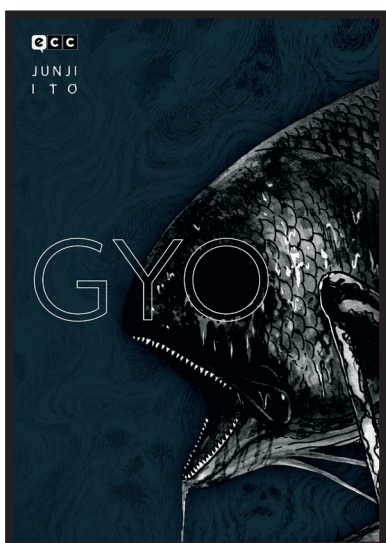


---

# Gyo (edición integral)

JUNJI ITO

ECC Ediciones, 2019



**G**yo es uno de los primeros mangas que seguramente se nos venga a la cabeza al hablar de Junji Ito. A pesar de su amplísima colección de relatos cortos, este autor es más frecuentemente reconocido por sus obras más largas como *Tomie*, *Uzumaki* o la misma *Gyo*. El mangaka es uno de los más reputados en el género de terror y su trabajo está influenciado, según él mismo reconoce, por otros referentes como Kazuo Umezu, Hideshi Ino y H. P. Lovecraft. Es con este último con quien comparte más a menudo la temática de sus trabajos: el horror cósmico, el descubrimiento de que el universo es un lugar que alberga seres y situaciones inexplicables para los humanos, que no pueden más que deformar indefinidamente su percepción de la realidad al entrar en contacto con ellos, perdiéndose a sí mismos en el proceso.

Si bien la mentada coincidencia con el padre de los Mitos de Cthulhu en cuanto a los temas es innegable, rara vez Junji Ito recurre a enormes monstruos extraterrestres en sus historias. Sus engendros nunca son criaturas tentaculares, semisólidas o demoníacas, sino que suelen ser las personas quienes acaban retorcidas y deformadas, caminando por el punto más bajo del valle inquietante para estremecer de manera única a los lectores. A menudo sus tramas se desarrollan en lugares corrientes y anodinos, incluso familiares para cualquier persona de un país desarrollado, pero que irremediamente experimentan una paulatina corrupción, un descenso a la locura donde protagonista y lector ven cómo ese mundo corriente y anodino se torna cada más perverso a cada giro de página.

Su estilo de dibujo tan característico está compuesto de varios estilos distintos que se superponen unos a otros en todo momento. En primer lugar, siempre hay una base formada por un trazo fino y recto, con personajes sobrios. Sobre ella comienzan a aparecer trazos paralelos, rectos o curvilíneos, y marcadas sombras que otorgan al di-

---

bujo un toque inquietante, que intensifica los detalles y hace más pesada la atmósfera. Por último, en los momentos de mayor tensión, cuando los mayores horrores por fin dan la cara, abundan los trazos gruesos e irregulares, la atención enfermiza al detalle y las deformidades anatómicas. En este punto el valle inquietante de los engendros humanoides se mezcla con el *body horror*, donde se intensifica el uso de las tramas grises y los contrastes clarososcuros para darle aún más relevancia visual.

Ya centrándonos en *Gyo* en particular, el autor comenta que el germen de este cómic se originó debido a la película *Tiburón*, al preguntarse cómo sería trasladar a tierra firme el miedo a ser comido por semejante bestia. De por sí, el mismo mar puede ser visto como un escenario terrorífico para el ser humano. Allí una persona solo está protegida por un cascarón de metal o madera a flote en mitad de una enorme masa de agua hasta donde alcanza la vista, sin posibilidad de hallar agua o comida, o siquiera respirar en su seno. En realidad, la idea de trasladar a una ciudad moderna esa sensación de peligro incierto ante una poderosa bestia salvaje no es algo tan ajeno al ser humano, si echamos la vista atrás unos cuantos miles de años. Y es que, en esencia, esta es una historia de cómo, sin importar cuánto avance la tecnología, la naturaleza siempre será la mayor fuerza del planeta.

