

La mirada visceral e hiperbólica de Takashi Miike sobre la familia: *Visitor Q* y *La felicidad de los Katakuris*

MIGUEL ÁNGEL LOMILLOS

Trama y Fondo

Takashi Miike's visceral and hyperbolic look at the family: *Visitor Q* and *The Happiness of the Katakuris*.

Abstract

In this paper we are going to analyse two black comedies of Takashi Miike that explore the family conflicts in contemporary Japan. *Visitor Q* describes with macabre humor a disturbed family which suffers with its own flesh the more aberrant social taboos. A strange visitant installs himself in the family home –as it happens in Pasolini's *Teorema*– and he will interfere as a mediator in order to cause a drastic change in the family relationships. In *The happiness of the Katakuris* different genres are combined, especially musical and horror, to tell us the eccentric attempts of an urban family to open a guest house in a remote mountain region.

Key words: Family. Parody. Popular Culture. Film Genre. Digital Cinema.

Resumen

En este trabajo se analizan dos comedias negras de Takashi Miike que exploran conflictos familiares en el Japón contemporáneo. *Visitor Q* describe con humor macabro una familia trastornada que sufre en sus propias carnes los tabúes sociales más aberrantes. Un extraño visitante se instala en el domicilio familiar –del mismo modo que ocurre en *Teorema* de Pasolini– y ejercerá el papel de mediador a fin de provocar un cambio drástico en las relaciones familiares. *La felicidad de los Katakuris* mezcla diferentes géneros, especialmente el musical y el horror, para contarnos las excéntricas intenciones de una familia urbana para abrir una casa de huéspedes en una remota región de montaña.

Palabras clave: Familia. Parodia. Cultura popular. Cine de géneros. Cine digital.

ISSN. 1137-4802. pp. 107-122

El objetivo de este trabajo es el análisis de dos disparatadas comedias negras de Takashi Miike que exponen conflictos familiares en el Japón contemporáneo: *Visitor Q* (2001) y *La felicidad de los Katakuris* (2002). Ambos films se inscriben en un contexto global de crisis económica y social, particularmente agudo en el país asiático con las secuelas de la burbuja financiera de los años 90, pero también dentro del proceso gradual de perversión y degradación de la cultura popular audiovisual. Resulta pues sorprendente que un cineasta que explora, desde el exceso y el atrevimiento, la disolución y reformulación de los géneros populares del cine y la

televisión –de suerte que no se coloca fuera de la obscena tramoya mediática sino que la asume conscientemente– decida concentrar sus esfuerzos en dos moralejas posmodernas sobre la familia. La obra de Miike puede verse como el extremado *aggiornamento* audiovisual de los temas y estilos más transgresores del cine de la nueva ola japonesa de los sesenta y sobre todo de los subgéneros de explotación de los años setenta, especialmente aquellos temas que combinan la confusión moral, la violencia estilizada, la represión y los trastornos de todo tipo, primordialmente los de índole sexual. Con estos dos films de bajo presupuesto, realizados en vídeo digital y con libérrima desenvoltura creadora, Miike *se complace en criticar* –y aquí placer visual y crítica rabiosa van juntos de la mano– las perversiones y fantasías más abyectas de la cultura popular audiovisual (F1 y F2).



El cine de Takashii Miike es un caso extraordinario de prolijidad creadora en la cultura popular contemporánea. Desde que comenzó su carrera como director en 1991 ha realizado casi una centena de trabajos para el cine, la televisión y el mercado del vídeo. Este trabajo destajista, y por lo general de encargo, no es obstáculo para que el director imprima un sello personal a sus films. El célebre film que lo consagró internacionalmente –el film de terror psicológico *Audition* (2000)– muestra sin duda la aptitud de un talento autoral que trabaja en los márgenes de lo genérico. En los dos films que aquí nos ocupan, la representación hiperbólica que abusa de los elementos chocantes y truculentos es justamente la manera de tratar cuestiones de cierto calado histórico, social, familiar o sexual acerca del individuo y ofrecer en clave de



farsa un diagnóstico general. *Visitor Q* describe con humor macabro una familia desestructurada que sufre en sus propias carnes los tabúes sociales más aberrantes: incesto, prostitución, sadomasoquismo, drogadicción, fetichismo, violación, necrofilia, asesinato, descuartizamiento y un largo etcétera. Del mismo modo que ocurre en *Teorema* (1968) de Pasolini, un extraño e imprevisto visitante arriba al domicilio familiar y ejerce el papel de mediador a fin de provocar un cambio drástico en las relaciones familiares. *La felicidad de los Katakuris* mezcla en tono de farsa diferentes géneros y estilos, especialmente el musical y el horror, para contarnos las excéntricas intenciones de una familia urbana para llevar a buen término una casa de huéspedes en una remota región de montaña, pero sus aspiraciones de ‘felicidad’, es decir, de vivir juntos en el lugar, se ven siempre truncadas por las extrañas muertes de sus no menos extraños visitantes.

