



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**Una genealogía visual: Del *Kabuki* al cine de terror de  
Asia Oriental.**

**TESINA**

QUE PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:  
**LICENCIADA EN ARTES VISUALES**

**PRESENTA**

JULIA JARETH RAMÍREZ FERNÁNDEZ

**DIRECTORA DE TESINA: MAESTRA KARINA ERIKA ROJAS CALDERÓN**

**Ciudad de México.**

**2022**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Índice

|  |    |
|--|----|
| Introducción.....  | 2  |
| Prólogo.....   | 4  |
| Capítulo 1 Marco histórico contextual del cine de terror contemporáneo de Asia Oriental:<br>El “ <i>J-Horror</i> ” .....       | 7  |
| 1.1 Teatro <i>Kabuki</i> .....   | 8  |
| 1.2 Los noventa (1990), el inicio del <i>J-Horror</i> .....  | 12 |
| 1.3 <i>Remakes</i> entre 2000 y 2010.....  | 14 |
| 1.4 Reflexiones finales.....   | 16 |
| Capítulo 2 Conceptos cruciales para entender el cine de terror contemporáneo de Asia<br>Oriental: El “ <i>J-Horror</i> ” ..... | 23 |
| 2.1 El terror.....   | 23 |
| 2.2 <i>Yürei</i> .....   | 26 |
| 2.2.1 <i>Kasane</i> .....  | 27 |
| 2.2.2 <i>Bakeneno</i> .....  | 27 |
| 2.3 La narrativa y las características técnicas.....   | 28 |
| 2.4 Reflexiones finales.....   | 29 |
| Capítulo 3 “ <i>Ringu</i> ”, el film que le dio un giro al cine de terror.....   | 31 |
| 3.1 ¿Qué pasaba alrededor de “ <i>Ringu</i> ”?.....  | 31 |
| 3.2 “ <i>Ringu</i> ” (Hideo Nakata, 1998). El argumento.....   | 33 |
| 3.3 Del texto a la pantalla.....   | 35 |
| 3.4 Aspectos técnicos.....   | 38 |

|   |           |
|---|-----------|
| 3.5 Reflexiones finales.....  | 39        |
| <b>Capítulo 4 "The Ring". Una adaptación comercial para un público diferente.....</b> | <b>48</b> |
| 4.1 ¿Por qué el "remake"? y ¿Por qué "Ringu"?.....                                    | 48        |
| 4.2 "The Ring" (Gore Verbinski, 2002). El argumento.....                              | 49        |
| 4.3 De adaptaciones y narrativa.....  | 51        |
| 4.4 Aspectos técnicos.....  | 54        |
| 4.5 Reflexiones finales.....  | 69        |
| <b>Conclusiones.....</b>  | <b>70</b> |
| <b>Bibliografía.....</b>  | <b>73</b> |

## Introducción

El presente trabajo toma como punto de partida, el interés y conocimientos sobre la cultura japonesa de la autora, así como la intención de mostrar que los conocimientos adquiridos a lo largo de su estancia en la Facultad de Artes y Diseño, a través de la licenciatura de Artes Visuales, permiten llevar a cabo una investigación monográfica enfocada en un análisis visual sobre “Una genealogía visual: del *Kabuki* al cine de terror de Asia Oriental”.

De igual forma, con motivo del servicio social “Apoyo académico de vinculación y de divulgación de la red de estudios sobre Asia, África y Medio Oriente”, donde se tratan temas relacionados con las culturas de Asia Oriental, África y Medio Oriente, y a partir de actividades asignadas fue posible desarrollar esta propuesta temática a través del presente trabajo terminal con modalidad de tesina.

En este trabajo se realizará una investigación de carácter teórico y visual sobre el cine de terror japonés y su relación con ciertos elementos presentes en el *Kabuki*, como es el planteamiento de los personajes. El principal objetivo de esta investigación es observar los elementos correspondientes a la dirección artística como son la escenografía general, y el diseño y tratamiento de personaje, o criatura conocido como “*Yurei*” en la cinematografía japonesa, específicamente en el género de terror “*J-Horror*”. Por tal motivo, este proyecto se dirige a recabar información y observar a una obra específica de este género cinematográfico de configuración oriental mitologizada en un mundo global.

Este trabajo está dividido en cuatro capítulos, el primer capítulo de esta investigación está dirigido a exponer tres momentos relevantes en la historia del cine de “*J-Horror*” en Japón. Con el objetivo de entender sus bases estéticas y narrativas, se observará su desarrollo desde la primera ocasión donde se llegó a representar la mitología en una puesta en escena, hasta la conformación del fenómeno cinematográfico que es hoy en día, con una estructura bien definida, y una estética característica.

En el segundo capítulo se explorarán algunos conceptos fundamentales en el cine de terror japonés, los cuáles son clave para poder entender las características que lo definen como género cinematográfico; desde el concepto de terror en el cine y, su desarrollo hasta llegar a Asia Oriental y su adaptación a la cultura japonesa. También se expondrá el concepto y estética que existe sobre el fantasma o *yūrei*, para la creación de dicho personaje en las obras

cinematográficas, y por último, el estilo narrativo y el montaje que se lleva a cabo para la realización de este tipo de obras, además de los aspectos técnicos utilizados en la producción cinematográfica.

Finalmente en el tercer y cuarto capítulo se llevarán a cabo los análisis de las obras "*Ringu*" y "*The Ring*", donde se explicará la importancia del primero para el desarrollo de "*J-Horror*" en el mundo del cine. El análisis abarca sus elementos tanto técnicos como narrativos para poder estudiar su montaje, ritmo y demás aspectos que la construyen; y ver su adaptación al contexto en el que se encontraba, tanto social como el impacto del avance tecnológico, sin dejar de lado las características de la cultura japonesa. Estudiar su montaje permitirá ver cómo entiende este elemento el cine de terror japonés contemporáneo.

Por último, a través de este texto se les invita a los alumnos de la Facultad de Artes y Diseño que estén interesados en el cine de terror japonés, "*J-Horror*", o bien que quiera saber más sobre el cine y la dirección de arte, a que lean esta investigación para ampliar su conocimiento sobre el tema. Así mismo a cualquier persona que sienta interés por el cine de terror, y que desee observar el desarrollo de un género cinematográfico, el cómo se va conformando hasta llegar a tener sus lineamientos técnicos y conceptuales bien definidos.

## Prólogo

Esta investigación se desarrolló dentro del servicio social “Apoyo académico de vinculación y de divulgación de la red de estudios sobre Asia, África y Medio Oriente”, la institución a la que pertenece es a la Universidad Nacional Autónoma de México y su clave es “UNAM 2020-12/42-4728”. Tiene como objetivo contribuir al conocimiento y la formación universitaria mediante la aplicación de tecnología de vanguardia dirigida a la docencia, investigación y difusión de temas, conceptos y trabajos concernientes a las Artes Visuales, Arte y Diseño y al Diseño y Comunicación Visual; algunas de las actividades que se realizan en dicho servicio son: registro videográfico, ilustración, registro fotográfico y producción de material didáctico.

La Universidad Nacional Autónoma de México define al servicio social como: Se entiende por servicio social universitario la realización obligatoria de actividades temporales que ejecuten los estudiantes de carreras técnicas y profesionales, tendientes a la aplicación de los conocimientos que hayan obtenido y que impliquen el ejercicio de la práctica profesional en beneficio o en interés de la sociedad<sup>1</sup>.

El servicio social como práctica institucional obligatoria tiene por objeto:

Extender los beneficios de la ciencia, la técnica y la cultura a la sociedad; consolidar la formación académica y capacitación profesional del prestador del servicio social; fomentar en el prestador una conciencia de solidaridad con la comunidad a la que pertenece<sup>2</sup>.

De igual forma, es regulado por los lineamientos establecidos en el Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México y por las normas de la Legislación Universitaria, las cuales son: Reglamento General de Estudios Técnicos y Profesionales; Reglamento General de Exámenes; y los reglamentos internos que para cada facultad o escuela dicten los consejos técnicos correspondientes.

Algunos de los lineamientos a considerar son:

---

<sup>1</sup> Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México, Capítulo I Artículo 3°

<sup>2</sup> Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México, Capítulo I Artículo 4°

- El servicio social deberá prestarse durante un tiempo no menor de 6 meses ni mayor de 2 años y el número de horas que requiera será determinado por las características del programa al que se encuentre adscrito el estudiante, pero en ningún caso será menor de 480 horas. Los consejos técnicos propondrán la forma de cómputo del mínimo de horas en el reglamento interno<sup>3</sup>.
- El tiempo de duración de la prestación del servicio social deberá ser continuo a fin de lograr los objetivos señalados en el artículo 4º. De este reglamento. Se entenderá que existe discontinuidad cuando sin causa justificada se interrumpa la prestación del servicio social por más de 18 días durante 6 meses, o en su caso 5 días seguidos. Los días se entienden como hábiles<sup>4</sup>.
- Cuando exista discontinuidad en los términos del artículo anterior, el servicio social deberá reiniciarse sin tomarse en cuenta las actividades realizadas antes de la interrupción. Los consejos técnicos de facultades y escuelas determinarán los casos de excepción<sup>5</sup>.
- Para que los estudiantes puedan iniciar la prestación del servicio social es necesario que tengan un mínimo del 70% de créditos de su carrera y el 100% en los casos en que lo ameriten, y que se registren y obtengan la autorización de su plantel respectivo. Las facultades o escuelas, de común acuerdo con la Comisión Coordinadora del Servicio Social, determinarán los casos excepcionales de menor porcentaje de créditos<sup>6</sup>.
- Los programas del servicio social, podrán ser de carácter interno en la Universidad Nacional Autónoma de México y externo en el sector público y social<sup>7</sup>.

---

<sup>3</sup> Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México, Capítulo II Artículo 6º

<sup>4</sup> *Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México*, Capítulo II Artículo 7º

<sup>5</sup> *Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México*, Capítulo II Artículo 8º

<sup>6</sup> *Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México*, Capítulo II Artículo 10

<sup>7</sup> *Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México*, Capítulo II Artículo 12



- La prestación del servicio social, por ser éste en beneficio de la comunidad, no creará derechos ni obligaciones de tipo laboral<sup>8</sup>.

Por último, la importancia del servicio social es la concientización sobre la responsabilidad social que tienen la Universidad, como institución, y los alumnos con el entorno y su papel en éste.

Esta conciencia de la responsabilidad social presupone la superación de un enfoque egocéntrico, se trata de una voluntad ética e interesada a la vez de hacer las cosas correctamente para que todos los beneficiarios tanto internos como externos de los servicios de las instituciones estén bien, para crear una articulación entre ética y eficacia.

