

Litchi Hikari Club. O eroguro na obra de Usamaru Furuya

Litchi Hikari Club. Ero-guro in the work of Usamaru Furuya

Miguel Cuba Taboada^{1, a} 

¹Universidade de Vigo, España

 ^a miguelcuba@me.com

Recibido: 01/11/2025 ; Aceptado: 25/11/2025

Resumo

Este traballo analiza *Litchi Hikari Club*, a adaptación que Usamaru Furuya fixo ao manga da obra teatral homónima escrita por Norimizu Ameya e representada pola compañía Tokyo Grand Guignol en 1985, co obxectivo de demostrar que tanto o tratamento estético como determinados elementos presentes neste cómic convérteno nun continuador directo do manga *eroguro* canónico que configurou Suehiro Maruo na década de 1980, e que é, polo tanto, unha transposición a esta forma medial da esencia e o espírito do *eroguro* primixenio que se orixinou en Xapón a comezos do século XX. É neste sentido que, aínda que moitos dos seus mangas poden ser definidos como unha revisión contemporánea do manga *eroguro*, *Litchi Hikari Club* constitúe un caso singular dentro da obra de Furuya, no que mostra un aspecto gráfico claramente diferenciado do resto da súa produción. Por este motivo, analizaranse os diferentes aspectos que comparte co característico estilo de Maruo, co fin de comprobar cales son as particularidades que o convierten nunha translación directa ao manga dos trazos característicos desta tendencia no seu período de eclosión (desde mediados de 1920 ata 1940).

Palabras chave: Furuya; *eroguro*; *Litchi Hikari Club*; manga; Maruo.

Abstract

This paper analyses *Litchi Hikari Club*, Usamaru Furuya's manga adaptation of the play of the same name written by Norimizu Ameya and performed by the Tokyo Grand Guignol theatre company in 1985, with the aim of demonstrating that both the aesthetic treatment and certain elements present in this comic make it a direct continuation of the canonical *eroguro manga* created by Suehiro Maruo in the 1980s, and that it is, therefore, a transposition to this media form of the essence and spirit of the original *eroguro* that originated in Japan in the early 20th century. In this sense, although many of his manga can be defined as a contemporary revision of *eroguro manga*, *Litchi Hikari Club* is a unique case within Furuya's work, in which he displays a graphic style that is clearly different from the rest of his production. For this reason, we will analyse the different aspects it shares with Maruo's characteristic style, in order to ascertain the particularities that make it a direct translation into manga of the characteristic features of this trend in its heyday (from the mid-1920s to 1940).

Keywords: Furuya; *eroguro*; *Litchi Hikari Club*; manga; Maruo.

Como citar: Cuba Taboada, M. (2025). *Litchi Hikari Club. O eroguro na obra de Usamaru Furuya*. *Boletín Galego de Literatura*, 63, "Estudos". DOI <http://dx.doi.org/10.15304/bgl.63.11013>



Introdución

O presente artigo ten por obxecto de estudo o manga *Litchi Hikari Club* (2006), realizado por Usamaru Furuya, que adapta a obra teatral homónima escrita por Norimizu Ameya e representada pola súa compañía Tokyo Grand Guignol en 1985. Analizarase en detalle co propósito de demostrar a hipótese de que, dentro do contexto da produción artística de Furuya, este cómic constitúe unha peza singular, ao inscribirse dentro do *manga eroguro canónico*, é dicir, a revisión do xénero, realizada desde este medio na década de 1980 por Suehiro Maruo, que reproduce fielmente o espírito do *eroguro* orixinal, o que apareceu a mediados da década de 1920.

Para iso, combinarei o enfoque formal, xa que —e nisto coincido con Groensteen (2021)— considero que é o máis apropiado para os estudos de cómic, co transdisciplinar, que inclúe a análise histórica e a comparativa con determinadas obras literarias pertencentes ao *eroguro*. Entendo o manga como unha forma medial e, para o estudo da súa materialidade, apoiareime nos traballos académicos de Natsume Fusanosuke (1995), Kaoru Nagayama (2020) ou Neil Cohn (2013).

O traballo estruturarase en tres partes ben definidas: en primeiro lugar, farase unha presentación do manga a analizar, citaranse outras adaptacións da obra teatral orixinal e situarase *Litchi Hikari Club* no contexto global da produción de Furuya, para ver o lugar que ocupa dentro da mesma. En segundo lugar, introduciranse os conceptos de *eroguro* e de *manga eroguro canónico* e analizaranse os elementos temáticos e estéticos afíns a este xénero que están presentes no manga obxecto de estudo co fin de demostrar a hipótese inicial. En terceiro lugar e xa para finalizar, extraeranse unhas conclusións de todo o exposto.

***Litchi Hikari Club*, unha obra emblemática e influente**

Litchi Hikari Club (*Raichi Hikari Kurabu*) é un manga serializado entre 2005 e 2006 na xa extinta revista *Manga Erotics F* (e posteriormente publicado completo nun tomo en 2006, en Ohta Publishing), que adapta, como se mencionou anteriormente, a obra teatral homónima escrita por Norimizu Ameya, e representada en 1985 (Fig. 1) pola compañía teatral Tokyo Grand Guignol (na que o propio Ameya exercía as labores de director e actor).

Foi traducido a numerosos idiomas e tivo varias edicións en España, primeiro con EDT (2012) e despois con ECC (2025). En 2012 Furuya realizou unha precuela baixo o título de *Bokura non Hikari Club* e, uns anos despois, publicouse un especial aniversario baixo o título *Litchi Hikari Club Collaboration* (2015) no que o propio Furuya colabora con Wayama Yama para revisitar mediante ilustracións o particular mundo do club de Zera.

Figura 1. Á esquerda unha imaxe da representación de 1985, á dereita a portada do manga de Furuya.



Fonte: Composición do autor a partir dunha foto extraída de denpaarchive.neocities.org/litchi e a portada da edición francesa de Litchi Hikari Club por Éditions Imho (2019)

O manga de Furuya non se trata da única adaptación desta peza teatral, xa que tamén hai, sempre baixo o mesmo título, unha película de imaxe real dirixida por Eisuke Naito (2015), un musical (2016), e unha miniserie de anime (2012), aínda que en realidade esta última non adapta a obra orixinal senón o manga —o cal, como veremos máis adiante, difire nalgúns aspectos—, motivo polo que habería que entendela dentro do sistema media-mix propio da cultura popular xaponesa que describe [Marc Steinberg \(2012\)](#). A cantidade e variedade de adaptacións realizadas ata a data dá unha idea de ata que punto esta representación experimental, en principio para un contexto underground minoritario, converteuse nunha obra emblemática.