Visitor Q: Moralizar a través de la inmoralidad en un 'futuro sin esperanza'

Como es habitual en el cine irreverente de Miike, *Visitor Q* se inicia con una demoledora escena de impacto que viene precedida por el siguiente letrero escrito sobre fondo negro: "¿Te lo has hecho alguna vez con tu papá?" El padre, provisto de una cámara de vídeo y aduciendo que trabaja en un reportaje sobre la juventud actual, visita el cuarto de un hotel anónimo en el que su hija adolescente, que ha abandonado el hogar, ejerce como prostituta. Ella, a su vez, está provista de una cámara fotográfica, objeto del que no se desprende durante toda la escena a no ser para dejarlo a mano en la cama. Al inicio, con la pantalla aún en negro, el film pone en boca de la chica el propio quid del mismo: "Quieres saber la verdad sobre los jóvenes de hoy para pronosticar el futuro de Japón ¿no es así? (su rostro aparece ahora tras un momento brusco de oscilación de la cámara del padre) *Un futuro sin esperanza*" (F3 y F4).

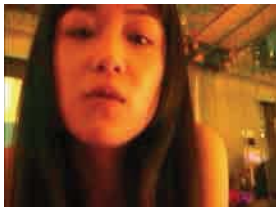


La escena del encuentro sexual entre padre e hija está por tanto completamente mediada por los instrumentos visuales de registro. Además, los espejos y superficies reflectoras dominan todas las paredes del cuarto del burdel, incluido el techo, y configuran un escenario perfecto para el juego de la distorsión y el voyeurismo. Las cámaras digitales video-gráfica y fotográfica funcionan a la vez como arma y escudo de las figuras que personifican y traban una batalla que impulsa el peligroso juego de la tentación. Al ser filmada, la joven se siente de alguna forma 'provocada' ("¿Qué haces aquí?" "¿Eso está encendido?") y su reacción inmediata es 'contraatacar' sacándole fotos al padre y provocarle ("tócame" le dice en cuanto se quita la blusa; "filmame" le dice poco después entre risitas). Se establece una especie de juego o pelea entre lo que podíamos denominar el falovideo, registro poderoso y activo de la duración, y la aparentemente más pasiva imagen estática –los disparos a veces se puntúan con el flash y el sonido clic. Digo 'aparentemente' porque, como apunta Fontcuberta, la fotografía digital privilegia la continuidad y la dimensión narrativa, ya no tiende a significar un fenómeno como la fotografía analógica sino un concepto: "Hoy la fotografía se reduce a un corte, a un *frame* de una secuencia de vídeo"¹. En este sentido, Miike incorpora en esta escena autorreflexiva la idea de que "hoy tomar una foto ya no implica tanto un registro de un acontecimiento como una parte sustancial del mismo acontecimiento"².

¹ Independientemente de esta diferencia entre la fotografía analógica y digital, ha de tenerse en cuenta obviamente que el director, mediante el montaje, utiliza la fotografía con fines narrativos. Véase Joan FONTCUBERTA, *La cámara de Pandora. La fotografía después de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili, 2010, pp. 13-14.

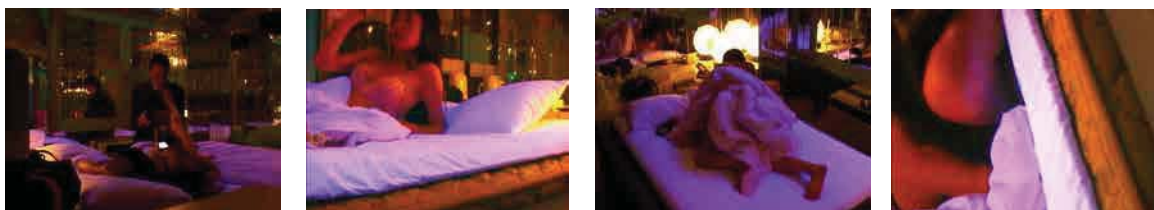
² *Ibid.*, p.28.

En una primera fase, la pelea entre el vídeo y la fotografía es correlata a un avieso juego de seducción de *quiero/no quiero, podemos/no podemos* que contrapone la turbación del padre a la actitud más determinante de la hija. El hombre, un reportero desquiciado que ha interiorizado la perversa praxis mediática (el “más real que la propia realidad” como dice en una escena posterior) cede pronto a los encantos o al ofrecimiento de la joven. La pulsión escópica de las dos cámaras alcanza pronto un punto de intensidad con el intercambio de toques: él con una mano filma, con la otra toca las partes íntimas de la chica; ella le dice que él está “caliente” cuando le toca sus partes (instante para el disparo de la fotografía), cosa que él niega. En un momento dado ella interrumpe el juego y le dice con profesionalidad los precios de cada servicio a través de un impactante plano subjetivo en que su mirada oscilante se dirige ora a los ojos del padre ora a su cámara fállica situada entre las piernas (el servicio con vídeo, le dice sin sarcasmo, lleva un precio extra). El espectador obviamente se siente involucrado de manera perversa: los planos subjetivos de la videocámara, con sus vaivenes y sacudidas que reflejan a partes iguales la zozobra ‘moral’ y el deseo del padre, muestran de cerca el rostro y fragmentos eróticos del cuerpo de la joven en ropa interior como los pechos, los muslos y el sexo; ella parece ‘defenderse’ usando su cámara como una especie de malicioso contracampo (los *disparos* de su cámara, a veces en secuencia, muestran el desnudo integral del hombre, cosa rara en el cine japonés, aunque en este caso las partes íntimas se cubren con la característica mancha borrosa). La joven finalmente ‘ventila’ con decisión las últimas e irrisorias dudas del padre: le apremia a desvestirse y a entrar en acción; le arrebató la cámara que, sin apagarla, deja en un mueble al lado de la cama y por tanto seguirá registrando el acto (F5-F9).