La historia comienza de la forma más corriente: Tadashi y Kaori son una pareja que está disfrutando de las vacaciones en una zona costera de Okinawa. De repente, un olor nauseabundo golpea a Kaori, que es incapaz de seguir allí y decide volver al hotel en el que se alojan. Hasta su habitación llegará un extraño pez con patas metálicas, origen del hedor que antes había notado y que persigue a ambos protagonistas hasta que consiguen destruirlo y tirarlo al contenedor de basura. Kaori ha quedado muy impactada por el episodio, por lo que deciden terminar las vacaciones y volver a Tokyo. Aún estando allí, Kaori es incapaz de olvidar el episodio y sigue percibiendo el olor a descomposición que emanaba de aquel pez. Tadashi simplemente quiere dejarlo atrás y trata de ayudar a su pareja a calmar la ansiedad y volver a su vida diaria. Hasta que un día aparece flotando, en la misma bolsa de basura donde metió su cadáver, el pez que apareció en Okinawa. Y no viene solo; en la televisión comienzan a aparecer noticias de más animales marinos con patas que abandonan las aguas para avanzar tierra adentro.

Como es de esperar, la primera reacción de estos personajes es, además de salvar el pellejo, buscar cuál es la explicación a lo que está ocurriendo. Sentadas las bases de la historia, el resto es una frenética búsqueda del origen y solución a la antinatural plaga que a cada paso va conquistando más y más tierra firme. Ciertamente es que, incluso tratándose de una historia más bien corta, los personajes resultan planos en exceso. En lugar de empatizar con ellos, el lector actúa más bien como un morboso espectador que presencia y disfruta de la angustia de semejante desfile de horrores.

El terror de *Gyo* funciona de dos maneras distintas. Por un lado, es innegable la influencia de la cultura visual norteamericana y el género del *thriller*. La pareja deberá

---

huir del peligro en escenas llenas de muertes inminentes, siempre escapando en el último instante y donde esconderse es la mejor opción hasta dar con la manera de derrotar a la amenaza. Por otro lado, también juega con un terror más sesudo al demostrar una y otra vez que la ciencia no siempre tiene la respuesta. Nuestra sociedad vive en el paradigma de la racionalidad, donde todo proceso y fenómeno tiene una explicación lógica. La tecnología nos ayuda a doblar fuerzas titánicas más allá del alcance de cualquier persona individual, arroja luz a los misterios del universo y formula leyes sobre cómo y por qué el mundo es como es. Ese confort nos hace tener una perspectiva ordenada y funcional de la realidad, donde conocemos cómo es cada engranaje y cuándo gira, gracias a la ciencia. Los protagonistas recurrirán, más adelante en la historia, al laboratorio de un científico en busca de una explicación a esta locura. Una y otra vez, surgen preguntas y respuesta que engendran más preguntas hasta que la ciencia se queda sin más explicaciones y los personajes se ven abrumados por el terror a lo que no tiene explicación lógica.

La historia juega una y otra vez con las rupturas de cualquier zona de confort que proporcione seguridad física o metafórica. La clave de *Gyo* es mantener la sensación de incertidumbre al mismo tiempo que va resolviendo las cuestiones que lector y protagonistas se plantean según avanza la historia, aplicando giros de guion una y otra vez, a cada cual más rocambolesco. La comprensión de la disparatada y abrumadora realidad a la que los personajes se ven sometidos genera un alivio mental al extinguir el miedo a lo desconocido, al definir una amenaza incomprensible e incierta en algo mensurable y predecible. Eso es, por supuesto, hasta que nuevas preguntas surgen y viejas explicaciones se derrumban a cada capítulo.

Como dice el dicho, hasta aquí puedo leer, pues una gran parte del atractivo de esta obra reside en el impacto de ir viendo estos giros de guion y los cambios que en él acontecen. Sí que me gustaría llamar la atención también sobre las dos historias cortas independientes con las que finaliza el tomo. La primera de ellas, «El triste cuento del pilar principal», es una pequeña broma macabra de cuatro páginas de duración; la segunda, «El enigma de la falla de Amigara», es un ejemplo magnífico de la clase de historias cortas que caracterizan buena parte de la producción de Junji Ito, en particular una sobre la irrefrenable obsesión y compulsión que un misterioso accidente geográfico genera en ciertas personas de manera íntima y aterradora. En definitiva, una lectura entretenida, frenética y recomendable que, si bien no es su obra maestra, sí que funciona como punto de entrada al imaginario y el estilo de su autor.

ROBERTO MARTÍN

*Roberto Martín (1994) es estudiante del Grado en Psicología por la Universidad de Granada. Ha colaborado en la revista online de videojuegos NaviGames y gestiona su blog personal El Páramo de Mencey.*