A historia ambiéntase en Keikô, unha cidade industrial de aspecto ruinoso e postapocalíptico, poboada por estruturas mecánicas, cuberta por fume negro e un perenne cheiro a aceite, na que un grupo de pre-adolescentes, baixo a despótica dirección de Zera, rebeláanse contra o mundo adulto formando un club de modos e imaxinario fascistas. O colectivo está supostamente consagrado á procura da beleza e, entre as súas actividades, crearon a Lichi, un robot humanoide (así chamado porque obtén a súa enerxía da inxesta de lichis) que ten por propósito secuestrar raparigas fermosas. De entre elas escollen á máis bela como obxecto de veneración, Kanon, mentres que as outras son encarceradas. Chegado certo punto, e debido a que os corpos adultos parécenlles abominables, Zera determina que perpetuarán a súa mocidade eternamente mediante un delirante plan que os transforme en autómatas robóticos. Desta forma non só non morrerán, senón que o seu corpo tampouco adquirirá os trazos adultos, que atopan noxentos e degradantes. Con todo, as cousas non saen segundo o planeado: o autómatas e Kanon acaban namorándose e, en paralelo, comezan a xurdir desavinzas entre os membros do club. As supostas traizóns contra o seu autoritario líder, resultan ser en realidade unha estratexia dun dos raparigos, Jaibo, co fin de ser o único compañeiro e amante de Zera. A súa intriga ten, con todo, un desenlace tráxico e sanguento ao que só sobrevive Kanon.

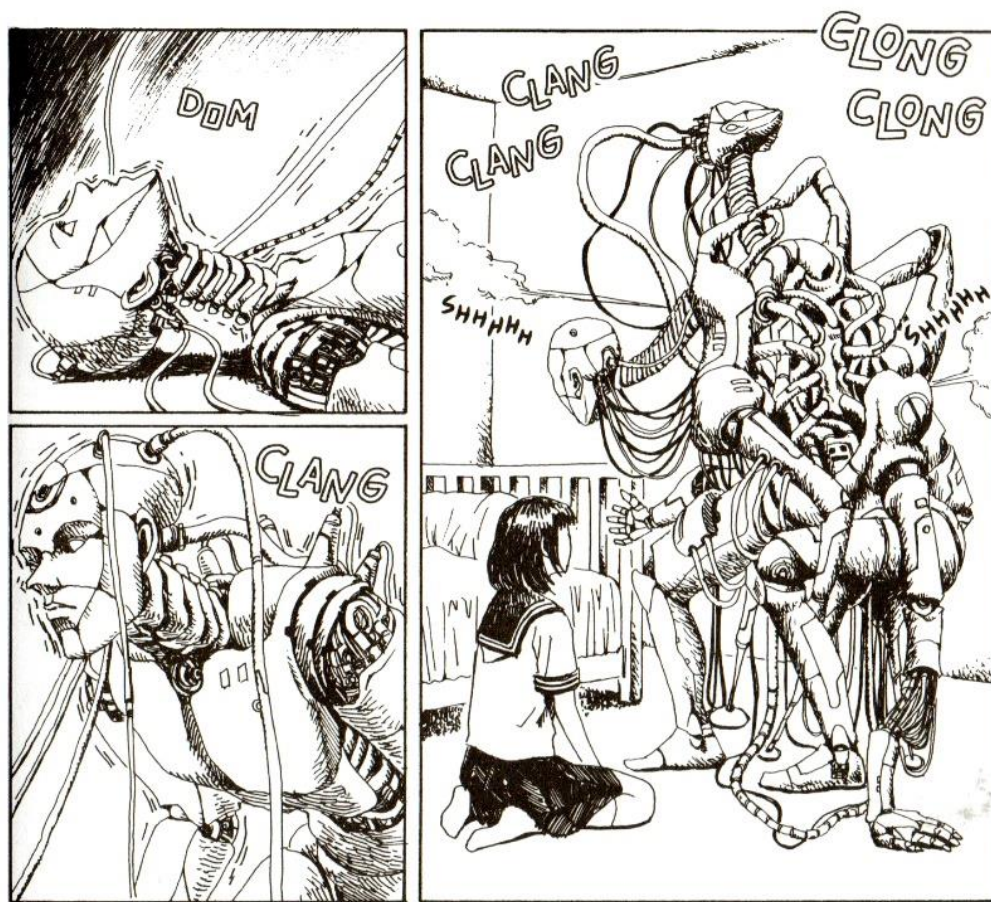
Este é o argumento narrado no cómic, aínda que presenta importantes diferenzas con respecto á peza orixinal, como o propio Furuya expón no posfacio, debido ás diferenzas mediais entre o teatro e o manga:

Durante a súa realización, modifiquei boa parte da historia. Espero que as persoas que asistiron á obra de teatro nos oitenta e a adoran, o saiban perdoar (as modificacións responden á diferenza de ritmo inherente ao manga e ao teatro, porque nun manga pódese incluír o dobre de información que nunha obra de teatro). (Furuya, 2024, p. 328)¹

Así, na obra de Ameya, a intriga céntrase na rebelión solitaria de Tamiya contra Zera, mentres que no manga introdúcese a relación homosexual entre Jaibo e o xefe do grupo como o detonante da trama, pois é esa obsesión polo seu amante a que leva a Jaibo a manipular unha serie de situacións co fin de ir eliminando ao resto de integrantes do club. Furuya engade algúns aspectos máis coa intención de facer máis complexas as relacións entre os distintos raparigos, como o feito de que Tamiya sexa o xefe lexítimo do club, en tanto que membro fundador do mesmo (aspecto que se amosa a través dun flashback dos protagonistas sendo nenos), ou que Dentaku oculte as súas ambicións técnicas persoais na programación da mente de Lichi. Tamén é aportación súa o método empregado para o sacrificio frustrado de Kanon —a “execución das rosas” (inspirado por un método atribuído a Heliogábalo)—, e, pola contra, escúsase por non ser capaz de introducir dentro da historia “o pene de aceiro” nin a escena na que Jaibo fornicaba coa televisión, momentos que forman parte da obra teatral orixinal. Hai un último troco reseñable con respecto á rapariga coroada como reina do club, que se chamaba Marine na versión orixinal, en homenaxe a un personaxe dunha creación de Kazuo Umezu —*Chámome Shingo (Watashi ha Shingo, 1982)*—, pero precisamente para que non referenciase en exceso ao personaxe doutro manga, Furuya a rebautizou como Kanon.