Hasta aquí he descrito los primeros cuatro minutos de esta escena-prólogo que en su conjunto dura doce minutos. El espectador es emplazado a soportar y a la vez participar, aunque sea reactivamente, de los juegos amorosos y sexuales de un acto incestuoso escenificado realísticamente, como una especie de “no va más” en el espectáculo de las imágenes en la era del consumo digital: los dos sujetos practican, es decir,

escenifican, cunnilingus y fellatio antes del coito; la joven expresa con disgusto el olor de la genitalia del padre o se queja de dolor en algún momento; el padre emite sonidos guturales y bucales cuando lame el cuerpo de la joven (obviamente incorporados o aumentados en la edición de sonido) y al final se limpia sus partes con pañuelos de papel, en fin, la representación no escatima esfuerzos en ofrecer el acto en un verista estilo documental característico del vídeo digital. El padre, con los calcetines como única vestimenta, es obviamente el hazmerreír de la farsa: su falovideo, aquello que lo define activamente como tiempo y duración, es puesto en ridículo al manifestar una severa eyaculación precoz que, además, no escapa del escarnio de la hija (*"pájaro temprano"*, *"rapidillo"*). Al final del acto sexual el padre se arrepiente del mismo: *"¿Qué estoy haciendo?"* *"Prométeme que mantendrás esto en secreto"*. La escena termina volviendo a la *pelea* de cámaras: la 'última' foto de ella retumba no con un clic sino con un atronador disparo (conciencia de la representación que se dirige al comportamiento aberrante del padre); el padre se da cuenta con gran sorpresa de que la cámara ha seguido grabando, la apaga, pantalla en negro, rebobinado y vuelta al inicio del material grabado (un momento en que la hija se ofrece al padre) que por unos instantes parece trasladar al espectador la insidiosa pregunta: *"Y ahora ¿qué hacemos con este material?"* (F10-F13).



Aunque la interacción de los dos sujetos con sus respectivas cámaras se da como una franca oposición de planos subjetivos durante los dos primeros minutos del film (estrategia de enganche y provocación al espectador) y es en rigor el motivo fundamental de toda la escena (especialmente en los primeros cuatro minutos como ya he señalado), el dispositivo no estaría completo sin la cámara 'objetiva' que interactúa junto con la de los personajes en el resto de la escena. El punto de vista utilizado por esta 'tercera' instancia (en rigor, el orquestador de todo el dispositivo) es un plano diametralmente opuesto al punto de vista de la cámara del padre una vez depositada en un mueble adyacente: ambas instancias se posicionan a una distancia juiciosamente prudencial de los personajes, a ambos lados de la cama y en perspectiva oblicua (F10 y F11). Estos dos puntos

de vista complementarios revelan, a la manera del cine moderno, un cierto sentido 'moral' o 'autoconsciente' sobre las imágenes que a la postre viene a deconstruirse por la propia representación realista del tabú, especialmente en los planos secuencia más largos que justamente connotan lo (in)soportable de la duración: así ocurre en los tres minutos en silencio en que el padre le quita la ropa interior y besa el cuerpo de la adolescente. Incluso en los dos únicos momentos en que el punto de vista 'objetivo' cambia de posición, la cámara se mantiene consciente de sí misma: en un plano picado, los cuerpos incestuosos están protegidos por el edredón; en un plano fragmentado y muy descentrado el espectador necesita 'leer' la imagen para 'comprender' que se trata de un momento de cunnilingus (F11 y F12). A pesar de que estos dos momentos aislados sugieren la presencia de un sujeto detrás de las cámaras, tanto la cámara del padre como la cámara 'objetiva' están situadas sobre sendos muebles y filman por sí solas. Como ocurre en *Ten* (2000) de Kiarostami, el hecho de que el director y su equipo no necesitan estar presentes en este dispositivo de filmación digital comporta, como cualquier innovación tecnológica, nuevas funciones estéticas de representación, pero sobre todo afecta de manera positiva a las condiciones psicológicas y anímicas del trabajo de los actores, especialmente en las escenas de intimidad.