---

<sup>8</sup> Reglamento General del Servicio Social de la Universidad Nacional Autónoma de México, Capítulo II Artículo 13

## Capítulo 1. Marco histórico contextual del cine de terror contemporáneo de Asia Oriental: El “*J-Horror*”

**Nunca fui un gran fan del cine de terror. Wes Craven tenía razón al decir que si te llega una oferta para hacer tu segundo film de horror, lo mejor es decir que no, porque sino te encasillan en el género.** (Hideo Nakata, 2014)

**Considero el cine como una concentración de artes. El cine es un trabajo complejo que reúne elementos de la pintura y la literatura... Uno no puede hablar de cine sin hablar de literatura, de teatro, de pintura y de música... Muchas artes se convierten en una sola. Pese a todo, una película es una película.** (Akira Kurosawa, 1981)

En este trabajo se realizará una investigación sobre el cine de terror japonés, tomando como antecedente tres puntos importantes en su historia, los cuales han marcado pautas dentro de la evolución de este género. Así, se observará su desarrollo hasta conformar el fenómeno que es hoy en día, con una estructura bien definida, y una estética característica, por tal motivo, este proyecto se direcciona a identificar y analizar una obra específica de este género cinematográfico de configuración oriental mitologizada en un mundo global.

Ahora bien, en este capítulo se desarrollará una breve explicación sobre tres momentos específicos en la historia del cine de terror contemporáneo de Asia Oriental, denominado “*J-Horror*”, los cuáles son clave para poder estudiar el desarrollo de éste como género cinematográfico, desde sus antecedentes históricos con el teatro *Kabuki*, su origen en la producción filmográfica en los años noventa, y cómo finalmente se expandió a nivel internacional, gracias a los *remakes* de productoras estadounidenses, dándole así, el lugar que posee en la actualidad en el mundo del cine de terror.

Este capítulo tiene como objetivo, conocer las características culturales en las que se basó y cómo estas influyeron en Hideo Nakata<sup>9</sup> para la creación de “*Ringu*” (*The Ring: El círculo*, Hideo Nakata, 1998), uno de sus más famosos films, además del uso de la tecnología que estaba a su alcance en ese momento, para crear una nueva manera de presentar el terror en el cine. Posteriormente, se planteará cómo las readaptaciones estadounidenses y su gran industrialización ayudan a expandir este género por el resto del mundo, hasta llegar a convertirse en lo que es el día de hoy, un fenómeno que rompe fronteras culturales. Es decir, el objetivo de este capítulo es comprender, con ayuda del contexto histórico de cada uno de

---

<sup>9</sup> Hideo Nakata, cineasta japonés nacido en Okayama el 19 de julio de 1961. Es reconocido por su popular film de terror *Ringu*, estrenado en 1998. Debutó en la dirección en 1996 con *Joyû-rei*.

estos momentos, cómo se fue desarrollando este género cinematográfico, que hasta el día de hoy es uno de los más queridos por los aficionados al cine de terror.

## 1.1 Teatro *Kabuki*

Es una de las cuatro formas del teatro clásico japonés, que se desarrolló durante más de 250 años de paz del periodo Edo (1600-1868)<sup>10</sup>, si bien, el teatro *Kabuki* no es el inicio del cine de terror japonés, es un precedente de éste, ya que, en gran medida ha sido el punto de referencia para la creación de algunos films.

Antes de explicar las características del teatro *Kabuki*, es necesario comenzar por definir qué significa "*Kabuki*", para entender mejor su origen. Este término tiene varias interpretaciones etimológicas, sin embargo existen dos que son utilizadas con mayor frecuencia. La primera derivada del verbo «inclinarse» (*kabuku*). «*Kabuki*» hace referencia al opuesto de todo lo que es recto, vertical, justo y legítimo. Por consecuencia, «hacer *kabuki*» es hacer algo anormal: por ejemplo, vestirse de manera extraña actuando contra el orden<sup>11</sup>. No obstante existe otra interpretación que define la palabra *Kabuki* partiendo de su escritura, la cual se compone de tres *kanjis*,<sup>12</sup> ka bu ki, donde ka y bu representaban la música y la danza, y ki tenía como significado habilidad o persona habilidosa<sup>13</sup>.

Como se mencionó anteriormente existe gran variedad de traducciones para la palabra *Kabuki*, teniendo esto en cuenta, es lógico que algunas de las interpretaciones tengan variantes dentro de sí mismas, llegando a tener más de un sentido<sup>14</sup>. Siendo ese el caso de la última interpretación expuesta, la cual puede entenderse como algo positivo haciendo alusión a alguien virtuoso en el área de las artes. Sin embargo también puede tomar otro sentido, uno más apegado al concepto de entretenimiento simple e incluso vulgar. Esto llega a tomar mayor

---

<sup>10</sup> ***Kabuki: el arte prohibido*** <https://www.circulobellasartes.com/wp-content/uploads/2016/05/dossier-kabuki.pdf> (Consultado el 5 de diciembre del 2021)

<sup>11</sup> Minoru Tanokura, (2007). "La estructura ritual en el teatro Kabuki", l'Associació d'Investigació, [https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:G0cHcxIX8m4J:scholar.google.com/&hl=es&as\\_sdt=0.5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:G0cHcxIX8m4J:scholar.google.com/&hl=es&as_sdt=0.5) (Consultado el 10 de Febrero del año 2021)

<sup>12</sup>Los *Kanji* son los sinogramas utilizados en la escritura del idioma japonés. Son uno de los tres sistemas de escritura japonesa junto con los silabarios *hiragana* y *katakana*, para los que existen reglas generales a la hora de combinarlos, pues cada uno tiene una función diferente. Se usan en su mayoría para expresar conceptos. A cada *kanji* le corresponde un significado y se usa como determinante de la raíz de la palabra.

<sup>13</sup> Miguel Astorga Hermida. "**Capítulo 7. *Kabuki: Estilos y características principales del teatro japonés en época Edo***", Universidad de Granada, <http://www.ugr.es/~feiap/ceiap2v2/ceiap/capitulos/capitulo07.pdf> (Consultado el 11 de Diciembre del año 2021)

<sup>14</sup> Incluso se ha llegado a relacionar la palabra *Kabuki* con revoluciones y protestas sociales, en estas protestas no predominaban los actos violentos, sino más bien era el arte, reflejado en la vestimenta, peinados e incluso llegando a romper tendencias de protocolo.

sentido más adelante cuando se exponga por qué el teatro *Kabuki* ha sido prohibido en múltiples ocasiones.

El significado de *Kabuki* ha tenido tantos significados debido a que su desarrollo se realizó a través de distintos periodos. Cada periodo implica cambios políticos, económicos, sociales y culturales, por lo que él *Kabuki* fue variando conforme avanzaba a través de estos periodos, adaptándose cada vez.

El teatro *Kabuki* nació durante el periodo *Tokugawa*<sup>15</sup> en 1608, Japón venía de atravesar rebeliones y guerra que culminó en una dictadura donde Tokugawa Ieyasu<sup>16</sup> concentró el poder y el capital en Edo (que hoy en día es Tokio).

El siguiente registro de *Kabuki* llega en el siglo XVII, siendo usado como referente para la danza, no obstante esta más allá de estar ligada a las artes era más cercana al entretenimiento ligero e incluso es en este momento cuando comienza a haber un emparejamiento del *Kabuki* con la prostitución, muchas prostitutas utilizaban la danza como parte de su trabajo, para entretener a sus clientes.

Esto llevó a que el teatro *Kabuki* fuera prohibido y censurado en varias ocasiones a lo largo de su historia por el gobierno, siendo la prostitución de los actores y actrices la principal razón y también ocasionando la exclusión de las mujeres actrices en estas obras.

Después de la prohibición empezó una nueva forma de *kabuki*, esta vez con hombres disfrazados de mujeres, igualmente fue prohibido por considerarse inmoral y algunas fuentes mencionan que de nueva cuenta la prostitución estaba presente por parte de los actores jóvenes siendo otra causa para su prohibición, pero más tarde volvieron a practicarlo.

Fue en este mismo periodo, *Tokugawa* donde una gran cantidad de *rounin*<sup>17</sup> y *samurais* de bajo linaje se incorporan al teatro *Kabuki*. Después de que se llegara a un momento de paz los

---

<sup>15</sup> El *Shogunato Tokugawa* también conocido como *Shogunato Edo*, *Bakufu Tokugawa* o, por su nombre original en japonés, *Bakufu Edo*, fue el tercer y último shogunato que ostentó el poder en todo Japón. Este *shogunato* fue instaurado por el *shōgun* Tokugawa Ieyasu, fundador del clan Tokugawa y descendiente del clan Matsudaira, en 1603. El *Shogunato Tokugawa* además de implantar un nuevo orden político en el país, introdujo cambios sensibles en el estrato social japonés durante dos siglos y medio. Durante este régimen, el poder social de los samurái era evidente, mientras que los cortesanos y nobles, pese a que mantenían su estatus anterior, carecían de influencia política, cultural, económica y social en el país.

Con esto, los samurái encabezados por el clan Tokugawa, idearon una nueva estructura social, basada primordialmente en el confucianismo. En la cúspide del sistema se encontraba la clase samurái, seguida de la nobleza y las cortes; más abajo estaban las clases religiosas y por último se hallaban, en una categoría inferior, las clases urbanas, artesanos, comerciantes y delincuentes. Este sistema social se impuso a toda la comunidad japonesa y su influencia fue tal que la sociedad japonesa actual conserva algunos de sus rasgos.

<sup>16</sup> Tokugawa Ieyasu fue el fundador y primer *shōgun* del *shogunato Tokugawa* de Japón, quienes gobernaron desde la batalla de Sekigahara, en 1600, hasta la Restauración Meiji en 1868. Ieyasu gobernó desde 1600 (oficialmente 1603) hasta su renuncia en 1605, aunque se mantuvo en el poder hasta su muerte en 1616.

<sup>17</sup> Un *rōnin* era un *samurai* sin amo durante el período feudal de Japón. Un *samurai* podía no tener amo debido a la ruina o la caída de este, o a que había perdido su favor.

samurais no tuvieron grandes opciones sobre lo que podían hacer, esto los orilló a buscar trabajo en el barrio rojo y uniéndose al teatro *Kabuki*, adjudicando otro significado negativo al término, incluso el significado de la palabra cambio, siendo ahora su significado, "persona que lleva una vida de excesos" o "rufián, malhechor"<sup>18</sup>.

En cuanto a los temas que se abordaban en las obras del teatro *Kabuki*, estos son variados, no obstante algunas fuentes consideran que existen tres categorías base, las cuales son: *Jidai-mono*, relatan la historia de los mitos de la época. *Tokigawa Sewa-mono*, se apegan a la realidad, contando sucesos ocurridos en el momento, como escándalos o crímenes famosos del momento. *Shosagoto*, en esta categoría es en donde destacan la danza como punto de enfoque, es por esto que es en estas donde los *onnagata*<sup>19</sup> destacan<sup>20</sup>.

