que generan las heridas en las violaciones o crímenes sexuales, o la sexualización de prácticas institucionales, como los castigos corporales. En este sentido, los autores distinguen entre las posiciones de quienes realizan la herida y quienes la reciben. Ambas posiciones pueden tener cargas sexuales positivas (que aumentan la apetencia y la excitación) o negativas (reducen el placer sexual). Así, el que perpetra la herida puede situarse en la posición positiva del sadismo (la versión negativa sería el arrepentimiento) mientras que quien recibe la herida y disfruta con ello encaja en la posición masoquista (su versión negativa sería la violación) (2008: 4). En las historias cortas de Suehiro Maruo observamos que la mujer desempeña indistintamente estas dos posiciones, es decir, el personaje femenino aparece como objeto que sufre los abusos y la violencia de un agresor masculino pero, en otras historias es la mujer quien ejerce una posición sádica y provoca el dolor del hombre, siempre vinculado al acto sexual. A continuación examinaremos estas dos posiciones a través de ejemplos extraídos de las obras analizadas.



El marido viola a su joven esposa después de haberle cortado ambos brazos en "Se pudre la noche" (1981), historia corta recopilada en *Ultra Gash Inferno*.

Bajo estas líneas: Un padre provoca una herida con forma de vagina a su hija en "The great masturbator" (1982), recopilada en *Ultra Gash Inferno*.



amante de ésta. Entonces, espada en mano, amputa los miembros de los jóvenes y viola a su mujer en mitad de un charco de sangre. En "The great masturbator" podemos observar cómo funciona en una escala menos extrema el erotismo de las heridas. En una escena en concreto, un padre que se encuentra abusando sexualmente de su hija, practica un pequeño corte en el vientre de la muchacha y lo abre de tal forma que la herida se asemeje a una vagina para proceder a lamerla con excitación. Del mismo modo en "El regreso del doctor Caligari" (1982) una adolescente es violada y apuñalada durante el acto; en "El joven Z" (1982) un muchacho introduce en la vagina

La imagen de la mujer como objeto sometido, atado, violado y humillado es frecuente en productos de la cultura popular japonesa, como las *pinku eiga* o el cómic pornográfico. A este respecto, podemos señalar el artículo "Sexism in Japanese Weekly Comic Magazines for Men", realizado por Kinko Ito (1995), en el cual ofrece sus conclusiones tras haber analizado 29 revistas de cómics para hombres. Esta autora se centra en el sexismo y en el modo en que la mujer aparece reflejada como objeto sexual violado, agredido y dominado por el hombre. Según la autora, estas historietas reflejan aspectos de la cultura machista japonesa tan arraigados que los propios japoneses no llegan a percibirlos, pues lo consideran natural. En la obra de Maruo podemos encontrar una imagen similar de la mujer en la que es frecuente la violencia física durante o como reflejo del acto sexual. Así, en "Se pudre la noche" (1981) vemos a una mujer sometida que sufre los abusos sexuales de su marido por su posición (es más joven, no tiene familia con la que volver). Cuando intenta huir con su amante, la joven termina siendo castigada, mutilada, violada y mantenida como un animal por su marido. Quizás la escena más truculenta es cuando el marido escapa del intento de asesinato que habían planeado su esposa y el

de una mujer un secador que expulsa aire muy caliente; o en "El juego más doloroso" (1981) unos niños que juegan a los nazis y los espías torturan a una chiquilla depilándole el pubis y explotándole un petardo en el ano, lo cual provoca la muerte de ella.

Aunque Hearn y Burr señalan que en este tipo de prácticas sexuales la persona que resulta herida puede ser vista como "héroe" deseable (2008: 5), lo cierto es que la violencia tan gráfica de Maruo provoca rechazo en el lector, de modo que la situación sexual marcada por el control del hombre sobre la mujer, al asociarse con la violencia, resulta desagradable. Del mismo modo, la inclusión de elementos cómicos o surrealistas también viene a menoscabar estas prácticas sexuales y a identificarlas como fantasías extremas, como un puro ejercicio de imaginación grotesca. Así pues, podemos aplicar a la obra de Maruo la conclusión de King respecto a la representación de la mujer en el *pinku eiga* y el *ladies' comic* (manga de contenido erótico dirigido a un público femenino adulto) señalando que «the representation of the female form in both exploitation films and in ladies' comics responds to a demand (spoken or otherwise) from the audience»<sup>[3]</sup> (2011: 29) y que se trata de un escape fantástico en el que se combinan el placer escopofílico y ciertos matices subversivos respecto al *statu quo*. En este sentido, es necesario recoger la explicación de Anne Allison respecto al uso fetichista de ciertos motivos en la cultura de masas japonesa, tales como la infantilización de objetos sexuales femeninos, los levantamientos de faldas con fines voyeurísticos, el sexismo imperante, la representación simbólica del falo y otros fenómenos más, pues en su opinión reflejan mayoritariamente el deseo de escapar del *ethos* performativo tan demandado por la sociedad japonesa y enseñado por las propias madres. Así pues, esta violencia contra la mujer (en diversos casos en su rol de madre, como ya hemos visto) funciona como una figura simbólica que representa el rechazo a las relaciones sociales y económicas (2000: xv).