Las imágenes obviamente no chocan porque los sujetos hacen (escenifican) sexo, sino porque son padre e hija. La provocación, motivo rector del film, radica en ofrecer una representación hiperrealista del incesto mediante dos estrategias de agresión al espectador: primero a través de la pulsión escópica y el voyeurismo de los sujetos-cámara en la activación del deseo (incestuoso), es decir, en la caprichosa desactivación de las trabas; después a través del realismo crudo de la representación que acentúa la duración. La primera estrategia, articulada por las pequeñas cámaras digitales, atrapa e involucra al espectador *desde dentro*, obligándolo a redefinir su posición participativa desde el constante intercambio de planos subjetivos y la cercanía de los cuerpos (incestuosos). Aunque la pregunta del letrero va dirigida al público juvenil ("¿Te lo has hecho alguna vez con tu papá?") el espectador experimenta la escena desde la cámara/cuerpo del padre cuya pulsión ya no es mera escopofilia (placer de mirar al otro como un objeto erótico) sino avidez insaciable de interferir, actuar, generar el acontecimiento, un poco a la manera de las técnicas participantes e invasivas del vídeo digital empleadas por el grupo Dogma o el cine pornográfico. En realidad es la respuesta inhibida e inmediata de la joven la que da sentido al señuelo de la cámara como artefacto provocador de acontecimiento, como si los dos sujetos se viesan llamados al tabú por la

simple intervención de una cámara digital. Padre e hija personifican el padrón dominante de la era digital de la proliferación infinita de imágenes: extrema gratuidad y vulgaridad, exhibicionismo, narcisismo, fatua fascinación por la imagen y la tecnología visual. Ambos personajes aparecen primero como *puras imágenes* que vemos a través de sus respectivas cámaras digitales, ubicuas, y omnipresentes³. La segunda estrategia se elabora desde los estilemas de la imagen-tiempo del cine moderno (duración, planos secuencia, realismo verista, distancia) que colocan al espectador en el perturbador límite de lo soportable. Al contrario de la primera, la segunda estrategia no reduce los sujetos o cuerpos a la personificación de las cámaras: los dos sujetos y el propio acto ganan una mayor densidad y consistencia que es lo que constituye la propia estrategia de choque.

³ La visita del padre al burdel con la videocámara viene a indicar, de forma caricaturesca, que el hombre ha perdido no solo su rol de paterfamilias, sino su sentido de la realidad, convertido en un pelele con su juguete tomavistas (por otro lado, a nivel extradiegético, cada disparo fotográfico denuncia su comportamiento aberrante). La joven que se prostituye parece movida en este caso más por el dinero que por un supuesto complejo de Electra. La hija incorpora la actitud compulsiva de los jóvenes y adolescentes con las imágenes digitales: un hecho 'se vivencia' en cuanto es retratado, fotografiado, mostrado.

Un nuevo letrero aparece en la pantalla en negro: "¿Te han golpeado alguna vez en la cabeza?". Vemos al padre tomar asiento en la sala de espera de una pequeña estación de tren: está afligido y se huele un dedo. Detrás de él, un joven tipo macarra coge una piedra del tamaño de una papaya, abre la ventana y le asesta un golpe en medio del cráneo. Aparece entonces el título del film (F14 y F15), que obviamente se refiere a este personaje misterioso, impreso sobre la típica textura de 'ruido' de la imagen electrónica (sin imagen) y acompañado de un fuerte zumbido. A seguir, en el interior de la casa, la madre, con cicatrices y heridas por todo el cuerpo, recompone un rompecabezas que obviamente simboliza la imagen incompleta y quebrada de esta singularísima familia desquiciada. Aparece un nuevo letrero: "¿Has golpeado alguna vez a tu mamá?". El hijo, provisto de una estera (y tiene una colección completa en el armario de su cuarto), alegando un nimio motivo doméstico que le desagrada, llega, golpea e insulta con saña a su madre antes de retirarse a su cuarto y poner el letrero de "no entrar".



El hijo es víctima de los abusos brutales de un grupo de estudiantes del instituto, la madre es adicta a la heroína y se prostituye para conseguir el dinero de la droga... En fin, no es necesario seguir con el relato al detalle de la historietta. El film es un admirable *tour de force*, cada escena se esfuerza en superar a la anterior en grados de oprobio y degradación. A la sensacional hipérbole del enredo, expuesta sin paliativos y en cascada, el cineasta opone un riguroso estilo formal y visual, minimalista, seco, concentrado.

⁴ Gracias a una especie de flash-back operado en la pequeña pantalla de la videocámara sabemos que este hombre ha perdido su empleo al ser sodomizado con el micrófono por los jóvenes a los que pretendía entrevistar en su reportaje sobre la juventud japonesa, es decir, porque ha sido capaz de entregar este material y transmitirlo por la cadena.

Todo este inventario acumulativo de perversiones y humillaciones funciona como el irreversible proceso de descomposición al que ha llegado la familia en cuestión. La familia se encuentra en una especie de estado de pre-consciencia o inconsciencia: emociones esclerosadas, desinterés por el otro (especialmente por el cuidado de los hijos), incomunicación, frustración, autodestrucción, en fin, el bloqueo total de las relaciones personales y familiares. En este cuadro excesivamente disfuncional resulta turbadoramente cómico el esfuerzo de los padres por mantener las apariencias: aunque el padre ha sido despedido de la productora de televisión por un motivo humillante⁴, actúa como si siguiese activo en la profesión, en una huida hacia adelante que trae consigo las más disparatadas aventuras; la madre se esfuerza por esconder su cojera y sus heridas con todo tipo de cremas y máscaras cosméticas, y se viste como una honorable dama de la clase media para salir a la calle a prostituirse y comprar con los réditos de sus servicios las dosis de droga (F16-F18).