Ahora bien, en lo que respecta a las características del teatro *Kabuki*, éstas se han mantenido desde sus inicios hasta hoy, como son los temas característicos de este tipo de teatro: la representación de los mitos, los elementos rituales, la ausencia de actrices mujeres, la importancia de los colores del vestuario, los excesos de estilo y los elementos coreográficos.

Las primeras características sobre la representación de los **mitos y los elementos rituales** tienen su inicio a finales del siglo XVI, donde las procesiones y los bailes colectivos se hacían cada vez más numerosos para exorcizar a los espíritus malignos de las personas que morían en los campos de batalla<sup>21</sup>. Este rito de exorcizar a los espíritus malignos se mantiene hoy en día en el teatro tradicional japonés.

En cuanto los **vestuarios kabuki** varían conforme las obras, yendo desde representaciones de la ropa usada en el periodo Edo, hasta ostentosas túnicas y fastuosas pelucas. Una característica que es sumamente conocida del teatro *kabuki*, siendo usada como referente del mismo, es el

---

La manera más sencilla que había para que un *samurai* acabará siendo *rōnin* era a través del nacimiento. El hijo o la hija de un *rōnin* también lo era, siempre que no renunciara a su estatus. A menudo el *rōnin* por nacimiento soñaba con demostrar su valía para poder jurar lealtad con un clan, convirtiéndose así en un verdadero y auténtico *samurai*. Aunque esto ocurriera de vez en cuando, era algo infrecuente, reservado a los más talentosos, pues pocos *daimyō* estaban dispuestos a sentar un precedente permitiendo que un *rōnin* entrara en su clan. Más a menudo los *rōnin* eran enviados en ciertas misiones con la promesa de la admisión, para luego negársela basándose en algún tecnicismo.

<sup>18</sup> Es en este punto que muchas personas, entre ellos y siendo mayoría *rounins*, adoptaron este nombre, *kabuki*, como representación de una rebelión, donde usaban la vestimenta y forma de vida como protesta por el régimen que regía Japón en ese momento.

<sup>19</sup> Un *onnagata* u *oyama* se refiere dentro del teatro japonés *kabuki* al actor que encarna en las obras teatrales el papel de una joven mujer.

<sup>20</sup> WebJapan, "**Kabuki, un teatro nacional vibrante y emocionante**", [https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30\\_kabuki.pdf](https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30_kabuki.pdf)

<sup>21</sup> WebJapan, "**Kabuki, un teatro nacional vibrante y emocionante**", [https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30\\_kabuki.pdf](https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30_kabuki.pdf)

**maquillaje**, *kumadori*. Este excéntrico maquillaje tiene muchos estilos, y es usado para representar aspectos del personaje, así como también si es bueno, malo, virtuoso o no.

La **escenografía**, es conformada por el uso de dispositivos que realizan acciones complejas como escenas giratorias, rampas, trampillas, todos esto refuerza el ambiente de las obras y ofrece un espectáculo más vistoso y entretenido para el público.

Las **katas** son los movimientos y gestos usados por los actores en las obras, esto incluye las danzas y movimientos de lucha, siendo una característica muy importante en todo el teatro *kabuki*.

La **música** y la **voz** tienen un gran peso en el teatro *kabuki*. La **música** cumple dos funciones en la obra, acompañando a la narración de la historia y realizando efectos de sonido. Está compuesta por varios instrumentos como el *shamisen*<sup>22</sup>, la flauta y diversas percusiones, encima y debajo del escenario, así como cantantes y un coro. Los estilos musicales al igual que los instrumentos son diversos, siendo uno de los más famosos el *nagauta*<sup>23</sup>.

La **voz** juega un papel muy importante en el montaje de las obras del teatro *kabuki*, cada personaje demandaba un tono específico de voz que los actores debían cumplir. Los guerreros, jóvenes, mujeres, etc. cada uno de los papeles exigían un tono por el cual eran identificados, además del vestuario y caracterización. Esto era tan importante que incluso se tiene un nombre para la técnica de expresión oral, *Serifu*.

Esta es una breve explicación del teatro *Kabuki* y de algunas de sus características, no se profundiza en ninguna ya que solo tiene el fin de servir como una guía para conocer lo que más tarde se usa como base o punto de referencia para la realización de *films* de cine de terror japonés. Ahora se pasará a tratar el inicio y el crecimiento del *J-Horror*, hasta llegar a convertirse en el fenómeno internacional que fue.

---

<sup>22</sup> El *shamisen* o *samisen*, es un instrumento musical japonés derivado del chino *sānxián* (tres cuerdas), el cual apareció en China durante la dinastía Yuan del siglo XIII. El *sānxián* chino fue introducido a las islas Ryukyu (Okinawa, principalmente), suroeste de Japón, desde donde llegó a Sakai (Prefectura de Osaka) alrededor del año 1562 y de allí se extendió por todo el país.

<sup>23</sup> *Nagauta* ("canción larga") es un tipo de música tradicional japonesa que se toca en el *shamisen* y se usa en *kabuki*, principalmente para acompañar la danza y proporcionar interludios reflexivos.

## 1.2 Los noventa (1990), el inicio del *J-Horror*

Una vez visto brevemente el inicio y desarrollo que tuvo el teatro *kabuki*, así como algunas de sus características más relevantes, ahora se aborda el surgimiento del “*J-Horror*”, así como sus principales características técnicas que lo llevaron a convertirse en un género cinematográfico nuevo y diferente.

La mayoría de los autores coinciden en que la primera obra del género sería “*Ringu*” (*The Ring: El círculo*, Hideo Nakata, 1998). No obstante para entender el porqué de este fenómeno primero hay que tratar los factores que hicieron posible el surgimiento del *J-Horror*.

Hay que entender que se trata de una cultura distinta a la nuestra, por lo que difiere en muchos aspectos, un ejemplo de esto es la superstición, mientras en Occidente se ha visto rechazado, incluso se ha tomado como un sinónimo de la ignorancia, en varias culturas de Oriente, especialmente en Japón, se ha aceptado y enfatizado. Es por esto que no es de extrañar que el cine se haya visto influenciado por las supersticiones regionales, y la estética construida con base en las referencias culturales. Es mediante estas bases y retomando leyendas tradicionales, reconstruyéndose y adaptándolas a la época nació lo que se conoció como “la nueva ola de terror”.

Es en esta atmósfera que Hideo Nakata crea “*Ringu*” (Hideo Nakata, 1998), logrando una obra donde los elementos culturales de Japón están presentes y marcados de manera sólida. No obstante, contrario a lo que se pensaría tratándose de una cultura lejana y con la cual no se tenía una conexión profunda, Nakata realiza un *film* adaptando sus referentes culturales para que sea entendible para todos sin dejar de remarcar sus tradiciones. Es por esto que se crea un nuevo género, ya que no había una categoría que abarcara esta nueva presentación del terror cinematográfico.

Algo importante que hay que destacar antes de entrar en las características de este género, es el contexto en el que se desarrolló, y es que Japón estaba atravesando una crisis económica muy fuerte, conocida como la “*década perdida*”, la cual inició en 1991<sup>24</sup>. Esto es sumamente relevante en el desarrollo del *J-Horror*, incluso esto es lo que motiva una de sus principales características, pero eso se tratará más tarde. Además de esto, hay algunos autores como Noel Carroll<sup>25</sup> que aseguran que es precisamente en tiempos de crisis económicas que el cine terror

---

<sup>24</sup> Algunos analistas consideran que esta “*década perdida*” va desde 1991 a 2001, no obstante actualmente muchos incluyen a esta fase el periodo comprendido entre 2011 a 2021, llamándolo los “*20 años perdidos*”.

<sup>25</sup> Noel Carroll (nacido en 1947) es un filósofo estadounidense considerado una de las principales figuras de la filosofía del arte contemporáneo. Aunque Carroll es mejor conocido por su trabajo en la filosofía del cine (es un

y de ciencia ficción tienden a tener un crecimiento exponencial y a ganar popularidad entre los espectadores, ya que, en palabras de Carroll, las películas de terror y ciencia ficción permiten la expresión del sentido de impotencia y ansiedad que se relaciona con tiempos de depresión, recesión, inflación galopante y confusión nacional. Entonces, siguiendo esta línea se puede entender que Japón estaba en un punto propicio para que esta clase de género cinematográfico floreciera.

Una de las principales razones por las que se hizo tan fácil de entender pese al abismo cultural que existe entre Oriente y Occidente, es la presentación del objeto de terror<sup>26</sup>, cuyo origen es presentado por la muerte<sup>27</sup> y crea una estética funeraria, a diferencia de muchas otras películas donde el objeto de terror se presenta en situaciones o espacios específicos en “*Ringu*” (Hideo Nakata, 1998) se presenta en todo momento, sin necesidad de tener alguna referencia de algún elemento religioso o sobrenatural, mostrando a los personajes como personas comunes en situaciones cotidianas, reforzando así la posibilidad del espectador de entablar una conexión con lo que se está viendo y empatizar con ello. Un factor que contribuye a esto es la implementación de la tecnología como parte del objeto de terror, en la obra Hideo Nakata utiliza el videocasete como el medio por donde se manifiesta el “*Yūrei*”<sup>28</sup>, incluso lo hace parte de él mismo, acercándose más a los espectadores.

Retomando la idea de la muerte como origen del *yurei*, es aquí de donde se deriva otra característica narrativa, se debe tener en cuenta que la muerte de la que se habla no es una tranquila o natural, sino una violenta y normalmente relacionada a un crimen cruel. El odio y resentimiento que se genera a partir de esto no solo es lo que construye al personaje conocido como *yurei* sino también le da sentido a la narrativa misma. No obstante el odio del objeto de terror no está dirigido a buscar venganza contra alguien en particular, ni siquiera a quien le hizo daño, en realidad este odio es dirigido a todo el mundo en general, como una bomba de rencor y resentimiento que explota dañando indiscriminadamente a quien se encuentre cerca. Esto también se puede relacionar con este sentimiento de impotencia y ansiedad que prolifera en

---

defensor de la teoría cognitiva del cine ), también ha publicado periodismo , trabajos sobre filosofía del arte en general, teoría de los medios y también filosofía de la historia .

<sup>26</sup> Es el constructo mental colectivo sobre la narración de los elementos de terror. Es la retroalimentación que se hace entre las obras audiovisuales, literarias, gráficas, etc. y los espectadores que ayuda a construir el concepto de “mal, maldad, malvado, villano”.