Con todo, a pesar destas modificacións, o mangaka pon todo o interese en recrear os ambientes da escena teatral e capturar a esencia da obra que, como confesa nese posfacio, tanto lle impactou na súa mocidade. Nese proceso de adaptación, contou co inestimable asesoramento do propio Ameya, un feito importante porque non hai que perder de vista que Furuya (2024) comezou a debuxar o manga 20 anos despois de vela. A pesar da dificultade de recrear as impresións daquela experiencia a través dos seus recordos, o artista sinala a súa obsesión por ser o máis fiel posible á obra orixinal e recrear o seu espírito transgresor.

O certo é que se se analiza o conxunto da obra de Usamaru Furuya, este manga contén varios dos seus temas recorrentes, como é o motivo do autómatas, a pulsión creadora e as referencias ao mundo da arte, moi evidentes nas primeiras historias recompiladas en *Palepoli* (1995) e en obras posteriores como *Amane Gymnasium* (2020), ademais do interese por temas problemáticos como o suicidio, presente no *Club del suicidio* (2002) ou *Happiness* (2004), o asasinato, que aborda en *Autasasinofilia ¡Quiero ser asesinado por una colegiala!* (2016), e a representación, frecuente e explícita, de agresións sexuais e prácticas eróticas fóra da norma, ou situacións de violencia extrema, que atopamos en varios dos relatos curtos recompilados no 2000 en *Garden* (ver fig. 2) e obras posteriores como *51 formas de proteger a tu novia* (2007).

Figura 2. Fragmento dunha páxina de *La máquina venida del mar*, recopilada en *Garden*.

Fonte: imaxe recortada polo autor, extraída da edición italiana de *Garden*, en Coconino Press (2023)

Polo exposto até o de agora, podería dicirse que a maioría das obras de Furuya teñen ese contido erótico, grotesco e absurdo inherentes ao *eroguro*, pero mentres nos outros mangas o estilo gráfico e o tratamento xeral correspóndense máis ben a unha reinterpretación actualizada do mesmo, cun estilo gráfico máis limpo que se achega ao do manga mainstream, en *Litchi Hikari Club* todo nos remite ao *eroguro* literario primixenio e á revisión que do mesmo se fixo no manga dos anos 80, especialmente a través de Suehiro Maruo, e é aí onde reside a singularidade desta peza con respecto ao resto da obra Furuya. Analizaremos pois en que consiste ese *eroguro canónico* e que elementos presentes en *Litchi Hikari Club* o acreditan como pertencente a esta tendencia, así como os trazos de estilo e tratamento que o diferencian do resto de mangas do autor, pero primeiro é necesaria un introdución sobre que é o *eroguro* orixinal e cando xurdiu.

O manga *eroguro canónico*

Eroguro é a abreviatura de *ero-guro-nansensu*, unha *wasei-eigo*, —é dicir, unha adaptación á fonética xaponesa dun pseudoanglicismo— da expresión inglesa: *erotic grotesque nonsense*. Esta formulación, cuxo orixe se atribúe á novela *La pandilla de Asakusa* (serializada entre 1929 e 1930) de Yasunari Kawabata, foi popularizado e difundido nos mass-media xaponeses ao comezo da década de 1930 para designar o signo dos seus tempos, unha época convulsa e de cambio na sociedade xaponesa. Na actualidade, algúns autores emprégano para facer referencia a un fenómeno complexo asociado ao sentir ou á vitalidade do espírito dunha época, que [Miriam](#)

Silverberg (2007) sitúa entre mediados da década de 1920 ata 1940, mentres que outros se centran na acepción que alude a unha corrente cultural con forte impacto na literatura, a arte e, en xeral, o imaxinario visual das revistas e medios de masas populares. O seu nome, como dicíamos antes, provén das palabras *erotic*, *grotesque* e *nonsense*, termos que determinan os tres elementos que sempre deben estar presentes nunha obra para que sexa considerada como pertencente a esta tendencia: un erotismo extremo, o grotesco e o absurdo. É preciso aclarar que hai diverxencias entre os académicos sobre a interpretación destes termos e Silverberg, por exemplo, atribúelles un sentido diferente e máis amplo, pero tamén é certo que a súa análise non se centra na vertente artística do fenómeno. Neste estudo, obviamente, non resulta tanto de interese a análise do aspecto social como a expresión artística dese momento, é dicir, o reflexo que produce no ámbito da creación. De acordo con isto, tomarase como referencia a definición que achega Jesús Palacios sobre que entendemos por *eroguro* nos diferentes campos creativos:

En poucas palabras, o eroguro é unha visión artística e literaria, cuxo epicentro consiste en retratar un mundo de erotismo extremo, corrupción física e moral, decadencia, deformidade e crueldade, que na súa esencia última manifesta un transfondo absurdo, sen sentido, e mesmo nihilista da existencia, onde se confunden a risa e o horror, o pracer e a dor, a celebración da carne e a súa humillación, o monstruoso e o sublime. (Palacios, 2018, p. 10)

Seguindo co estudo de Palacios, o *eroguro* sería unha sorte de xénero de xéneros, que consiste na inclusión de certas temáticas e tons dentro dos diferentes xéneros literarios populares. Esta corrente busca impactar ao espectador/lector, e, mediante a presentación de situacións aberrantes, desvela algúns aspectos reprimidos da sociedade do momento. Nese sentido, ten un espírito subversivo, xa que desde os seus inicios foi, citando de novo a Palacios, «o contrapunto sarcástico, brutal e desapiadado dos valores nacionais, relixiosos, sociais e políticos de Xapón.» (Palacios, 2018, p. 11).

Atendendo a esta definición, efectivamente hai unha corrente artística que se xesta a finais da era Taisho (1912-1926), atópase en plenitude nos inicios dos anos 30, é dicir, a era Showa (1926-1989) e finaliza abruptamente en 1940 como consecuencia do conflito bélico. Este é o que poderíamos identificar como o *eroguro* orixinal, e entre cuxos ilustres expoñentes literarios atoparíamos a Tanizaki, Ranpo e Uzzo. Agora ben, o certo é que esta tendencia terá resonancias e revisións en décadas posteriores e mesmo hoxe en día hai moitas obras que poderíamos encadrar nese xénero, aínda que sexa como unha reinterpretaoión contemporánea.

Así, na década de 1980 esta corrente ten un novo rexurdir no medio do manga na obra de autores como Toshio Maeda (creador no manga do subxénero da *violación tentacular*), Kazuichi Hanawa, Shintaro Kago (aínda que a súa aparición é xa ao final da década) e, sobre todo, Suehiro Maruo (López e García Pacheco, 2012). Aínda que en todos eles están presentes os tres ingredientes principais e indispensables do *eroguro* (o erótico, o grotesco e o absurdo), é no caso de Maruo onde se fai máis evidente a conexión coa orixe mesma desta tendencia. Na configuración do seu persoal estilo gráfico conflúen moitos dos referentes e elementos que deron orixe ao *eroguro* orixinal, ata o punto que podería dicirse que, como veremos máis adiante, as súas obras son a transposición ideal ao manga dos principios creadores desa tendencia artística, motivo que o acreditan como o fundador do *eroguro canónico* no manga.