En este orden de cosas, la redención sólo podría venir desde un elemento exterior mediante un recurso *deus ex machina*: el visitante aludido en el título del film. Aunque el título original del film está escrito en japonés (*Bijitâ Q*), la icónica letra Q podría referirse a la abreviatura de *Question*: el inopinado y misterioso visitante que viene a cuestionar un descabezado desorden familiar. Por su singular grafía, la Q también podría aludir a los dos signos que representan el sexo masculino y femenino o tal vez una especie de hibridación de ambos puesto que el meollo de esta farsa familiar estriba en patologías y comportamientos de índole sexual. Por otro lado, según wikipedia, la letra Q estaría relacionada directamente con el mundo del comic y los dibujos animados japoneses, es decir, el anime y el manga (que en verdad es una de las fuentes de inspiración de Takashi Miike): “*Q-version* es la traducción inglesa del término chino 萌版 (*pinyin*: Kiu ban) que se refiere a la *cartoonification* o infantilización que se hace de la representación artística de la vida real, de figuras humanas serias, de animales y otros personajes u objetos, especialmente en los estilos de la animación japonesa”⁵.

⁵ Según wikipedia, el término chino fue probablemente acuñado en Hong Kong, y la Q sería una aproximación vernácula a la palabra inglesa ‘cute’ (mono, lindo, rico). Consúltese <http://en.wikipedia.org/wiki/Q-version>.

El visitante se instala en la casa como un miembro más de la familia. El padre, que recibe una segunda pedrada cuando vuelve de noche a casa, lo presenta “como un conocido que se quedará un tiempo”. Casi siempre callado, cercano y a la vez distante, extrañamente cariñoso, el visitante es una especie de ángel urbano con maneras de chulo que utiliza el mismo lenguaje que *habla* la familia: la violencia, la materia, el cuerpo y todas sus emanaciones (los fluidos, las sensaciones, el instinto, los olores). Aunque en última instancia su toque de atención va dirigido a la conciencia, el camino que recorre es el de la visceralidad. Su preocupación moral reside en los fines, la recuperación de la convivencia familiar, no en los medios que usa, por momentos de cariz tan degradante como el que distingue a los miembros de la familia. Veamos unos cuantos ejemplos (F19-F21) además de las *miikianas* pedradas en la cabeza: el abrazo sin afectación al hijo; el toque de atención a la madre sobre su hija lo hace acomodando las piezas del puzzle en dirección al retrato de la joven; la contribución en las tareas domésticas y el agradecimiento a la madre por la buena comida;



el estrujamiento de los pechos de la madre como una forma de placer y reencuentro con el cuerpo femenino y maternal simbolizado por las ingentes emanaciones de leche. Erótico, seductor, insolente, leal, artero, el visitante del film de Miike es una figura dionisiaca más campechana, accesible, terrenal y sexual que el visitante de Pasolini.

El padre, en cuanto personaje que representa grotescamente el mundo de la telebasura y los valores patriarcales en crisis (autoridad, honor, virilidad), no tiene ninguna opción a un cambio o concienciación. Ha internalizado abismalmente la ideología de su profesión y la ha convertido en chiste paródico: “*Esto no es suficientemente duro*”, dice cuando filma a su hijo mientras es insultado, pateado y obligado a defecar por los abusones. El visitante, en tareas de camarógrafo, y la amante del padre, también reportera, acompañan al principio a este insano reportero de la “juventud actual” en este proceso de degradación que para simplificar lo enumeramos como sigue (el punto de conflicto se da con la negativa de la amante a filmar los abusos y humillaciones al hijo y el padre la toma con ella): viola-

ción a su amante con que pretende vengarse de los ataques a su virilidad y eyaculación precoz, muerte por asfixia, necrofilia (ahora filmándose a sí mismo en plena embriaguez escatológica), chute de heroína (la madre se lo da para relajarse y liberarse puesto que su miembro se le queda agarrado en la vagina entumecida por el rigor mortis) y finalmente descuartizamiento del cadáver, así como los de los jóvenes abusadores, en un guiño final al cine gore y de terror en su versión *slasher* (degüello de cuerpos) (F22-F27).



En realidad, toda esta espiral de aberraciones y tabúes, punto culminante de un envenenado 'método de lectura' basado en las violencias y excesos del cuerpo, dará paso al reencuentro (sexual) del padre y la madre. El modo en que Miike resuelve esta espiral implica un saber que va más allá de la combinatoria de géneros más o menos irónica. La degollación a cuchillo de los escolares abusones obviamente se 'lee' como la aguardada atención de los padres al hijo y estos, a su vez, descubren en la complicidad de la lid sus energías sexuales antes reprimidas. Pero la escena sexual a seguir se sugiere en el fuera de campo por medio de la mirada del hijo y sobre todo del barrido vertical de la videocámara que maneja el visitante Q. Como en la cópula de dos animales en celo, se remarca la pura espontaneidad y el caso omiso de las miradas ajenas. En un film que juega con la sobreexposición de imágenes perversas, aquello que es verdadero y genuino permanece oculto *off screen*.