<sup>27</sup> En “*Ringu*” se puede observar esto, en el comienzo del *film*, siendo la muerte de Tomoko la escena que da inicio a la película.

<sup>28</sup> Los *yūrei* son fantasmas japoneses. Como sus similares occidentales, se piensa que son espíritus apartados de una pacífica vida tras la muerte debido a algo que les ocurrió en vida, falta de una ceremonia funeraria adecuada, o por cometer suicidio.



una sociedad que está atravesando una crisis, reafirmando la idea de Carroll sobre el creciente interés del público en obras como esta.

Otra de las características que construyen este género y que está profundamente ligado a su contexto es el reemplazo de los efectos especiales por el factores psicológicos y los nuevos medios como lo son el video digital y la edición de ordenador, logrando hacer films de buena calidad a un costo bastante bajo, haciéndolo un género rentable, que contribuyo a acercar a las productoras independientes a los grandes estudios de producción, denotando así su enorme potencial económico, esto no pasó inadvertido para las producciones estadounidenses, quienes comenzaron a realizar *remakes*<sup>29</sup>.

Como anteriormente se menciona "*Ringu*" (Hideo Nakata, 1998) es la película que da inicio a este género e impulsa el éxito mundial del *J-Horror*, adaptándose apenas cuatro años después en Estados Unidos bajo el título "*The Ring*" (Verbinski, 2002). Tras el gran éxito, Hideo Nakata realizó secuelas tanto en Japón (*Ringu 2*, 1999), como en los Estados Unidos (*The Ring Two*, 2005). A partir de este punto, es donde varios directores, además de Hideo Nakata, comienzan a repetir la fórmula y es debido a esta facilidad de reproducción que se comienzan a expandir esta nueva forma de cine de terror, dando paso a que se logren sentar las bases del *J-Horror* y más tarde se vuelva un género por sí mismo.

### **1.3 Remakes entre 2000 y 2010**

Después del éxito de "*Ringu*" (Hideo Nakata, 1998) y su *remake* "*The Ring*" (Verbinski, 2002), se inició una época donde la producción mediante la repetición de esta nueva fórmula se incrementó de manera excesiva tanto en producciones japonesas como en los *remakes* estadounidenses de éstas, dando pie a lo que se podría llamar la "época de oro" del *J-Horror*, aunque esto solo se refiere a la cantidad de producción de este género, puesto que si se habla del consumo y aceptación del público a estos nuevos *remakes* se hablaría más de un fracaso comparado al éxito que se obtuvo con *Ringu*.

Este fracaso se atribuye al cómo se realizaron los *remakes* estadounidenses, y es que en el momento en que fijaron su vista en este género se dio cuenta de algunos obstáculos para apropiarse de su fórmula. Comenzando con lo más obvio, el choque de culturas, aun cuando Nakata logró hacer una obra entendible para todos sin dejar de lado su cultura, esto es algo que las productoras estadounidenses no lograron replicar con éxito.

---

<sup>29</sup> Adaptación o nueva versión de una obra, especialmente de una película.

Siendo en un inicio rechazadas por el público estadounidense debido a la lejanía de este con los elementos culturales que veían en las películas. Más tarde tratando de reparar este error, comenzaron a realizar films más adecuados a su público, sin embargo esto en lugar de ser una fusión cultural, los *remakes* descontextualizan por completo todos los elementos culturales japoneses de la obras, creando un desentendimiento en los espectadores, alejándose aún más que al inicio.

No obstante, el fracaso de los remakes fue algo positivo para el género del J-Horror, fungiendo como un gran medio de publicidad, ya que al no agrandar los espectadores decidieron buscar las obras originales, prefiriendo los anteriores remakes y haciéndolas ganar más popularidad entre los amantes del cine de terror.

Después de estos fracasos apareció Takashi Shimizu, quien identificó los errores antes mencionados en los remakes y realizó un par de obras que obtuvieron un éxito equiparable a *Ringu*, “*Ju-On*” (Takashi Shimizu, 2000) y “*The Grudge*”<sup>30</sup> (Takashi Shimizu, 2004). Lo que hace distinta a estas obras de los *remakes* anteriores es que a ambas las dirigió Shimizu, esto fue crucial, puesto que él tenía todo el conocimiento y dominio sobre los elementos de su cultura y así pudo hacer las adaptaciones pertinentes para acortar la distancia que hay entre Oriente y Occidente.

A partir de esto, la aceptación del *J-Horror* fue incrementando hasta llegar a ser recibido positivamente en casi todo el mundo; tal ha sido su éxito que se convirtió en un género muy querido por los aficionados al cine de terror, incluso al llegar a ser considerado un género de culto dentro del mundo cinematográfico.

Se puede observar su evolución desde su inicio en 1998 hasta la actualidad, el cómo se asentaron sus bases y sus características, que posteriormente, se convirtieron en reglas para crear una fórmula que demostró que puede ser reproducida masivamente y funcionar en varios contextos, con los debidos arreglos, creando así el *J-Horror*.

---

<sup>30</sup> El filme es la primera entrega de la serie de películas de horror estadounidenses *The Grudge*. Dirigida por Takashi Shimizu, el mismo director que la serie original. La película ha adquirido un estatus de culto entre muchos usuarios de varios foros de Internet como *Rotten Tomatoes* e *Internet Movie Database*.

## 1.4 Reflexiones finales

A través de este capítulo se puede llegar a tres conclusiones, la primera es que el teatro *Kabuki* tiene una relación histórica con el cine de terror contemporáneo de Asia Oriental: "*J-Horror*", debido a que, sin importar los años que los separan, comparten una de sus características básicas, la representación de la cultura y tradición, específicamente de sus leyendas, si bien, dichas representaciones siempre han estado presentes en el arte como la pintura, escultura, etc., el *Kabuki* creó un precedente al ser el primero en llevarlo a una puesta en escena, siendo éste el punto de partida para que posteriormente el séptimo arte lo llevará ahora a la pantalla grande. La segunda conclusión a la que se llega es, que a pesar de que la producción de cine de terror en Japón se inició antes de 1990, este no está considerado dentro del "*J-Horror*" como tal, esto debido a que carece de una característica, y es que gracias a que Hideo Nakata le da mayor peso a los factores psicológicos que a los efectos especiales y al momento histórico donde se desarrolla, el "periodo post-estudio", así consiguió abaratar el costo de producción sin que esto afecte la calidad del film, esto lo convirtió en un nuevo género con un gran potencial económico que no tardó en llamar la atención de los grandes productores.

Finalmente, la tercera conclusión que se obtiene de este capítulo son las características que conforman al género "*J-Horror*". Estas características son: la referencia que se hace a alguna leyenda japonesa, la estética funeraria debido a la presencia de la muerte, el objeto de terror (*Yurei*) presentado aparentemente como un ser normal, es decir, sin connotaciones directamente religiosas o sobrenaturales, este tendrá, a partir de la causa de su muerte, un odio o ira reprimidos, que se desatarán en contra del protagonista, también tiene una comunicación a través de la tecnología y comparte el mismo contexto espacial que el protagonista, sin restringirse a un lugar u horario específico, por último el implemento mayoritario del video digital y la edición de ordenador en lugar de efectos especiales.

## Teatro *Kabuki*



Autor, Buyenlarge. Actores japoneses. Japón - Circa 1900: Actores japoneses.



Autor, Fairfax. Nakamura Matanosuke aplica el estilo de maquillaje grandilocuente de *Kumadori* del grupo de teatro japonés *Kabuki*, que actuará en el Chifley Plaza, el 27 de agosto de 2004.



Autor, Mike Hewitt, 2019. Un ejecutante de Kabuki baila durante la ceremonia de apertura antes del juego del Grupo A de la Copa Mundial de Rugby 2019 entre Japón y Rusia en el Estadio de Tokio el 20 de septiembre de 2019 en Chofu, Tokio, Japón.

Obras representativas del “J-Horror” y sus remakes



“Ring” Hideo Nakata, 1998.  
“Cartel promocional” y “Escena”.



“Rasen”, Joji Iida, 1998.  
“Cartel promocional” y “Escena”.



“Odishon”, Takashi Miike, 1999. “Cartel promocional” y “Escena”.





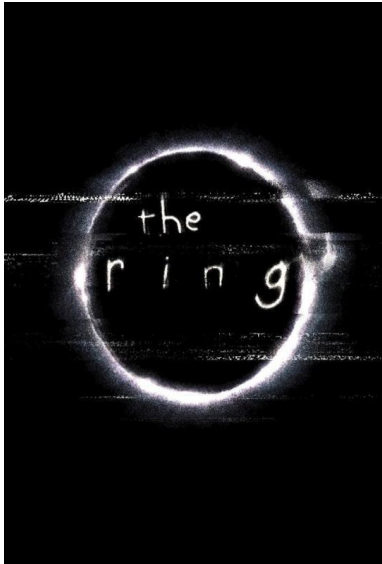
“*Ju-On*”, Takashi Shimizu, 2000.  
“Cartel promocional” y “Escena”.



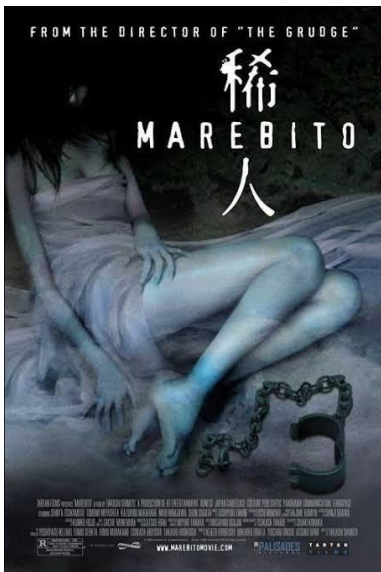
“*Kairo*”, Kiyoshi Kurosawa, 2001.  
“Cartel promocional” y “Escena”.



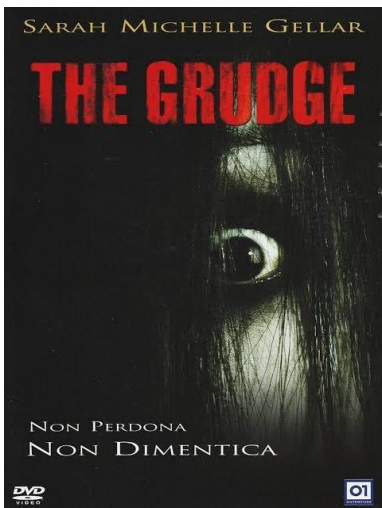
“*Honogurai Mizu No Soko Kara*”, Hideo Nakata, 2002.  
“Cartel promocional” y “Escena”.



*"The Ring"*, Gore Verbinski, 2002. "Cartel promocional" y "Escena", (Basada en *"Ringu"*).