A semellanza da obra teatral que o Tokyo Grand Guignol representou en 1985 co imaxinario visual de Maruo non é casual, xa que o mangaka non só era o autor dos folletos e carteleira das obras da compañía, senón que foi o responsable das escenografías e mesmo chegou a actuar en *Litchi Hikari Club*, interpretando o personaxe do Marqués de Maruo (Furuya, 2024). Neste sentido, e aínda que esteamos a falar doutro medio, a obra de Ameya ten unha clara afinidade co *eroguro canónico* que Maruo desenvolve no manga.

Resulta máis estraña, pola contra, a conexión de Furuya con este imaxinario, non só porque se trate dunha estética que se configura no manga da década de 1980 (aínda que Maruo siga debuxando a día de hoxe), senón, especialmente, pola estética dos traballos que realizara con anterioridade á obra que nos ocupa. As historias curtas recompiladas en *Palepoli* (1995), *Garden* (2000) e *Happiness* (2006, ver [fig. 3](#)), mostran unha estética ben diferente. Aínda que gran parte deles, coa excepción *La vida de Marie* (2001) e algún máis, pódense considerar unha revisión actualizada do *eroguro*, visualmente son máis diáfanos, amables e sen unha personalidade moi marcada, mesmo algúns poden resultar convencionais narrativamente. Se tomamos por exemplo historias como *Lolita7* (2001) ou *Manoseada, pisada y finalmente brota una flor de intensos sentimientos* (2003), a súa condición *eroguresca* reside máis no contado e no representado, que no modo de facelo, a creación de ambientes etc. Loxicamente, polo mero feito de ser unha adaptación, o normal é que *Litchi Hikari Club* «herde» moitos dos trazos estéticos da peza orixinal, pero non deixa de ser rechamante como lograr reproducir esa atmosfera máis similar á da obra teatral ou ás historias de Maruo, algo do que, doutra banda, se xacta no xa comentado epílogo. Para achegarse ao ton do orixinal, emprega máis masas de negro, abundantes tramas feitas mediante trazos (é dicir, non son só as habituais tramas mecánicas) e fai tamén un uso da luz inspirado no cinema expresionista.

Figura 3. Nestas dúas páxinas de *Happiness*, pódese observar unha estética claramente diferenciada, máis luminosa e convencional.

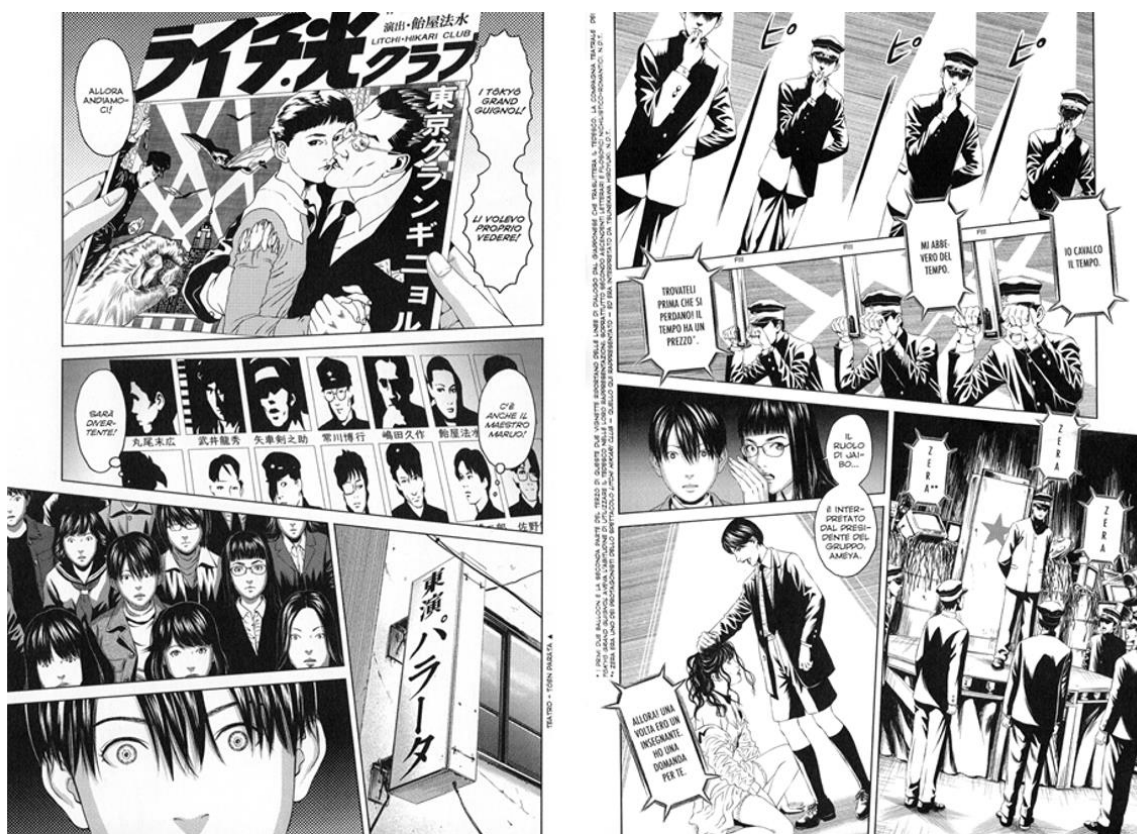


Fonte: *Happiness* (edición de Milky Way ediciones de 2015).

O motivo deste cambio repentino con respecto á súa traxectoria anterior achégao o propio autor nun relato posterior, *Sodoma 1985* (2020), que foi reunido xunto a outras historias curtas nun tomo recopilatorio baixo o mesmo título, *Sodoma 1985 (Furuya Usamaru Tanpenshu: 1985-nen non Sodom, 2023)*. Na primeira páxina do relato, o autor aclara que é unha historia de

ficción e que os personaxes non son reais, pero as similitudes coa súa biografía son evidentes: a historia narra como, nos anos oitenta, un estudante de arte coñece, a través dunhas amigas, ao grupo de teatro experimental Tokyo Grand Guignol (fig. 4) e ao debuxante Suehiro Maruo, descubrimento que causa nel un fondo impacto que marcará a súa evolución artística posterior. Sabemos que o seu percorrido persoal foi similar porque o propio Furuya (2023) así o relata no posfacio da obra que nos ocupa, pero tamén porque, ao final deste relato, confesa que o debuxou para reencontrarse coas obras e experiencias que deron lugar ás súas orixes creativas. De feito, a intención de Furuya era a de chegar a actuar na compañía, pero esta disolveuse antes de que o tivese ocasión de facelo, de maneira que realizar este manga era unha maneira simbólica de emendar esa carencia. Son por tanto dúas influencias directas que o marcaron profundamente na súa mocidade e ás que rendeu homenaxe coa realización de *Litchi Hikari Club*.