La madre, por el contrario, encierra en su propia naturaleza la solución simbólica a esta historia en rigor sin redención posible (de ahí la elección de una actriz en fase de lactancia, la artista de manga Shungiku Uchida). La leche y los flujos vaginales, ambos fuente de vida y de placer, son los

fluidos que ella expele en cantidades industriales, inundando en una escena antológica el suelo de la casa y acogiendo con su sabia nutricia a toda la prole, pero especialmente al hijo abusado/abusador, que se solaza en la leche y le dice al visitante que a partir de ahora se dedicará a estudiar. Miike sin duda alguna se inspiró en *Agua tibia sobre un puente rojo* de Shohei Imamura realizado en 2001, el mismo año que *Visitor Q*. Miike, que trabajó como asistente de dirección de Imamura al inicio de su carrera, realizó el tráiler de este film del maestro japonés en que el impetuoso deseo sexual de la mujer protagonista se sublima con la ingente cantidad de flujos vaginales que evacúa de manera incontrolable.

La escena final pone el broche en *tableau* a este ejercicio estilístico de *shocks* en cadena. La hija pródiga vuelve al hogar después de recibir una pedrada del visitante mientras hace la calle, acción que marca también la desaparición en el texto del *agent provocateur*.

Desde la ventana de su cuarto sobre el que acaba de hacer acto de reconocimiento, la hija ve a la madre en el invernadero cubierta con una lona azul (téngase en cuenta que ese es el lugar del acto necrófilo y se trata de la misma lona que sirvió para el descuartizamiento). La madre descubre la lona y se muestra amamantando al padre, ambos desnudos; la hija se emociona y se suma al festín (F28, 29). Los dos agentes del acto incestuoso, por el cual recibieron sendas pedradas del visitante, se acogen ahora a cada uno de los pechos de la madre en un especie de *Pietà* arcaizante que no sólo revela la inconsciencia que generó aquel acto (es decir, el estadio pre-edípico de los sujetos como deja ver la posición del padre sumido en una profunda regresión lactante) como el carácter catártico, regenerativo que el pecho nutricio opera sobre la falta cometida y los propios personajes.



La felicidad de los Katakuris: un pastiche musical sobre la alegría de vivir en familia

Como hemos visto, *Visitor Q* cuenta la farsa de una familia 'anormal' en pleno proceso de descomposición cuya regeneración viene (sólo puede venir) del exterior, bajo la forma de un extraño visitante. Las situaciones aberrantes convierten a los personajes familiares en auténticos frikis, especialmente el padre cuyo dibujo sobrepasa la caricatura. En la farsa musical *La felicidad de los Katakuris*, en cambio, una familia 'normalita' y

con fuertes lazos se ve sometida de manera constante a las amenazas del exterior que ponen en peligro su ideal de felicidad, en una imagen estandarizada pero efectiva de “la familia cantando y riendo juntos”. El mundo continúa siendo aberrante pero ahora son los personajes y situaciones estrafalarias (un eclipse, un suicida potencial, un luchador de sumo que se escapa con una estudiante adolescente, un estafador criminal de mujeres solas que se hace pasar como espía inglés y sobrino de la reina de Inglaterra... el último eslabón será un volcán en erupción) los que llegan del exterior para perturbar, con sus muertes en cadena, las aspiraciones de felicidad con el incipiente negocio familiar⁶(F30-F33).

6 Puesto que la línea argumental de *La familia de los Katakuris* se basa en la comedia de terror *The Quiet Family* (1998) del cineasta coreano Kim Ji-Woon, algunos críticos consideran el film japonés como un libérrimo remake del coreano.



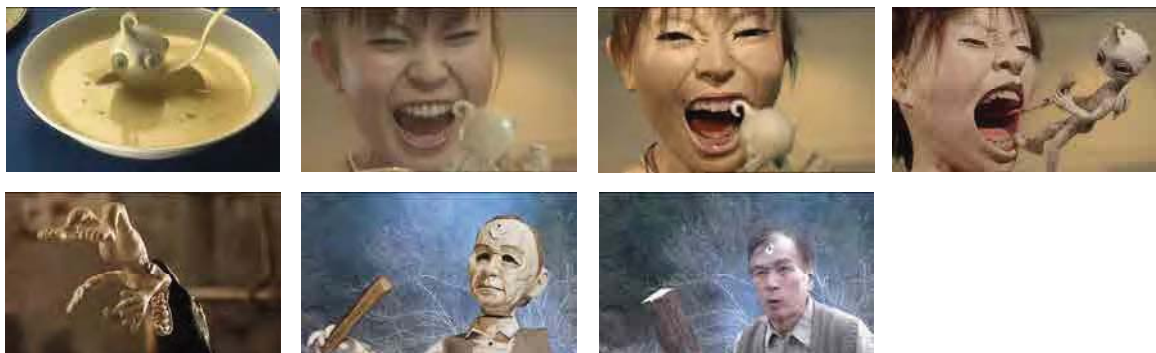
7 En el *Making of* incluido en el DVD de *La familia de los Katakuris* lanzado por Tartan en el Reino Unido, Miike comenta que “la estructura familiar del film es similar a la historieta *Sazae-san*”. *Sazae-san*, un popular manga creado por Machiko Hasewaga en 1946, cuenta con desenfadado la dinámica cotidiana de una gran familia de la posguerra en que se resalta la felicidad que traen consigo las “pequeñas cosas” de la vida corriente. Como veremos más adelante, el enfoque paródico y subversivo de Miike *carnavaliza* obviamente este espíritu clásico, pero lo mantiene y aplaude.