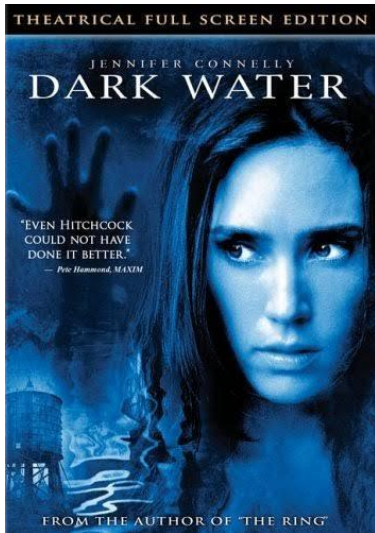


*"Marebito"*, Takashi Shimizu, 2004. "Cartel promocional" y "Escena"



*"The Grudge"*, Takashi Shimizu, 2004. "Cartel promocional" y "Escena" (Basada en *"Ju-On"*)





"Dark water", Walter Salles, 2005. "Cartel promocional" y "Escena". (Basada en "Honogurai Mizu No Soko Kara")



"Pulse", Jim Sonzero, 2006. "Cartel promocional" y "Escena". (Basada en "Kairo")



# DEL KABUKI AL REMAKE

## DESARROLLO Y CARACTERÍSTICAS

### Las características

La representación de los mitos  
Los elementos rituales  
La ausencia de actrices mujeres  
La importancia de los colores del vestuario  
Los excesos de estilo y los elementos coreográficos  
Las katas  
La música  
La voz

### K Aidan Eiga (1950)

El denominado Kaidan Eiga hace referencia al cine de fantasmas y espíritus que se realiza en Japón y que tiene una edad de oro entre 1950 y 1960. En los años 70 las cintas "Rosas" copan la financiación de los estudios y la posterior crisis hace que el Kaidan, junto con otros muchos géneros, sean desplegados a un segundo término. Es hasta mediados de los 80's que regresan a producirse en gran medida este tipo de obras.

Si intentamos ser un poco más formales el Kaidan Eiga se puede definir como la producción de cintas de fantasmas y seres sobrenaturales, siempre ambientadas en la imaginación y el terror, que se produjeron hasta 1970 o principios de 1980. Desde ese momento el terror se transformó y adaptó a los nuevos tiempos, aunque persistieron muchos de los estereotipos de entonces, pero el estilo de las historias cambió.

### CARACTERÍSTICAS

El terror japonés tiende a centrarse en el terror psicológico, la creación de tensión y el terror sobrenatural, en particular con fantasmas (yūrei) y poltergeists. Gracias a esto le es posible prescindir del uso de efectos especiales, haciendo su producción bastante barata. Otra ficción de terror japonesa contiene temas de religión popular como posesión, exorcismo, chamanismo, precognición y yōkai.

### REMAKES (2000)

Después del éxito de "Ringu" (Hideo Nakata, 1998) y su remake "The Ring" (Verbinski, 2002), se inició una época donde la producción mediante la repetición de esta nueva fórmula se incrementó de manera excesiva tanto en producciones japonesas como en los remakes estadounidenses de éstas, dando pie a lo que se podría llamar la "época de oro" del J-Horror, aunque esto solo se refiere a la cantidad de producción de este género, puesto que si se habla del consumo y aceptación del público a estos nuevos remakes se hablaría más de un fracaso comparado al éxito que se obtuvo con Ringu.

La necesidad de producir cine de manera industrial en Hollywood es tal, que los estudios no tienen miramientos en repetir las fórmulas ya establecidas, haciéndolo de diferentes maneras. Un remake puede referirse a la reproducción de un objeto de manera industrial a partir de un molde o prototipo. Es decir, a partir de un original, se toman sus elementos claves y a partir de ahí se reproducen en varias obras de forma industrializada, o bien también se puede llegar a realizar ciertos cambios para ajustar el film al público estadounidense. Una forma de verlo es la creación de automóviles, a partir de un diseño se crean varios autos de forma serial

### TEATRO KABUKI (1608)

Se desarrolló en el periodo Tokugawa en 1608. La palabra *Kabuki* ha tenido diversos significados debido a que su desarrollo se realizó a través de distintos periodos. Cada periodo implica cambios políticos, económicos, sociales y culturales, por lo que el *Kabuki* fue variando conforme avanzaba a través de estos periodos, adaptándose cada vez. En cuanto a los temas que se abordaban en las obras del teatro Kabuki, existen tres categorías base, las cuales son:

- *Jidai-mono*, relatan la historia de los mitos de la época.
- *Tokigawa Sewa-mono*, se apegan a la realidad, contando sucesos ocurridos en el momento, como escándalos o crímenes famosos del momento.
- *Shosagoto*, en esta categoría es en donde destacan la danza como punto de enfoque, es por esto que es en estas donde los *onnagata* destacan.

### PELÍCULAS K Aidan Eiga

Ugetsu monogatari (Kenji Mizoguchi, 1953)  
Kaibyō Omagatsujī (Bin Kado, 1954)  
Kaidan Kasane-ga-fuchi (Nobuo Nakagawa, 1957)  
Tokaido Yotsuya kaidan (Nobuo Nakagawa, 1959)  
Onibaba (Kaneto Shindō, 1964)  
Kaidan (Masaki Kobayashi, 1964)  
Yabu no naka no kuroneko (Kaneto Shindō, 1968)

### J-HORROR (1990)

SURGE DE LA CULTURA POPULAR EN JAPÓN, GENERALMENTE CONOCIDA POR SU TRATAMIENTO TEMÁTICO Y CONVENCIONAL ÚNICO DEL GÉNERO DE TERROR QUE DIFIERE DE LA REPRESENTACIÓN OCCIDENTAL TRADICIONAL DEL HORROR. LOS MEDIOS EN LOS QUE SE EXHIBE LA FICCIÓN DE TERROR JAPONESA INCLUYEN LA LITERATURA, EL CINE, EL ANIME, LOS VIDEOJUEGOS Y LAS OBRAS DE ARTE.

LA HISTORIA DEL TERROR JAPONÉS SE REMONTA AL PERÍODO EDO Y AL PERÍODO MEIJI, CUANDO SURGIERON EN JAPÓN LA FICCIÓN DE TERROR Y LAS HISTORIAS DE FANTASMAS CONOCIDAS COMO K Aidan. ADEMÁS, LAS FORMAS DE TEATRO TRADICIONALES JAPONESAS DE KABUKI Y NOH A MENUDO REPRESENTABAN NARRACIONES QUE INVOLUCRABAN ESPÍRITUS VENGATIVOS Y MUERTE; ESTOS ELEMENTOS DE KABUKI Y NOH INFLUYERON EN OBRAS POSTERIORES DE TERROR JAPONÉS, COMO LAS PELÍCULAS ONIBABA (1964) Y KWAIDAN, QUE A SU VEZ INSPIRARON FRANQUICIAS DE TERROR JAPONESAS COMO THE RING Y JU-ON.

### PELÍCULAS REMAKE

Una de las razones que llamaron la atención de Hollywood, fue la ola de cine de terror que vino de la mano de "Ringu", que no solamente impactó a Japón, sino a varios países asiáticos, reflejándose en los más de trece millones recaudados por el film de Hideo Nakata, una cifra interesante tratándose de una pequeña producción japonesa. No obstante, la gran aceptación que tuvo "Ringu" en festivales de todo el mundo y su estreno en numerosos países fue el impulso suficiente para que los estudios de Estados Unidos reconocieran la llegada de un nuevo estilo.

## **Capítulo 2. Conceptos cruciales para entender el cine de terror contemporáneo de Asia Oriental: El “J-Horror”**

En este capítulo se desarrollará una explicación sobre tres conceptos fundamentales en el cine de terror japonés, *J-Horror*, los cuáles son clave para poder entender las características que lo definen como género cinematográfico; desde el concepto de terror en el cine y, su desarrollo hasta llegar a Asia Oriental y su adaptación a la cultura japonesa. También se abordará el concepto y estética que se tiene sobre el fantasma o *yurei*, para la creación de dicho personaje en las obras cinematográficas, y por último, el estilo narrativo y el montaje que se lleva a cabo para la realización de este tipo de obras.

Así, el objetivo de este capítulo es comprender, con ayuda de cada uno de estos conceptos claves, cómo se construye este género cinematográfico.

### **2.1 El terror**

El terror es un concepto de cierta amplitud y de gran interés, lo que ha provocado que sea abordado desde distintas disciplinas como son la filosofía, la psicología, y diversas áreas en las artes. Ahora bien, en este apartado se tratará el concepto de terror en la cinematografía, para centrarnos posteriormente en el terror en la perspectiva oriental y el terror psicológico.

Como bien expresa Carlos Losilla (1993), “Algo debe de existir en el origen mismo del cine que provoque este pánico exacerbado, mucho más dependiente de la propia representación que del objeto representado” (p. 26).

Lo que hace tan unidos al cine y al horror es la presentación de la realidad, es decir, el cine contiene factores heredados de la fotografía que nos hace considerarlo verosímil, aun si sabemos de antemano que lo que se nos está presentando en la pantalla es algo montado y por lo tanto irreal. Esto se ve desde sus inicios con los hermanos Lumière, “La llegada del tren” causó tal impacto en los espectadores que en cuanto lo vieron, huyeron de la sala movidos por el miedo y pánico que les ocasionó.

El movimiento de las imágenes ayuda en gran medida a la veracidad que le otorgamos al cine, sin embargo esto se refuerza en la inspiración para crear las historias contadas en pantalla, siendo la mayoría provenientes de leyendas tradicionales, miedos provenientes de situaciones socioculturales que se van actualizando conforme avanza el mundo.

Ahora bien en lo referente a su estética el cine de terror ha evolucionado a través de la historia, siendo influenciado por varios movimientos artísticos (entre los más notorios el expresionismo alemán). Conforme ha ido avanzando una gran parte del género de terror se ha decantado por el *gore*<sup>31</sup> o *splatter*<sup>32</sup>, creando un nuevo grupo de personajes, los asesinos en serie o *psychokillers*. Sin duda, los dos personajes más conocidos de esta vertiente son Jason, de la saga "*Friday the 13<sup>th</sup>*"<sup>33</sup> y Freddy Krueger, figura central de "*A Nightmare on Elm Street*"<sup>34</sup>. Otra estética que se ha abordado en el cine de terror es el feísmo<sup>35</sup>, basada en la distorsión y en la enfatización de lo anormal.