Figura 4. O protagonista de *Sodoma 1985* sofre unha conmoción ao ver a peza de Tokyo Grand Guignol e o cartel que a anuncia, realizado por Suehiro Maruo. Obsérvase a diferenza de estilo, pese a narrar a mesma obra.



Fonte: Montaxe de dúas páxinas consecutivas de *Sodoma 1985* (2024). Coconino Press.

Pouco despois de concluír este manga, realiza *51 maneras de proteger a tu novia (Kanojo wo mamoru 51 non houhou, 2007)*, que é quizá a única obra posterior na que aínda mantén un estilo gráfico similar, escuro, cheo de negros e tramas, que non emprega no resto das súas obras, nin sequera en *Bokura non Hikari Club* (2012), a precuela do club de Zera e compañía que debuxou anos despois.

Unha vez dilucidouse como puido chegar o autor a este punto, pasemos a analizar os aspectos que esta obra comparte co *eroguro clásico*, para entender así os motivos polos que pode ser considerada un manga *eroguro canónico*.

Rasgos do manga eroguro canónico en *Litchi Hikari Club*

Tal e como se comentou anteriormente, cualificaríanse como manga *eroguro canónico* aquelas obras que trasladan a este medio as características e espírito do *eroguro* clásico, incluíndo non só os referentes que propiciaron o xénero, senón tamén temáticas habituais ou ambientacións e atmosferas que nos remitan á época na que se orixinou. Así pois, expoñerei os trazos presentes en *Litchi Hikari Club* que cumpran estas premisas, comparándoas tanto co *eroguro* clásico como coa obra de Suehiro Maruo, en tanto é o artista que mellor representa ao *eroguro canónico*.

1. A influencia estranxeira. Aínda que a orixe do *eroguro* se sitúa nos inicios da Era Showa, non cabe dúbida de que xa se empeza a xestar nos últimos anos da Era Taisho: o momento da modernidade xaponesa coincide tamén cun aperturismo a tendencias contemporáneas e aos movementos artísticos de vangarda que chegaban tanto de Europa como de EEUU ou a URSS, e que, ademais de provocar numerosos cambios sociais, resultaron fundamentais na xestación do *eroguro* orixinal. O futurismo, expresionismo, surrealismo e demais vangardas penetraron na sociedade xaponesa acompañados da tradición da novela policial, a literatura de terror gótico e, sobre todo, a decisiva influencia de Edgar Allan Poe (Palacios, 2018). Como veremos, esas influencias están moi presentes tamén na obra de Maruo e, por suposto, no manga obxecto de estudo. É moi evidente, por exemplo, o uso expresionista da iluminación por parte de Furuya, que lembra poderosamente, do mesmo xeito que o deseño de Lichi, tanto á película de *Frankenstein* (James Whale, 1931), ao *Fantasma da Ópera* (Julian, 1925) como ao *Gabinete do doutor Caligari* (Robert Wiene, 1920), unha obra que foi tremendamente influente no *eroguro* orixinal e que o propio Maruo adapta ao manga (fig. 5).

Figura 5. Dous momentos do manga que serven de exemplo para o tipo de ilustración expresionista e as reminiscencias dos filmes mencionados.



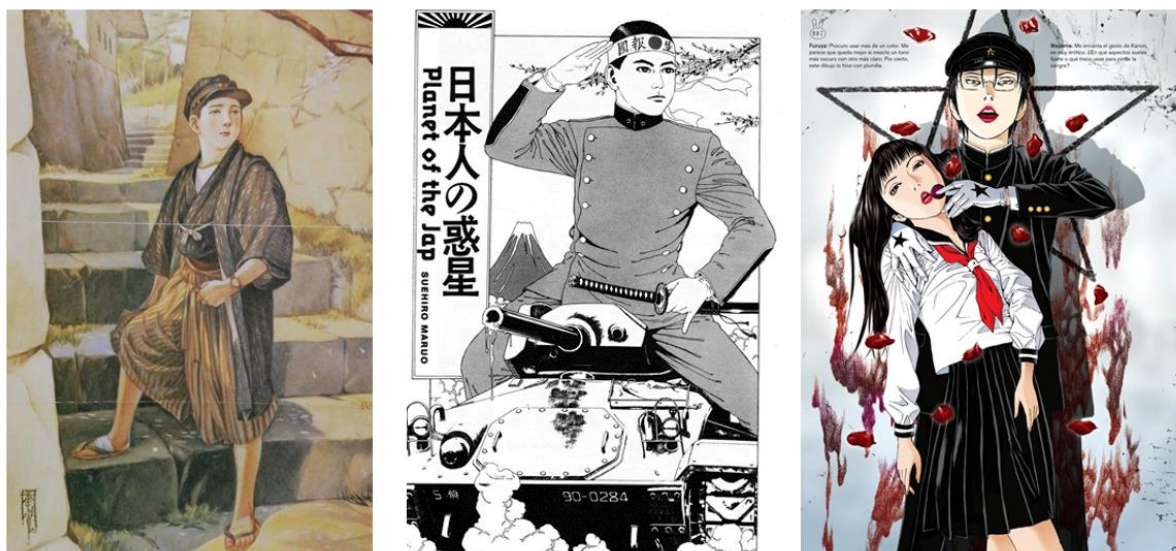
Fonte: Composición do autor a partir de dúas páxinas de *Litchi Hikari Club* (2024). Ecc ediciones.

Non son as únicas referencias ao influxo europeo: a historia comeza cos protagonistas gritando diálogos en alemán mentres perseguen a un raparigo ao que queren capturar: «Die rechte seite!» «Die linke seite!!» (Furuya, 2024, p.7) e proseguen con proclamas no mesmo idioma durante as oito primeiras páxinas. Doutra banda, son numerosas as referencias a gobernantes e figuras estranxeiras relevantes que denotan a mentalidade megalómana de Zera: Napoléon, Hitler, Xesucristo ou o emperador Heliogábalo, co que o líder do club se sente identificado.

Resulta tamén rechamante que cando pretenden que Lichi asimile o concepto de beleza, os exemplos que lle mostren son todos de arte europea: Boticelli, os Prerrafaelitas ou a escola de Realismo Fantástico de Viena (Furuya, 2024, p.84).