Pero en la obra de Maruo también encontramos la inversión de esta situación a través del uso, en determinadas historias, de la mujer como agresora. Podemos distinguir dos tipos de mujeres que ejercen violencia contra los demás (generalmente personajes masculinos): por un lado estarían aquellos personajes femeninos que ejecutan directamente la acción violenta por sí mismas, con sus propias manos, y, por el otro, las mujeres que actúan a través de otros personajes, funcionando como destinadoras, manipuladoras y controladoras (siguiendo el modelo actancial de Greimas). El fin último de ambos tipos de personajes es la violencia física, la cual suele estar motivada por el simple placer de cometer este tipo de acciones o como algún tipo de castigo.



Podemos encontrar ejemplos de mujeres manipuladoras en "Shit soup" (1982), donde una chica y dos chicos practican todo tipo de acciones sexuales y ella actúa como directora de los juegos eróticos, controlando el deseo y el placer del hombre. En "Las costumbres del criado" (1981), una niña de diez años utiliza a un sirviente grande y musculado para asesinar a sus padres, pues el hombre se encuentra plenamente sometido a ella en lo que parece una relación sadomasoquista. Por su parte, en "Granjero número 1" la señora de la casa castiga a su marido y a la sirviente con quien lo descubre coqueteando. A través de su carácter autoritario, ordena a otro criado que viole a la muchacha (el cual cumple sus órdenes) mientras ella misma castiga a su marido.



Finalmente se descubre que la niña es la causante de los crímenes del criado en "Las costumbres del criado" (1981), recopilada en *El monstruo de color de rosa*.

Como ejemplo de la mujer que ejerce violencia directamente contra el hombre podemos destacar la obra "Putrid night: Raven of Oedipus" (1982), historia en la que una joven hermosa cuida de su padre, un hombre enfermo sin extremidades. La muchacha, que parece tener fantasías eróticas con él, termina haciéndole una felación durante la cual le da un mordisco y le arranca el pene. El motivo de la castración también aparece en "La historia de nuestros globos oculares" (1981), aunque esta vez como castigo a un jardinero, lo cual evidencia de nuevo el juego de poder hacia el hombre sirviente; y también en "Sangre y rosas" (1981), donde una joven castra al chico que le gusta a su hermana y le regala su pene a ella. Del mismo modo, en "La princesa caballero" (1980) una preadolescente está hambrienta y comienza a tener sexo oral con otro chico hasta que termina devorándolo por completo, pues parece tratarse de una mujer serpiente.



Una hija lame el pene castrado de su padre deformado en "Putrid night: Raven of Oedipus" (1982), recopilada en *Ultra Gash Inferno*.

Como vemos, la violencia asociada al acto sexual no es un atributo propio y exclusivo del hombre en la obra de Suehiro Maruo sino que es una pauta de relación común entre géneros, un rasgo característico del macabro universo erótico, grotesco y absurdo en el que se ubican sus relatos. En este sentido, debemos destacar que, a diferencia de otros personajes dañinos, amenazantes y terribles para con el hombre propios de la cultura popular japonesa (como el arquetipo

del *yûrei* o fantasma japonés generalmente femenino que acecha y maldice a los hombres causantes de su desgracia, o el "ángel vengador", la mujer que, tras haber sido violada o agredida, se cobra la justicia por sí misma a través de la venganza), la mujer de Suehiro Maruo rara vez actúa movida por un deseo de reparar un abuso previo. Sus actos de violencia contra el hombre suelen ser arrebatos pasionales y, en el caso de la castración, encontramos una referencia a un evento clave de la sociedad japonesa y sus pautas sexuales del periodo *ero-guro*: el incidente de Sada Abe, la mujer que en 1936 asfixió a su amante en el curso del acto sexual y luego cortó sus genitales, llevándolos con ella en su bolso. Este evento, que se convirtió en una historia con tintes míticos, ha inspirado a multitud de autores y artistas, siendo probablemente la versión más conocida el film *El imperio de los sentidos* (*Ai no korîda*, Nagisa Ôshima, 1976). Así, al igual que ocurrió con Sada Abe, la castración que llevan a cabo las mujeres de Maruo y otras formas de dominio sobre lo masculino puede ser visto tanto como un símbolo del poder sobre el hombre como la plasmación de una pasión sexual extrema y desmedida.