Algo que es imprescindible si se quiere hablar del cine oriental es del personaje *yurei*, inspirado en sus leyendas tradicionales como por ejemplo: "*Tokaido Yotsuya kaidan*" (Nobuo Nakagawa<sup>36</sup>, 1959), basada en la historia tradicional de fantasmas *Yotsuya Kaidan*<sup>37</sup>. Además del origen de su inspiración, otra característica que se destaca en el *J-Horror* es la ausencia de violencia explícita, siendo reemplazada por el manejo de la atmósfera, utilizando tonos oscuros y jugando con las leyendas populares que ya tienen aceptación entre el público, volviendo los escenarios propicios para la tensión y el miedo psicológico. Este estilo claramente contrastaba con la violencia expuesta de forma predominante en el cine de terror occidental y que se convirtió en uno de los rasgos distintivos del *J-Horror* que sólo se rompía en casos puntuales como las sagas "*All Night Long*"<sup>38</sup>, (Katsuya Matsumura, 1992), y "*Angel Dust*" (Sogo Ishii, 1994), o los films de tortura de la serie "*Guinea Pig*"<sup>39</sup>.

---

<sup>31</sup> El cine *gore* o cine *splatter* es un tipo de cine de terror y de explotación centrado en lo visceral y la violencia gráfica extrema. Estas películas, mediante el uso de efectos especiales y exceso de sangre artificial, intentan demostrar la vulnerabilidad, fragilidad y debilidad del cuerpo humano y teatralizar su mutilación.

<sup>32</sup> El término «cine *splatter*» fue adoptado por George A. Romero para describir su película *Dawn of the Dead*, aunque algunos críticos consideran que contiene un mensaje más profundo, basado en una crítica social.

<sup>33</sup> Es una franquicia de horror estadounidense que, hasta el 2009, comprende doce películas *slasher*, una serie televisiva, novelas, cómics, tres videojuegos y *merchandising* relacionado.

<sup>34</sup> Es una serie de películas del género terror *slasher*, cómics, juegos y novelas, iniciada con el largometraje de 1984 *A Nightmare on Elm Street* dirigido por Wes Craven, cuyo universo se centra en el personaje de Freddy Krueger, un homicida que asesinó a veinte niños de *Springwood*.

<sup>35</sup> El feísmo es la tendencia artística que valora estéticamente lo feo. Las obras feístas se distinguen porque el artista se recrea en ellas en la presentación de objetos, animales, personas, lugares o situaciones repugnantes. Los motivos que subyacen a esta elección son muy variados.

<sup>36</sup> Nobuo Nakagawa dio personalidad al cine de terror y durante los años cincuenta se convirtió en el mejor cineasta del género en Japón.

<sup>37</sup> *Yotsuya Kaidan*, o la historia de Oiwa e Iemon, es una historia de traición, asesinato y venganza fantasmal. Se puede considerar la más famosa de las Historias Japonesas de Fantasmas de todos los tiempos, se ha adaptado para película más de 30 veces y continúa influenciando el género de horror japonés aún en la actualidad.

<sup>38</sup> Película japonesa de 1992, dirigida por Katsuya Matsumura. La primera de seis entregas hasta la fecha. Matsumura ganó el premio, como nuevo mejor director en "Yokohama Film Festival", por la realización de esta película.

<sup>39</sup> Los filmes *Guinea Pig* son una serie de películas japonesas de horror *gore* de los años 80 con efectos especiales extremadamente detallados y violencia gráficamente explícita.

Otro factor inolvidable para tratar este género son las tradicionales *kaidan eiga*<sup>40</sup>. Existen pautas muy concretas escritas por el escritor y guionista Chiaki Konaka sobre lo que se debe realizar si se desea causar miedo en el espectador:

- Para que un espectador experimente la sensación de terror, se le debe transmitir la información de manera progresiva.
- No hace falta compartir los sentimientos de los héroes
- La tragedia no da miedo. Las historias de fantasmas que encuentran una explicación evidente a su origen, como por ejemplo se suicidó en esta habitación, no dan miedo. Estas explicaciones reducen el fantasma a un ser poco inteligente. El terror reside más en lo absurdo.
- La unión de las informaciones da miedo. Por ejemplo, un personaje ve algo que cree sobrenatural. Al enterarse de que otros comparten su visión el virus va creciendo y el terror se estructura.
- Los protagonistas no deben morir en el transcurso de la historia (eso según esta teoría le da más veracidad a la historia de terror, ya que es “contada” por los protagonistas)
- El uso de los iconos. El miedo de orden visual es destacado: un manojo de pelos negros que salen de una bañera...
- Los médiums y exorcistas no deben ser tratados como héroes
- Las escenas de sorpresa son coartadas. Las escenas de sorpresa se distinguen del miedo.
- No introducir el punto de vista del fantasma
- ¿Cómo puede tener un aire aterrador un fantasma?
- No mostrar a un fantasma y a un personaje real en el mismo plano. El fantasma debe ser mostrado desde el punto de vista de aquel que lo ve.
- Los fantasmas no hablan
- La imagen de un personaje aterrorizado crea el miedo
- Los que dan realmente miedo son los fantasmas (no monstruos y otras criaturas como vampiros)<sup>41</sup>

La mayoría de estas reglas son implementadas tanto en "*Ringu*" como en muchas de las otras películas dentro del género *J-Horror*. Hasta ahora hemos observado cómo es que “el terror” ha

---

<sup>40</sup> Los Kaidan, o Kwaidan, Eiga hacen referencia al Cine (Eiga) de Fantasmas y Espíritus (Kaidan) que se realiza en Japón.

<sup>41</sup> Du Mesnildot, S, (2011). *Fantômes du cinéma japonais*. Pertuis: Royge Profond. P.56-57.

estado conectado con el cine desde sus inicios, centrándose en Asia Oriental, específicamente Japón, y cómo evolucionó hasta llegar a tener definido el terror o mejor dicho tener su propio método para crear miedo en el espectador. Sin embargo, una de las características por las que se identifica al *J-Horror*, que de hecho es debido a ésta que se le clasificó en un principio como un subgénero en el cine de terror, son los *yūrei* o fantasmas, su importancia es tal que es necesario dedicarles un apartado para poder observar su desarrollo en este género.

## 2.2 *Yūrei*

Así como se menciona en el apartado anterior, es necesario entender al *Yūrei* para poder hablar del *J-Horror*. Sin embargo, para poder entender el fenómeno del *Yūrei* es necesario abordar el contexto histórico sobre el cine de terror japonés desde las primeras apariciones de los fantasmas hasta el desarrollo de los distintos tipos de *Yūrei*.

Las primeras historias de fantasmas tuvieron como base el texto "*Tokaido Yotsuya Kaidan*", de Nambodu Tsuruya IV. Estos relatos iniciaron un género que fue denominado *kaidan eiga*, el cual es esencial para entender el cine de terror japonés. En 1937, ya se habían rodado cerca de veinte adaptaciones de esta obra de Tsuruya, todas ellas se proyectaron acompañadas por la actuación del *katsuben*<sup>42</sup> de turno. Posteriormente esta obra fue adaptada en varias ocasiones, siendo en 1949 que el director Keisuke Kinoshita quien dio un paso más llegando a agregar un giro dramático a la historia, sumándole los sentimientos de culpa y justicia a la aparición del fantasma. La obra de Nambodu Tsuruya fue continuamente readaptada por múltiples directores como Shiro Toyota, en 1966, Mori Kazuo, en 1969, Fujita Junpashi, en 1965 y Ninagawa Yukio, en 1981.

Todas estas adaptaciones son de suma importancia, ya que es gracias a ellas que se construyó el personaje de *yūrei* junto con sus características, la vestimenta blanca, el cabello largo, oscuro y desprolijo, el que el fantasma sea más comúnmente una mujer y no un hombre, todo esto está establecido a partir de *Yotsuya Kaidan*, convirtiéndolo en un elemento esencial en el cine de terror japonés contemporáneo. A continuación, se expondrán algunos de los distintos tipos de *Yūrei* que se han observado a través del cine.

---

<sup>42</sup> Katsuben (también conocido como benshi, narrador u orador). El katsuben narraba la historia de una película (proporcionando detalles históricos y culturales en el caso de películas extranjeras), interpretaba el diálogo de los actores e incluso ofrecía sus comentarios personales sobre la película proyectada.

### 2.2.1 *Kasane*

Siendo la primera aparición de este tipo de *yurei* en la obra de Nambodu Tsuruya IV: "*Kasane*", representado como una mujer con el rostro deformado ahogada y resucitada. Sin embargo este *yurei* tuvo una adaptación por Encho Sanyutei ("*Kasane ga fuchi*"), la cual eran más apegada a un drama romántico que al terror, y debido a que esta segunda versión fue más popular, fue también la que más adaptaciones cinematográficas tuvo, con títulos como "*Kasanegafuchi*" (Nagao Shiroku, 1924), "*Kasanegafuchi*" (Yamashita Shuichi, 1928), "*Kyoren no onna shishô*" (Kenji Mizoguchi, 1926), y "*Kaidan Kasanegafuchi*" (Futagawa Buntarou, 1930).

Esto cambió gracias a Shigeru Mokudo, en 1939, con "*Kyoren onna shisho*", donde aun cuando la trama se mantuvo se hicieron cambios en la atmósfera, volviéndola más oscura y llevándola más orientada al terror. Sin embargo la obra que llevó a este clase de *yurei* a ser completamente parte del terror fue "*Kaidan Kasane ga fuchi*" (La historia sobrenatural de la poza de *Kasane*, Nobuo Nakagawa, 1957), haciendo algunos arreglos argumentales y apoyándose de la atmósfera escalofriante que logró construir a base de su fotografía y el sonido, Novio Nakagawa crea un *film* considerado dentro de las obras maestras del terror japonés.

Puede que este relato no tenga tanto alcance como *Yotsuya Kaidan*, pero en realidad dió grandes bases para el *J-Horror*, sobre todo por la combinación entre el drama y terror, sumado a sus atmósferas interesantes que posteriormente fueron usadas en las obras creadas en los noventas.

### 2.2.2 *Bakeneno*

Esta figura tiene dos vertientes, por un lado se podía mostrar al espíritu de una mujer que busca venganza y utiliza el cuerpo de un gato para conseguirla y por otro es el gato quien busca la venganza por la muerte de su dueña, en esta versión a menudo se trataba a la sangre de la mujer como un medio por el cual al lamerla el gato conseguía poderes.

Entre las obras que tratan esta figura se encuentra la saga de el gato Arima<sup>43</sup>, dirigida por Jiro Yoshino.

Este subgénero tiene gran popularidad en los años cincuenta, sin embargo contrario al género *kaidan eiga*, este pierde popularidad después de esa década, pero es importante recordarlo, ya que es aquí donde se abrió la puerta a la experimentación con características notables en el *J-*

---

<sup>43</sup> "*Kaidan Arima no neko*" (La historia sobrenatural del gato de Arima, Jiro Yoshino, 1919), "*Arima no neko*" (El gato de Arima, Jiro Yoshino, 1922) y "*Arima no neko*" (El gato de Arima, Jiro Yoshino, 1926)

*Horror* como: atmósferas lúgubres, venganzas sangrientas y la manipulación psicológica del espectador para infundir miedo en él.