2. A tradición xaponesa. Un dos aspectos clave na configuración do *eroguro* foi a particular mestura que se realizou dese influxo estranxeiro co profundo arraigamento tamén á tradición xaponesa. Aínda que esta tendencia emerxe na Era Taisho, é fácil rastrexar sinais precursores desa pulsión latente nos períodos Edo e Meiji. O estilo gráfico que articulará Suehiro Maruo medio século despois é unha exemplo perfecto da cristalización desta unión, manexando incluso os mesmos referentes: as súas imaxes teñen influencias de Beardsley, do expresionismo alemán, do surrealismo etc, pero tamén da tradición dos gravados sangrentos, os *muzan-e* — de feito é así como o define o seu traballo, como *muzan-e* contemporáneo (Palacios, 2018)— e da influente obra de Kasho Takabatake, artista xaponés que traballou neses anos 20 e 30 (fig. 6) e cuxo alento tamén se fai evidente no manga de Furuya. Este artista realizou gran cantidade de imaxes para revistas nas que acabou creando arquetipos das raparigas (cándidas, fráxiles e ensoñadoras) e dos raparigos (en poses de acción, con rostro efeminado e unha particular unión de trazos xaponeses con vestimentas occidentais). Considéraselle o creador do arquetipo do *bishonen*, literalmente *mozo fermoso*, tan explotado no manga (Berndt, 2006). Os membros do Hikari Club son a versión perversa deses raparigos ideais das estampas de Takabatake. A conexión é tan evidente que o Kasho Museum, consagrado á obra deste artista, organizou en 2022 a mostra *The Case of Kasho Takabatake and Usamaru Furuya* poñendo en relación a produción de ambos os creadores.

Figura 6. Exemplos dos raparigos de Katabatake, Maruo e Furuya.



Fonte: Composición do autor a partir dunha imaxe da web do Kasho Museum, a obra de Maruo *Planet of the Jap* en *Yume no Q-saku* (2022) de ecc ediciones e unha ilustración de Furuya para a edición de *Litchi Hikari Club Collaboration* de Ecc ediciones (2024).

Furuya recoñece que desfruta debuxando o arquetipo dos *bishonen* —é de feito algo moi habitual na súa produción— e engade que, no caso desta obra, «unha cara normal, realista, chea de acné, propia dun estudante de instituto, resultaría ridícula» (Takabatake, 2021). De feito, do mesmo xeito que ocorre na obra de Maruo, en *Litchi Hikari Club* fai unha reinterpretación irónica destas representacións prototípicas do *shonen*. Estes *raparigos eternos*, carecen por completo da inxenuidade asociada á infancia, son crueis e retortos, dunha beleza decadente, — como sinala Berndt (2006)—, e rebélanse contra un mundo adulto ao que odian e consideran decadente e abominable. No manga que nos ocupa isto amósase mesmo textualmente en varias ocasións e é ademais un dos principais motores da trama, xa que unha das ambicións de Zera é atopar a maneira de que eles mesmos pasen a ser robots e así o seu corpo non se desenvolva ata converterse en adulto, permanecendo eternamente novos. Así, Zera declama: «Keiko!! ...É unha cidade envellecida, cuberta de aceite e fume negro!! Poboada por adultos horrendos e exhaustos!! Nós rexeitámola!! Rexeitamos a esas criaturas repugnantes chamadas adultos!!» (Furuya, 2024, p. 60). Ao final da historia, cando se descobre a conspiración de Jaibo e revela as súas motivacións, o traidor confesa o seu gran temor, choromicando: «Empezoume... a cambiar a voz. Bua, buaa... e saíume algo de pelusilla na cara. Buaaaa... Estou a converterme nun adulto...Nun adulto horrendo...» (Furuya, 2024, p.289).

3. O Xapón de entreguerras. Outro dos trazos deste *eroguro* canónico do manga sería o de introducir elementos na ambientación que nos remiten á sociedade desa época na que xorde e consolídase o *eroguro* clásico (Crothers, 2020). Ademais dos tempos de cambio e modernización que vive Xapón desde finais da Era Taisho, que provocan un forte contraste entre o antigo e o novo na sociedade do momento, é necesario ter presente o ambiente de entreguerras e, sobre todo, o devastador trauma que supuxo para todo o país a traxedia do Gran terremoto de Kanto (1923), todos estes factores crearon sen dúbida un caldo de cultivo decisivo para a aparición dun fenómeno como o *eroguro*. Este ambiente é recreado por Suehiro Maruo en numerosas obras, mostrando nalgúns historias paisaxes ruinosos ou devastados pola guerra, onde as miserias humanas son máis terribles aínda que as bombas e nos que a barbarie non perdoa nin sequera aos nenos, mentres que noutras reflicte, especialmente a través do vestiario dos personaxes, esa dualidade do tradicional e o influxo occidental propio da sociedade da época.

Nese senso, o manga de Furuya está máis deslocalizado, pois non hai referencias explícitas e, en certo sentido, a cidade de Keiko parece estar nun limbo temporal, pero hai numerosos elementos que nos parecen remitir a ese ambiente do Xapón de entreguerras. Insinúase o aspecto máis tradicional na cidade «ordinaria» na que se sitúan os colexios dos raparigos, mentres que a sede do club localízase nunha zona ruínoza e industrial, chea de fume e elementos mecánicos, que alude ao momento de modernización de Xapón. É certo que este aspecto xa estaba presente na obra teatral orixinal, con todo, e como xa se comentou acerca do seu epílogo, é decisión de Furuya non só mantelo, senón ademais tentar reproducir, coa maior fidelidade posible, ese ambiente e as resonancias que evoca.