Imagen de un momento del filme *El imperio de los sentidos*, que reproducía la historia de Sada Abe.

## 6. Conclusiones

Las historias cortas de Suehiro Maruo presentan diversos arquetipos femeninos basados en dos rasgos concretos:

- la construcción iconográfica a partir generalmente de la edad de los personajes. Así, podemos distinguir entre personajes (pre)adolescentes y mujeres adultas, cada una de ellas con una determinada construcción iconográfica basada en sus atributos físicos y sexuales. La edad también está vinculada al rol que ocupan en el relato, siendo los más comunes los estereotipos de madre / esposa y colegiala.
- la función actancial, en tanto que la mujer desempeña frecuentemente las esferas de objeto / víctima de agresiones sexuales o actos violentos; la de destinadora que incita acciones violentas o eróticas realizadas por otros personajes; o la de sujeto / agresor que comete ella misma actos violentos.

Esta representación de la mujer, siempre encuadrada dentro de las características de la corriente estética del *ero-guro*, puede ser vista como un intento por dinamitar las convenciones sociales japonesas que, a través de diversas fórmulas, regulan la vida de los japoneses. Con sus imágenes de chicas adolescentes sexualizadas; hombres castrados; incestos varios entre todo tipo de miembros familiares; violaciones y agresiones sexuales; así como escenas escatológicas y referencias al pasado militar japonés (Hand, 2004), Maruo pretende romper todo tipo de tabúes, transgredir las normas sociales y, en última instancia, sacudir al lector con los elementos eróticos, grotescos y absurdos que dominan su obra.

## Bibliografía

- Adams, Kenneth Alan y Lester Hill (1997): "The Phallic Female in Japanese Group-Fantasies", en *The Journal of Psychohistory*, Volume 25, Number 1 (Summer), pp. 2-31.
- Allison, Anne (2000): *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*. California: University of California Press.
- Angles, Jeffrey (2011): *Writing the Love of Boys: Origins of Bishonen Culture in Modernist Japanese Literature*, Minnesota: University of Minnesota Press.
- Brienza, Casey (2009): "Paratexts in Translation: Reinterpreting "Manga" for the United States", en *The International Journal of the Book*, Volume 6, Issue 2, pp.13-20.
- Driscoll, Mark (2010): *Absolute Erotic, Absolute Grotesque: The Living, Dead, and Undead in Japan's Imperialism, 1895–1945*. Durham: Duke University Press.
- Gravett, Paul (2004). *Sixty years of Japanese Comics*. Londres: Laurence King Publications.
- Hand, Richard (2004): Dissecting the Gash. Sexual Horror in the 1980s and the Manga of Suehiro Maruo. En *M/C Journal*, Volume 7, Issue 4. Disponible [aquí](#) (consultado el 26 de enero de 2012).
- Hearn, Jeff y Viv Burr (2008): "Introducing the Erotics of Wounding: Sex, Violence and the Body", en *Sex, Violence and the Body. The Erotics of Wounding*, Hampshire: Palgrave Macmillan, pp. 1-14.
- Ito, Kinko (1995): "Sexism in Japanese Weekly Comic Magazines for Men", en Lent Boulder, John A. (ed.): *Asian Popular Culture*, Westview Press: Oxford, 127-137.
- King, Emerald (2011): "Mazohizumu no mon: Masochistic and Sadistic Representations of Women in Japanese Exploitation Films and Reidissu komikku", en *Image & Narrative*, Vol 12, No 1. Disponible [aquí](#) (consultado el 16 de febrero de 2012).
- Kinsella, Sharon (2000): *Adult manga. Culture and power in contemporary Japanese society*, Surrey: Curzon.
- López Rodríguez, Francisco Javier y Juan Antonio García Pacheco (2011): "Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos", en Vázquez Bermúdez, I. (coord.): *Investigación y género. Logros y retos*, Sevilla: Universidad de Sevilla.
- Luebke, Peter y Rachel DiNitto (2011): "Maruo Suehiro's 'Planet of the Jap': Revanchist Fantasy or War Critique?", en *Japanese Studies*, 31:2, pp. 229-247. Disponible [aquí](#) (consultado el 16 de febrero de 2012).
- McLelland, Mark (2001): "Local meanings in global space: a case study of women's 'Boy love' web sites in Japanese and English", en *Mots Pluriels*, No. 19. Disponible [aquí](#) (consultado el 18 de enero de 2012).