Es así, cómo se desarrolla el concepto de fantasma o *Yūrei* en la cinematografía de Asia Oriental, y en los subgéneros de este hasta llegar a los que ocupan el *J-Horror*. Faltaron varios tipos, no obstante, para el fin de este trabajo, no se necesita profundizar en el resto de categorías y tipos que faltaron por mencionar.

### **2.3 La narrativa y las características técnicas**

En este apartado se tratarán las características técnicas y narrativas en los filmes del *J-Horror*. Es aquí donde podemos notar la influencia tan fuerte que es el teatro *kabuki* para el *J-Horror*, la forma de actuar de los actores se asemeja a la de una obra de teatro, con pausas largas, expresiones más efusivas, acentuando gestos propios de la cultura tradicional japonesa, mismos que sin el debido contexto, causan un desconcierto en los espectadores occidentales.

La narración se sostiene del suspenso, volviéndose lenta para acentuarlo, pero aun así logra conectar más de una historia a la vez, haciendo uso de historias no cronológicas y uniendo a los personajes principales para que de una u otra forma estén conectados. El uso de la acentuación del suspenso mediante un ritmo lento se observa mejor en las escenas donde llega la hora de actuar de los *yurei*, donde se vuelve aún más pausado creando una atmósfera cargada de tensión. Esto también se le puede atribuir a que anteriormente se usaban a los *katsuben*, quienes manejan este tipo de ritmo.

Otro aspecto importante es la banda sonora que aunque es suave y tranquila siendo principalmente compuesta por instrumentos de viento, piano, y coros, refuerzan la atmósfera y se puede percibir el cambio en ella cuando entran en escena momentos más oscuros y tenebrosos, usando sonidos extraños y coros. También es en este aspecto donde se destaca una característica sumamente importante del género y es el sonido producido por los *yurei*, este peculiar sonido que la gran mayoría reconoce de obras como, "*Ju-On*" (Takashi Shimizu, 2000) y "*Chakushin ari*" (*One Missed Call*, Takashi Miike, 2003).

En resumen, el cine japonés tiene una cultura ligada al teatro, la importancia de los llamados *katsuben* ha influido en el ritmo, montaje y actuación de las películas, creando una sensación de mayor parsimonia y armonía. Usan mucho los temas basados en las nuevas tecnologías, la juventud y el terror psicológico.



## 2.4 Reflexiones finales

A través de este capítulo se puede llegar a tres conclusiones, la primera es que si bien el concepto de terror ha estado de la mano del cine desde su nacimiento, así como en su desarrollo tecnológico y se va retroalimentando con los cambios en la sociedad, el terror en el cine japonés se abrió camino separándose del terror usado en el cine occidental, sobre todo por el enfoque que se le da al hecho de detonar el sentimiento de miedo en los espectadores en lugar del terror mismo, llegando a crear incluso su propio "manual" para saber cómo se crea miedo en los espectadores.

La segunda conclusión a la que se llegó es que el *J-Horror* está sumamente ligado a la cultura y mitología tradicional japonesa, y de esta se deriva el personaje por el que se ha caracterizado ante todo el mundo, los *Yūrei*. Este personaje no solo sirve como distintivo en el vasto mundo del cine de terror, sino que también ha funcionado como punto de partida para varios subgéneros dentro del cine de terror japonés. Además de tener propiamente características físicas y psicológicas fijas que ciertamente llegan a tener un gran peso en la forma de realización del *film*.

Por último, la tercera conclusión a la que se llega es que el cine de terror japonés, tiene una concordancia en su narrativa, ritmo, banda sonora e incluso su actuación para crear un ambiente de parsimonia, que ayuda a crear una cercanía con los espectadores. Esto, aun cuando llega a ser incluso hasta contradictorio, recalca a su vez el suspenso, lo cual hace que sea más fácil que los espectadores lleguen a sentir miedo, sin necesidad de usar efectos especiales espectaculares o sonidos y escenas estridentes e inclusive bruscas.



## LAS TRES GRANDES LEYENDAS DE YUREI

Las primeras historias de fantasmas tuvieron como base el texto "*Tokaido Yotsuya Kaidan*", de Nambodu Tsuruya IV. Estos relatos iniciaron un género que fue denominado *kaidan eiga*, el cual es esencial para entender el cine de terror japonés. En 1937, ya se habían rodado cerca de veinte adaptaciones de esta obra de Tsuruya, todas ellas se proyectaron acompañadas por la actuación del katsuben de turno. La obra de Nambodu Tsuruya fue continuamente readaptada por múltiples directores como Shiro Toyota, en 1966, Mori Kazuo, en 1969, Fujita Junpashi, en 1965 y Ninagawa Yukio, en 1981. Todas estas adaptaciones son de suma importancia, ya que es gracias a ellas que se construyó el personaje de *yurei* junto con sus características, la vestimenta blanca, el cabello largo, oscuro y desprolijo, el que el fantasma sea más comúnmente una mujer y no un hombre, todo esto está establecido a partir de *Yotsuya Kaidan*, convirtiéndolo en un elemento esencial en el cine de terror japonés contemporáneo.

## KASANE

La mujer con el rostro deformado, esta vez por una cicatriz de nacimiento que ha heredado por el mal comportamiento de su padre, ahogada y resurgida de su tumba acuática en forma de espíritu, se repitió en otra obra de Nambodu Tsuruya IV, *Kasane*. Hay que tener en cuenta que este relato de fantasmas fue convertido en una historia de amor titulada "*Kasane ga fuchi*", escrita por Encho Sanyutei. Tomando como base la historia de amor de Sanyutei, era de esperar que la mayoría de las películas que se inspiraron en ella fueran dramas románticos y no films de terror. Esto cambió gracias a Shigeru Mokudo, en 1939, con "*Kyoren onna shisho*", que, a pesar de mantener los principales rasgos argumentales de la historia de amor, pisaba con más firmeza en el terreno del terror con una estética más macabra y oscura. La versión definitiva sería *Kaidan Kasane ga fuchi* (La historia sobrenatural de la poza de *Kasane*, 1957), de Nobuo Nakagawa, considerada una de las obras maestras del terror japonés. En este caso, la historia empezaba con el asesinato de un hombre ciego que va a casa de un samurái para cobrar una deuda. Éste lo mata y lo arroja a la poza de *Kasane*. El fantasma de la víctima regresa y convence al asesino para que mate a su esposa y luego se suicide. Años después, la hija del hombre asesinado se enamora del hijo del samurái que lo mató. La cuidada fotografía y el sonido ayudaron a dar una inquietante atmósfera, dando a la película un tono escalofriante muy efectivo.

## OKIKU

Aunque sus adaptaciones no alcanzaron ni en número ni en calidad a las que se hicieron de "*Yotsuya Kaidan*" y de "*Kasane*", no podemos pasar por alto "*Bancho Sarayashiki*". El relato de Kido Okamoto, sobre la criada llamada Okiku que muere por haber roto un plato, fue llevado al cine por primera vez bajo la dirección de Shozou Mikino en 1914. Durante los años veinte se estrenó prácticamente una adaptación al año de esta obra, destacando la de 1929, del director Koji Oka, titulada "*Issetsu Bancho sara-yashiki*", fue protagonizada por una de las estrellas del cine de terror japonés: Sumiko Suzuki. La adaptación de Taizo Fuyushima, de 1937, fue la primera sonora. Pero la versión más importante, a pesar de que con sus 45 minutos de duración se sigue tratando más bien de un cortometraje, fue "*Ghost in the Well*", de 1957. En ella, Toshikazu Kono le daba un tono de drama romántico.

## BAKENEKO

Esta figura podía responder a dos modelos. En el primero, el espíritu de una mujer asesinada poseía al gato al que había cuidado en vida y lo usaba como instrumento de venganza. En el segundo modelo, el gato vengaba la muerte de su dueña y, a menudo, fortalecía sus poderes lamiendo la sangre derramada de la víctima. El *bakeneko* estaba presente ya en las primeras décadas del cine mudo japonés, Jiro Yoshino dirigió tres versiones del gato de Arima, una de las sagas más prolíficas de esta figura. La saga continuó durante los años cincuenta con trabajos como "*Kaibyō Arima goten*" (1953), de Ryohei Arai (El gato fantasma del palacio de Arima). Fue éste último título el que popularizó el cine protagonizado por el *bakeneko*. La sinopsis era muy sencilla. Tras un asesinato por celos, la protagonista, se transforma en un gato fantasma para llevar a cabo una venganza que tenía lugar en una vieja y lúgubre mansión. Este tipo de películas, al igual que las del género *kaidan eiga*, vive su momento de máximo esplendor en los años cincuenta, pero, al contrario que dicho género de aparecidos, los films de los gatos fantasmas apenas tienen continuidad en los años posteriores. Sin embargo, es importante detenerse un momento en este pequeño subgénero, ya que fue en él donde se empezaron a experimentar algunos rasgos característicos del cine de terror japonés con atmósferas lúgubres, venganzas sangrientas y un claro propósito de infundir miedo en el espectador.

### Capítulo 3. “Ringu” el *film* que le dio un giro al cine de terror

En este capítulo se desarrollará una explicación sobre el contexto de la película “Ringu” (Hideo Nakata, 1998), lo cual es clave para poder entender las características que la definen como la película que dio inicio al género del *J-Horror*, para luego pasar a dar una pequeña reseña de esta obra con el fin de tener un panorama general de la trama. Posteriormente, exponer sus elementos tanto técnicos como narrativos para poder analizar su montaje, ritmo y demás aspectos que la construyen; y ver su adaptación al contexto en el que se encontraba, tanto social y temporal con respecto a los avances tecnológicos de la época, sin dejar de lado las características de la cultura japonesa.

Esta película fue clave en el desarrollo y sobre todo en la consolidación del género *J-Horror* y es un ejemplo ideal para entender la forma en que Hollywood quiso llevarlo a su terreno a través de sus *remakes*. Estudiar su montaje permitirá ver como se entiende este elemento el cine de terror japonés contemporáneo. Así, el objetivo de este capítulo es comprender, con ayuda de cada uno de estos conceptos claves, cómo se construye este género cinematográfico.

#### 3.1 ¿Qué pasaba alrededor de “Ringu”?

“Ringu” (Hideo Nakata, 1998) fue el nacimiento oficial del fenómeno conocido como *J-Horror*. Por tanto es lógico que también fuera el *film* en ser objeto de *remake*. El éxito de *Ringu* surgió por varias causas; además de las condiciones que se propiciaron en el mundo para que esté género pudiera crecer de la forma que lo hizo, también hay que mencionar las condiciones en las que se encontraba Japón para que estos *films* tuvieran la posibilidad de realizarse.