Ademais desa localización, que non só nos remite a un momento histórico senón que é esencial para marcar o ton da obra, hai outro elemento importante: o uniforme escolar *gakuran* que visten os membros do club. O *gakuran* (denominación que deriva dos termos *estudiante* e *occidental*) ten a súa orixe na Era Meiji e é de inspiración occidental, xa que se basea no uniforme militar prusiano (King & Rall, 2016) pero popularizouse durante a eras Taisho e Showa. De novo outro detalle que nos sitúa nese momento de xestación do *eroguro* e, por tanto, outra proba máis da pertenza deste manga ao *eroguro canónico*. De feito é moi habitual tamén que Maruo empregue esta vestimenta para os personaxes masculinos das súas historias, mais no caso de Furuya, o emprego do *gakuran* vai máis aló e, como el mesmo apunta na entrevista antes referenciada, «o uniforme escolar é un elemento importante para crear unha historia

porque representa a natureza cooperativa dun grupo, pero ao mesmo tempo tamén está cargado cun certo perigo». E máis adiante engade que se pode converter incluso nun recurso expresivo para falar dos personaxes: «no caso dos uniformes escolares, poden amosar moitas personalidades diferentes, debuxándoos coas camisas metidas ou fóra, co colo solto ou cos lentes postos» (Takabatake, 2021). Dentro desta semiótica da vestimenta hai outro elemento de forte simbolismo presente no vestiario dos personaxes de *Litchi Hikari Club*: a estrela de cinco puntas ou *pentáculo* (fig. 7). O significado deste símbolo na obra de Furuya é un tanto ambiguo, debido á súa riqueza semántica. Na obra faise alusión a que Zera naceu baixo o signo da estrela negra (Furuya, 2024, p. 139), e de feito aparece representada nas súas luvas. Este signo é símbolo de luz e protección en moitas culturas e, neste manga, hai varias alusións á luz asociadas ao club: *Hikari* significa *luz* (de feito o nome da serie traducíuse como *Litchi Light Club* no ámbito anglosaxón), os seus membros cren que son os encargados de iluminar con beleza ese mundo escuro no que viven e, ademais, teñen como referencia tanto ao Deus solar Heliogábalo como ao emperador romano de mesmo nome. A estrela negra asóciase tamén ao anarquismo e a polisemia é aínda maior cando se representa como o pentáculo, tal e como aparece no uniforme de Lichi. Se esta estrela ten dúas puntas cara arriba, vincúlase á maxia negra e ao satanismo (non hai que esquecer que Lichi foi activado tecleando o número do diaño, 666), e se pola contra ten unha punta cara arriba, é un símbolo positivo e luminoso, que pode remitir á Wicca pero que no contexto xaponés lembra ao *gobosei* que tomou como identificativo nos seus templos Abe non Seimei (Jann, 2021). Así, este símbolo pode relacionarse coa medicina, coa maxia, coa luz ou coa protección, pero é tamén, de novo, unha referencia á influencia occidental e á tradición xaponesa. Furuya parece manexar de maneira intencionada esa polisemia na súa obra.

Figura 7. O *gakuran* e o *gobosei*. Á esquerda, unha imaxe de Maruo, á dereita, unha ilustración de Furuya dos membros do Hikari Club, con Zera e Jaibo en primeiro plano.



Fonte: Composición do autor a partir de dúas imaxes: á esquerda un fragmento dunha obra de Maruo extraída de (Editions Trolley, 2012) e, á dereita, unha ilustración de Furuya para a edición de *Litchi Hikari Club Collaboration* de Ecc ediciones (2024).

4. A obsesión ocular. Un tema recorrente no *eroguro* clásico e, especialmente, na obra de Edogawa Ranpo, o seu principal expoñente literario, é o tema do *voyeurismo*. Con todo, na súa obra, a explotación do visivo non se reduce a un interese pola filia sexual, senón que hai unha verdadeira fixación o ocular. Este é outro dos grandes puntos en común coa obra de Maruo, o

cal leva a súa obsesión á súa máxima expresión ao empregar a multiplicación ocular como un recurso gráfico, xa sexa para crear a sensación de movemento, o alleamento dun personaxe ou un ambiente de pesadelo. O mangaka realizou unha reinterpretación de *Historia do ollo* (*Unko Sûpu non Tsukuri-kata*, recompilada en *Yume non Q-saku*, 2022) de Bataille —outro estranxeiro moi influente no *eroguro* clásico—, e mesmo popularizou nas súas ilustracións unha filia perigosa como é o *eyelicking*.

Unha vez máis, este é outro aspecto presente tamén en *Litchi Hikari Club*. Hai varias escenas de *voyeurismo*, nas que algún personaxe espía a outros desde un agocho, por exemplo como, desde as sombras, Zera e Jaibo observan a Dentaku introducir cambios na programación de Lichi (Furuya, 2024, p. 90-92). Esta obsesión polo ocular establécese desde o mesmo inicio da historia: cando un raparigo que non pertence ao club, pero que os coñece do colexio, foi descuberto espindo as súas actividades na gorida, castíganos coa tortura de queimarlle os ollos co feixe de luz dun foco. Mentres se executa a tortura, berra «non vin nada! Xúrovos que non vin nada, deixádemme!» (Furuya, 2024, p. 9), pero o que vemos na viñeta non é a el, senón dous estraños globos oculares que aínda non sabemos a quen pertencen, despois saberemos que é Lichi (fig. 8).

Figura 8. Esta páxina do comezo de *Litchi Hikari Club* na que se mostra a tortura ao raparigo intruso e a primeira aparición de Litchi, exemplifica a obsesión ocular na obra.



Fonte: Fragmento dunha páxina de *Litchi Hikari Club* (2024). Ecc ediciones.

Os ollos de Lichi son o principal recurso para narrar a ese personaxe robótico, é a través das variacións na súa representación que o autor expresa as súas emocións (o resto da súa cara é practicamente inexpresiva). Serven tamén como símbolo da súa media humanidade, xa que un deles foille «doado» por Niko, para gañarse o favor de Zera, quedando así o raparigo chosco e cunha gran cicatriz no rostro. Cando Lichi agoniza tras ser abrasado, pronuncia as súas últimas palabras a Kanon en varios primeiros planos do seu rostro que mostran como o ollo

humano desapareceu, derretido polo lume. Doutra banda, Dafu, un dos membros do club, ten un parche tapándolle un dos ollos e Zera, pola súa parte, ten como elemento distintivo, ademais das luvas coa estrela, as lentes. O elemento das lentes non é algo menor pois, tal e como indica [Jose Andrés Santiago \(2025\)](#), na linguaxe altamente codificada do manga, empréganse deseños moi convencionalizados que van asociados a certos trazos de personalidade. Neste caso, o xesto que repite unha e outra vez Zera de subir a ponte da montura co dedo corazón ([fig. 9](#)), interprétase como o indicativo de que é un personaxe intelixente, dedutivo, calculador ou maquinal (aspecto que, no caso de Zera, salienta co seu gusto polo xadrez).

Figura 9. O *gakuran*, os guantes co gobosei, e o característico xesto coas gafas, todo un retrato de Zera.



Fonte: Viñeta extraída de *Litchi Hikari Club* (2024). Ecc ediciones.