En ambos films el tono de farsa y humor gamberro es deudor del manga japonés, especialmente de la corriente más extrema del comic dirigido al público adulto masculino (*seinen* manga) que aborda temas serios o ‘escabrosos’ de forma similar al comic *underground* occidental⁷. Pero este tono se intensifica en *La familia de los Katakuris* puesto que la matriz rectora del musical, en tanto que aproximación estilística que asume en grado sumo el artificio, permite una mayor libertad para la mezcla y subversión de los otros genéricos. En este cóctel se dan cita: el horror (en sus variantes *macabre*, *gore*, *zombis*, *thriller*, *terror psicológico*), la comedia (*bizarre*, *romántica*, *kitsch*), la animación (digital y de figuras de barro), (sub)genéricos contemporáneos juveniles (el cine de adolescentes, las artes marciales, el western asiático) e incluso el drama y el melodrama (como veremos más adelante, se ofrece un paródico *tour de force* con los sentimientos de amor que rozan el sensacionalismo, el sentimentalismo y, sobre todo, la humillación en una variante cultural típicamente japonesa).

Hay cuatro generaciones en la familia Katakuris: el abuelo (o mejor, el bisabuelo), un hombre socarrón y receloso; los padres, trabajadores recién despedidos del sector de zapatería de unos almacenes; el hijo rebelde, escéptico con los sueños de la familia y voz discordante en los números musicales (estos mayormente siguen el hilo de la historia con sus letras y números de danza rocambolescos); la hija romanticona que a su vez tiene

otra hija (nieta o biznieta según se mire), una niña de cuatro o cinco años que es la narradora, con voz adulta, de esta fantasía musical paródica (*"Empecé por preguntarme qué es lo que hace feliz a una familia. Decimos 'familia' pero todos somos individuos con nuestros propios sueños y problemas"*).

Como es habitual en Miike, el film arranca con una escena de impacto, esta vez con un episodio en *claymation* (animación digital con muñecos de barro) que se intercala en medio de las escenas de acción real que abren y cierran el prólogo (F34-F40). En un restaurante, anuncio de la casa de huéspedes familiar, un muñeco alienígena con alas emerge inopinadamente del plato de sopa de una joven cliente. El grito desaforado de la joven funciona



para el cambio completo a la animación. El muñeco le secciona la úvula (indicio del canto o género musical pero también del tema recurrente de la comida), y ambos, la campanilla en forma de corazón y el muñeco salen volando. El destino final será la casa de huéspedes, al pie de un volcán en una zona montañosa, pero en el trayecto se produce ese 'rizar el rizo' en que el alienígena se come la úvula, aquel es devorado por un pajarraco negro, este por un muñeco de trapo y así sucesivamente en una especie de ciclo devorador darwiniano. Las transiciones recorren un ciclo (muñeco, aves, papel, huevo, serpiente, etc.) que luego se invierte libremente hasta que el pajarraco negro llega al negocio familiar, defeca en el rostro del abuelo y este se venga lanzándole un tronco que le acierta en pleno vuelo.

El film plantea ya de entrada el tono lúdico y (auto)paródico que se propone al espectador: un ciclo (auto)devorador que se diseña tanto en la pequeña fábula como en la propia artificiosidad de la representación. Por un lado, la fábula representada por los animales y figuras de barro sugiere un sentido social darwiniano que se relaciona con la familia devorada por la crisis económica y que se ve obligada a emigrar a una región remota.

Por otro lado, se trata de una representación en forma de bucle que se devora a sí misma consumiendo todo tipo de géneros de la cultura popular. El film se ofrece a sí mismo y al espectador como pura artificiosidad, construcción, juego de representación: animación, farsa, efectos especiales, colores fuertes, en fin, un popurrí *musical* de estilos y géneros. Hay tres momentos de *claymation* en el film, los otros dos también están relacionados con motivos irreales o ilusorios: la pelea del abuelo y el delincuente Richard Sawada al borde del precipicio, y la ‘apocalíptica’ escena final con la erupción del volcán.

Al igual que en *Visitor Q*, Miike se mofa con un afán particular de los miembros masculinos de la familia. Cada uno ofrece, a través de un número musical, un exagerado discurso subjetivo cuando la policía llega a la casa de huéspedes en busca de un hombre perturbado que ha cometido un crimen pasional –el mismo actor que hace de padre en *Visitor Q*– y que ahora tiene atenazada a la madre con un cuchillo (F41-F43):



1. *El honor*: el abuelo, creyendo que la policía sigue los pasos a la familia por causa de los huéspedes desaparecidos, se entrega haciendo ostentación de su rancio militarismo, pero la policía hace caso omiso del gran patriarca de la familia.

2. *La pasión amorosa*: el padre, con un discurso delirante sobre el apasionado amor que profesa a su mujer y a la vez comprensivo con los posibles motivos del homicida en su crimen pasional, le implora que deje libre a su mujer.

3. *El discurso del perdón de la oveja negra de la familia*: el hijo, al defender al padre en un momento en que el perturbado se abalanza contra él, recibe una pequeña herida en un costado. Al ver la sangre todos creen que ha sido un golpe mortal y el joven nos brinda, a las puertas de la muerte, un desahogado número de despedida sobre el “verdadero amor” que profesa a cada uno de la familia. Pero cuando al final se ve obligado a revelar que la herida no es más que un simple rasguño, su falsificación resulta muy afín al tono del film y compensa el toque kitsch del interludio.