- McLelland, Mark (2006): "A Short History of 'Hentai'", en *Intersections: Gender, History and Culture in the Asian Context*, Issue 12, January. Disponible [aquí](#) (consultado el 4 de febrero de 2012)
- Napier, Susan (2007): *From Impressionism to Anime. Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*, Nueva York: Palgrave McMillan.
- Natsume, Fusanosuke (2001): "East Asia and Manga Culture: Examining Manga-Comic Culture in East", en Ricardo Abad (ed.) *The Asian Face of Globalisation: Reconstructing Identities, Institutions, and Resources*, pp. 95-114. Disponible [aquí](#) (consultado el 14 de enero de 2012).
- Robertson, Jennifer (2010): "The Erotic Grotesque Nonsense of Superflat: 'Happiness' as Pathology in Japan", en *Michigan Quarterly Review*, vol. XLIX, no. 1, Winter. Versión online disponible en <http://hdl.handle.net/2027/spo.act2080.0049.101> (consultado el 21 de febrero de 2012).
- Ruh, Brian (2001): "The Function of Woman-Authored Manga in Japanese Society". En *Anime Research*. Disponible [aquí](#) (consultado el 18 de febrero de 2012).
- Shmoon, Deborah (2008): "Situating the shoujo in shoujo manga: Teenage Girls, Romance Comics, and Contemporary Japanese Culture", en MacWilliams, M. (ed.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 137-154.
- Sanz-Arranz, J. Aurelio (2011): *Mazinger Z. La enciclopedia*, Dolmen: Palma de Mallorca.
- Shiokawa, Kanako (1999): "Cute But Deadly: Women and Violence in Japanese Comics", en Lent, J. (ed.): *Themes and Issues in Asian Cartooning: Cute, Cheap, Mad and Sexy*, Kentucky: Bowling Green State University Popular Press, pp. 93-125.
- Silverberg, Miriam (2007): *Erotic Grotesque Nonsense. The Mass Culture of Japanese Modern Time*, University of California Press: California.
- Takahashi, Mizuki (2008). "Opening the closed world of shoujo manga", en MacWilliams, M. (ed.): *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime*, Nueva York: M. E. Sharpe, pp. 114-136.
- Thorn, Matthew (2004): "Girls And Women Getting Out Of Hand: The Pleasure And Politics Of Japan's Amateur Comics Community", en Kelly, W. (ed.): *Fanning the Flames: Fans and Consumer Culture in Contemporary Japan*, Nueva York: University of New York Press, pp. 169-186.

#### NOTAS:

---

[1] "(...) el espacio liminal del manga proporciona un foro excelente para la discusión de la construcción del género en la sociedad japonesa."

[2] "Las madres japonesas establecen fuertes lazos con sus hijos a través de la proximidad y la seducción física, y utilizan la culpa para manipularlos y controlarlos. Los niños experimentan esta relación con la madre con profunda ambivalencia, enamorándose de por vida de la imagen maternal al mismo tiempo que expresan una intensa ira hacia las mujeres por los males causados bajo la apariencia del amor maternal".

[3] "La representación de la forma femenina tanto en los *exploitation films* como en los *ladies' comics* responde a una demanda (hablada o de otro tipo) de la audiencia".

#### **CITA DE ESTE DOCUMENTO / CITATION:**

FRANCISCO JAVIER LÓPEZ, JUAN A. GARCÍA PACHECO (2012): "LA MUJER EN EL MANGA ERO-GURO DE SUEHIRO MARUO", en *TEBEOSFERA*, 9, Sevilla. Disponible en línea el 30/IV/2021 en: [https://www.tebeosfera.com/documentos/la\\_mujer\\_en\\_el\\_manga\\_ero-guro\\_de\\_suehiro\\_maruo.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/la_mujer_en_el_manga_ero-guro_de_suehiro_maruo.html)

**La mujer en el manga ero-guro de Suehiro Maruo**

**Creación de la ficha (2012): Francisco J. López Rodríguez y Juan A. García Pacheco.  
Revisión de Javier Alcázar, Alejandro Capelo y Manuel Barrero. - Datos e imágenes tomados de un ejemplar original**