5. Os autómatas. De novo un tema do gusto de Edogawa Ranpo, cuxo interese nace posiblemente da influencia de narradores europeos como E. T. A. Hoffmann ([Palacios, 2018](#)). Este é un tema que xa de seu é moi tratado na obra de Furuya, como na historia curta *La máquina que vino del mar* (1999), en *Plastic girl* (2000) ou en *Amane Gymnasium* (2020), onde se expón a historia dunha escultora de bonecas que moldea, cunha arxila máxica, un grupo de escolares adolescentes que cobran vida. En *Litchi Hikari Club* este elemento volve estar presente, aínda que afastándose da maneira en que o representa nas súas demais obras: o autómatas que aquí debuxa Furuya é máis semellante a eses enxeños mecánicos do eroguro clásico que son herdados do imaxinario occidental. Aínda que se explícita a súa natureza dixital, e dise que a mente humana só sería unha forma moi sofisticada de programa informático ([Furuya, 2024, p. 46](#)), tanto o aspecto como o funcionamento das engrenaxes do corpo de Lichi gardan máis relación cos autómatas imaxinados a finais do século XIX e os robots de principios do século XX, como o da influente *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, que cos andróides e cyborgs popularizados na década de 1980.

En definitiva, o eroguro canónico que configurou Suehiro Maruo nos anos 80 é unha transposición ao manga de todos aqueles trazos e valores estéticos e temáticos asociados ao eroguro orixinal. Por tanto, a presenza na obra de Furuya de todos eses elementos propios do eroguro canónico, acreditan a pertenza de *Litchi Hikari Club* a esta tendencia. Porén, as afinidades entre o estilo gráfico de Maruo e Furuya neste manga son tales que Kaoru Nagayama

sentenciou que «non é ningunha esaxeración dicir que Maruo posuíu a Usamaru Furuya e o obrigou a debuxalo» (Takabatake, 2022).

Conclusións

De todo o exposto até o momento pódense extraer as seguintes conclusións:

Litchi Hikari Club é unha obra que pertence ao *manga eroguro canónico*, ao presentar esta obra moitos dos elementos temáticos e estilísticos que, por imitación do *eroguro* orixinal (especialmente o literario), caracteriza a este tipo de obras. Ademais dos ingredientes indispensables do xénero (o erotismo, o grotesco e o absurdo), entre eses trazos está a combinación de numerosas influencias occidentais e o enraizamento na tradición xaponesa, así como unha ambientación que nos remite a esa época do Xapón de entreguerras ou a presenza de temáticas recorrentes como a obsesión co ocular e os autómatas.

O estilo gráfico-narrativo empregado por Furuya nesta obra diferénciase claramente do resto da súa produción, debido á súa vontade de captar a esencia da representación teatral a cargo do Tokyo Grand Guignol e de homenaxear a Suehiro Maruo, un autor fundamental na súa traxectoria artística. Se na maioría das súas outras obras adopta un estilo máis limpo e neutro, no *manga* obxecto de estudo emprega moita máis masa de negros, tramas a base de trazos (ademais das tramas mecánicas, que tamén emprega) e un uso da luz de inspiración expresionista que dotan á historia dun ton escuro e tétrico, e unha atmosfera malsá moi características.

Gran parte da obra de Furuya presenta trazos *erogurescos* que o confirman como unha revisión contemporánea desta tendencia, pero só en *Litchi Hikari Club* pode dicirse que leva a cabo un *eroguro canónico*, moi debedor, por outra banda, do imaxinario visual elaborado por Suehiro Maruo.

Conclúe así esta análise sobre *Litchi Hikari Club*, o *manga* que narra a escura historia dun grupo de raparigos que, paradoxalmente, buscaban a luz.

Referencias

- Álvarez, M. (2019). *Eroguro, el erotismo monstruoso en la cultura popular japonesa*. <https://www.abc.com.py/edicion-impresa/suplementos/cultural/2019/08/25/eroguro-el-erotismo-monstruoso-en-la-cultura-popular-japonesa/>
- Berndt, J. (2006). Adult manga: Maruo Suehiro's Historically Ambiguous Comics. *Reading Manga: Local and Global Perceptions of Japanese Comics*, 107-125.
- Crothers, W. (2020). *Japanese modernism: between earthquake and war*. <https://www.ngv.vic.gov.au/essay/japanese-modernism-between-earthquake-and-war/>
- Cohn, N. (2013). *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury Advances in Semiotics.
- Furuya, U. (2015). *Happiness*. Milky Way Ediciones.
- Furuya, U. (2020). *Amane Gymnasium*. Coconino Press.
- Furuya, U. (2024). *Litchi Hikari Club*. ECC ediciones.
- Furuya, U. (2023). *Furuya Usamaru Tanpenshu: 1985-nen no Sodom*. Ohta Publishing.
- Fusanosuke, N. (1995). *Manga no yomikata*. Takarajimasha.

- Groensteen, T. (2021). *Sistema de la historieta*. Ediciones Marmotilla.
- Jann, (2021). *The pentagram in Japan: a puzzling mix of magic, medicine and the five elements*. <https://elementaljapan.com/2021/09/23/solving-the-puzzle-of-the-pentagram-and-the-five-phases-in-japan/>
- King, E. L., & Rall, D. N. (2016). Re-imagining the Empire of Japan through Japanese Schoolboy Uniforms. *M/C Journal*, 18(6). <https://doi.org/10.5204/mcj.1041>
- López, J.F., García Pacheco, J.A. (2012). *La mujer en el manga ero-guro de Suehiro Maruo*. https://www.tebeosfera.com/documentos/la_mujer_en_el_manga_ero-guro_de_suehiro_maruo.html
- Maruo, S. (2022). *Yume no Q-saku*. ECC ediciones.
- Nagayama, K. (2020). *Erotic Comics in Japan: An Introduction to Eromanga*. Amsterdam University Press.
- Palacios, J. (2018). *Eroguro. Horror y erotismo en la cultura popular japonesa*. Satori Ediciones.
- Santiago Iglesias, J.A. (2025). Desviándose del canon: un análisis de lo mangaesco y animesco en el manga y anime de *Aku no Hana* (Las Flores del Mal). *Norba. Revista De Arte*, 44, 161-182. <https://doi.org/10.17398/2660-714X.44.161>
- Silverberg, M. (2007). *Erotic Grotesque Nonsense. The Mass Culture of Japanese Modern Times*. University of California Press.
- Steinberg, M. (2012). *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan* (NED-New edition). University of Minnesota Press.
- Takabatake, A. (2021). Usamaru Furuya interview, Bokuga Seifuku Bishonen wo Kaku Riyu. Excerpt from *Geijutsu Shincho*, Vol. 72, No. 6.
- Takabatake, A. (2022). Usamaru Furuya's Image as a Boy. Text of the exhibition *The Case of Kasho Takabatake and Usamaru Furuya*. Kasho Museum.

Notas

¹ As traducións ao galego das citas son realizadas polo autor do artigo.