El film se inicia con un espectáculo burlesco sobre el tema de la muerte (ser devorado, real y/o simbólicamente, tanto por el otro como por la crisis económica) y termina de forma poética restando tragicidad a la muerte natural. La muerte del abuelo, que inicia su viaje a los cielos saliendo disparado como un cohete y aureolado por una luz anaranjada, provoca un grito de placer y asentimiento en el resto de la familia y no de tristeza. Las miradas enternecedoras entre el bisabuelo y su biznieta antes de la desaparición de aquel, con la sonrisa inocente de la niña, celebran, al igual que *Visitor Q*, los valores clásicos de la familia (F44-F48).



Conclusión

Aunque se narran en estilo de comic y con materiales potencialmente ofensivos, *Visitor Q* y *La felicidad de los Katakuris* no dejan de ser dos 'cuentos morales' sobre la familia. El *enfant terrible* del cine japonés, obsesionado con los conflictos familiares, los personajes desarraigados o marginales y los "niños perdidos"⁸, se enfrenta en estos dos films de modo directo al universo de la familia para ofrecernos, a la postre, una apremiante celebración de los valores tradicionales familiares. Britt habla de "la necesidad de un restablecimiento de tamaño apocalíptico" para Japón⁹. Cuanto más desestructurada se encuentra la 'familia' (sea consanguínea, sustituta o grupal), parece decirnos Miike con o sin sorna, más necesarios se hacen los valores de unión, convivencia, apoyo o felicidad. Y aunque estos valores son el sostén o la excusa para dar rienda suelta a las situaciones extremas de subversión y transgresión que dan forma irreverente al film, el nivel de corrosión de la autoparodia nunca llega a erosionar por completo la moraleja o recado final.

A diferencia de los films rupturistas de los años 60 y 70 que cuestionan de manera crítica los valores más consolidados de la familia, la respuesta de Miike sobre este asunto, mucho más limitada en términos de análisis y reflexión, trabaja en clave hiperbólica en el terreno degradado de las imágenes de la cultura popular en la era del consumo global. La

⁸ MES, T. (2003): *Agitator. The cinema of Takashi Miike*, FAB Press, Godalming, pp.23-28.

⁹ BRITT, T. R. (2009): «Lower Depths, Higher Aims: Death, Excess and Discontinuity in Irreversible and *Visitor Q*», *Cinephile*, vol. 5, no. 1, Vancouver, p. 14.

familia es el campo de batalla *audiovisual* donde se dirimen *imágenes* perversas, obscenas y chocantes con la intención no tanto de provocar al espectador o indignar a los más pacatos como de entretener y divertir maliciosamente. El hecho de que las perversiones y tabúes ocurran en el centro del ámbito familiar, en una especie de psicodrama grotesco, es lo que produce radicalmente el efecto brutal de choque e/o hilaridad. Se trata de un cine extremadamente gestual, es decir, un cine *gestualizado* tanto por la mixtura excesiva de géneros y fórmulas de la (sub)cultura pop como por el papel primordial que se concede a las energías corporales y a las patologías y fantasías sexuales más aberrantes. El grado de aceptación de la propuesta lúdica (y lúbrica) de Miike descansa al fin y al cabo en la capacidad individual ('moral') del espectador sobre el *tour de force* de imágenes propuesto.

Visitor Q, sin duda uno de los films formalmente más agresivos de la obra de Miike, *gestualiza* una crítica sarcástica al "todo vale" de la cultura audiovisual contemporánea, especialmente la llamada telebasura, los nuevos medios y los subgéneros juveniles. Pero no lo hace con un moralista "hasta aquí hemos llegado", sino con la socarronería y lubricidad de usar las mismas armas: "toma, divirtámonos emponzoñándonos en el mismo fango". Usando el sensacionalismo y el exhibicionismo en un rizar el rizo que se parodia a sí mismo incesantemente, el film asume la contradicción insoluble entre la 'inmoralidad' que se pretende denunciar y la manera demencialmente perversa en que se hace. Todo el film puede verse como la caída o regresión de la mentalidad adolescente o infantiloides del padre al estadio de lactancia. Como dice Schilling, "el cine de Miike, así como otros de su generación, deriva no sólo de la cultura pop de la posguerra sino del psicodrama de la adolescencia en que las fronteras entre la fantasía y la realidad, el yo y el otro son inestables y cambiantes, y donde los juegos pueriles se alternan con el terror existencial"¹⁰.

10 SCHILLING, M. (2007): 'Japanising the Dark Side: Surrealism in Japanese Film', *The Unsilvery Screen. Surrealism in Film*, G. Harper y R. Stone (Eds.), Wallflower Press, Londres/Nueva York, p. 142.

En suma, los dos ejercicios de Miike sobre la familia se construyen desde la ambigüedad de una propuesta postclásica que añora la consistencia formal de los textos modernos y la simbolización del relato clásico: fruición y fricción, parodia y convicción, choque y complacencia, crítica mordaz y placer visual.