Anteriormente ya se había tocado el tema del contexto socioeconómico que vivió Japón en 1991, pero en este apartado se ampliará mejor estas condiciones. De 1980 a 1990 hubo una burbuja financiera muy importante en Japón, el país logró crecer de gran manera en poco tiempo, tanto que incluso se llegó a pensar que reemplazaría a Estados Unidos como líder en la economía mundial. No obstante, cuando esta burbuja explotó en 1991 significó la caída de la economía tan fructífera que se había estado presentado hasta el momento, esto generó una sensación de crisis y depresión en la sociedad que es conocida como “La década perdida

japonesa”. Esta crisis propició el desarrollo de películas de terror, como se había mencionado anteriormente autores como Noel Carroll aseguran que este género cinematográfico cubre un papel de catarsis para la sociedad, expresando los sentimientos que genera estar frente a una crisis económica.

Además de las implicaciones, en cuanto la aceptación del público se refiere, la crisis económica también contribuyó a que los directores buscarán nuevas formas de hacer cine, siendo que sus recursos se limitaron considerablemente se vieron obligados a buscar alternativas que abarataran los costos de producción sin comprometer, en medida de lo posible, la calidad; es así como Hideo Nakata encuentra en el uso de los tonos, ritmo y la forma de la narración una forma de infundir terror en el espectador sin necesidad de tener magníficos efectos especiales. Esto también influyó en su estética, mostrándonos escenarios poco iluminados, oscuros, o con luz dura en su mayoría, dando una sensación de misterio e incertidumbre, existen autores como José Eduardo Bazán Guzmán, que piensan en esto como una metáfora al estancamiento económico que vivía Japón en ese momento, la incertidumbre que esto generó.

Por otro lado, saliendo un poco del contexto que se veía en Japón, en el resto del mundo también se estaban dando sucesos que propiciaron el *boom* que alcanzó *Ringu*, comenzando con el cine que se estaba dando en Hollywood siendo en su mayoría *films* como “*Scream*” (1996), “*The Silence of the Lambs*” (Jonathan Demme, 1991), “*Cube*” (Vincenzo Natali, 1997), donde se da una muestra de violencia exagerada y sangrienta, esta fórmula llegó a hostigar a los espectadores, dándole la oportunidad al cine japonés de darle un giro al cine de terror<sup>44</sup>, esto sumado al hecho de que la tecnología comenzaba a despegar en distintos ámbitos, sobre todo en la distribución de la información, causando que fuera mucho más factible el tener contacto con obras que se estaban gestando al otro lado del mundo. Además en el *film*, Nakata retoma a la tecnología como un puente que conecta al pasado con el presente, siendo que la leyenda que sustenta la historia es tradicional de la cultura japonesa, y la forma o el medio por el cual se manifiesta es la televisión, un elemento tecnológico por demás popular, en todas las casas existe al menos una televisión. Es así que la televisión juega un papel importante dentro de la obra, y esto se remarca desde las primeras escenas dónde tiene tomas con la televisión como elemento central, haciendo ver el peso tan importante que tendrá en el resto de la trama.

---

<sup>44</sup> Un ejemplo de esto, es en la primer escena de *Ringu*, cuando ocurre la muerte de Tomoko en lugar de ser un suceso sangriento o que su rostro se viera deformado en algo grotesco, haciendo uso de maquillaje, simplemente se usa un filtro que vuelve la imagen a negativo y con eso es suficiente para dar a entender lo que ocurrió.

Si hay algo que tenemos muy presente del género del *J-Horror* es al personaje de Sadako, quien no sólo fungió como tarjeta de presentación de este género, sino que fue tan bien recibida por el público occidental que ha sido retomada, no solo para *films* de terror, también es retomada en parodias de comedia, por ejemplo en “*Scary Movie 3*” o en la serie de animación Padre de familia, por mencionar algunas.

En 1995 *Ringu* ya había Sido adaptada para la televisión, sin embargo fue hasta su estreno en cines que cambió la historia del género “amplificando el boom hasta unas proporciones de fenómeno sociológico con las cuales nadie podía contar”<sup>45</sup>. Al poco tiempo de su llegada a las salas de Japón, *Ringu* fue descubierta en festivales especializados como el Festival internacional de *cinema fantàstic* de Catalunya, donde ganó varios premios.

### 3.2 “*Ringu*” el argumento

En este apartado se explicará la historia de la película, para comprender su línea argumental. La película comienza con dos adolescentes, Masami (Hitomi Satō) y Tomoko (Yūko Takeuchi), hablando de una cinta de video grabada por un niño en Izu, quien quedó con una maldición que mata al espectador siete días después de verla. Tomoko revela que hace una semana, ella y tres de sus amigos vieron una extraña cinta y recibió una llamada después de verla. Como la cinta es similar a la mencionada en la historia, Masami y Tomoko se dan cuenta de que fueron condenadas a morir. Después de algunos momentos inquietantes, Tomoko muere repentinamente, frente a Masami viendo la horrible escena.

Algunos días más tarde, Reiko Asakawa (Nanako Matsushima), una reportera de investigación, descubre la cinta de video maldita y, a la vez sobre la popularidad de la maldición del vídeo entre los adolescentes, descubre que su sobrina Tomoko y sus otros tres amigos murieron misteriosamente al mismo tiempo en la misma noche con el rostro retorcido en un rictus de miedo. Ella también descubre que Masami, la chica que estaba con Tomoko cuando ella murió, se encuentra loca e internada en un hospital psiquiátrico. Después de analizar las fotos de Tomoko de la semana pasada, Reiko estima que los cuatro jóvenes permanecieron en una

---

<sup>45</sup> Shigueta, T. y Aguilar, C. y D., (2003). “Cine fantástico y de terror japonés” (1899-2001). San Sebastián: Donostia Kultura. P.192.

cabaña alquilada en Izu. Finalmente se sorprende ante una foto de los adolescentes con los rostros deformados.

Más tarde, Reiko va a Izu y encuentra una cinta sin etiqueta en la sala de recepción del alquiler de cabañas donde se quedaron los adolescentes. Toma la cinta y la ve dentro de la cabina B4, presenciando una serie de imágenes inquietantes. Mientras ve la cinta, Reiko recibe una llamada telefónica, por lo que deduce que le queda una semana de vida.

En el primer día, Reiko pide ayuda de su exmarido, Ryuji Takayama (Hiroyuki Sanada), quien toma una imagen de Reiko y encuentra su cara deformada en la fotografía, lo cual confirma que Reiko realmente está maldita. Un día más tarde encuentran un mensaje oculto incrustado dentro de la cinta.

Sadako Yamamura (Rie Inou) sale de la televisión de Ryuji y establece un plazo para matarlo. Tan solo un día después, Ryuji y Reiko descubren que la pérdida de su hija Shizuko (Masako), Sadako debe haber hecho la cinta de vídeo. Decididos, los dos vuelven a Izu con la hipótesis de que Sadako está muerta y es su espíritu vengativo el que mató a los adolescentes. El dúo entonces descubre un pozo bajo la cabina B4, y se dan cuenta, a través de una visión, de que el padre de Sadako la mató y arrojó su cuerpo a un pozo. Ellos tratan de vaciar el pozo y encontrar el cuerpo de Sadako en un intento de apaciguar su espíritu. Reiko encuentra el cuerpo de Sadako. Cuando no pasa nada con ella, creen que la maldición está rota.

Todo parece bien hasta que al día siguiente Sadako se arrastra desde el televisor de Ryuji y lo mata. Desesperada por encontrar una cura para salvar a su hijo, Reiko se da cuenta de lo que ella hizo pero no Ryuji, copiar la cinta. Con una videogradora y la copia de Ryuji de la cinta, Reiko corre hacia su hijo en un intento por salvarlo, dándose cuenta de que esto es un ciclo sin fin; la cinta siempre debe copiarse y usarse para asegurar la supervivencia de los espectadores.

### 3.3 Del texto a la pantalla

En este apartado se tratará el cómo Hideo Nakata cuenta una historia a partir de un relato de Koji Suzuki, o mejor dicho cómo logró adaptar el relato; no solo a la gran pantalla, aprovechando los recursos y el manejo del lenguaje cinematográfico que esto representa, sino también al contexto en el que estaba viviendo, para que fuera una historia que se entendiera y con la que se logra empatizar dentro y fuera de Japón.

Existen varios cambios realizados en cuanto a la trama, aunque el argumento en esencia sigue siendo el mismo. No obstante, hay una razón detrás de cada cambio que se repite continuamente, generar empatía en el público, comenzando con la protagonista, en el libro es un hombre llamado Kazuyuki Asakawa, en la película pasó a ser Reiko Asakawa, una mujer divorciada madre de un niño de seis años. Este cambio puede no parecer algo importante, pero no es así, en primera instancia el tener una protagonista mujer era algo que se veía de manera constante en el Hollywood de esa época (1980 - 2000), como prueba están: “*Scream*” (1996), “*Halloween*” (1978) “*The silence of the lambs*” (1991), por lo tanto era algo a lo que el público occidental estaba acostumbrado y le sería más sencillo de aceptar. Otra razón para este cambio es el papel que estaban jugando las mujeres en ese momento y la evidente mejora de su situación social.

Este cambio también agrega un giro en la forma en que representan a la familia, siendo que en el libro se ve a un modelo de familia clásica y Nakata explora una nuevo tipo de familia, donde los padres están separados y la mujer es quien se hace cargo de la educación de su hijo, al mismo tiempo en que trabaja y los mantiene a ambos. Ahora bien, el que Reiko sea una mujer independiente no solo hace referencia al nuevo protagonismo que estaban teniendo las mujeres en la sociedad, sino que también acarrea una carga dramática muy fuerte, ver a una mujer separada de su esposo enfrentarse al mundo mientras cría a su hijo, es mucho más sentimental que ver a un hombre cuyo trato con su hija es casi nulo debido a su trabajo.

Aunque esto también trajo consigo una problemática, el descuido de Reiko hacia su hijo, Yoichi, quien es un niño de seis años, pero demuestra ser alguien independiente para su edad. Sin embargo, este abandono no significa que Reiko no se preocupe por Yoichi, al contrario ella demuestra constantemente su preocupación por él, pero el trabajo y posteriormente la investigación sobre la maldición la mantienen muy ocupada, por lo que apenas tiene tiempo

para su hijo, esto también ayuda crear una conexión con el público, mostrando un escenario que cada vez era más común de presenciar en el cotidiano de muchas personas.

Ahora, una vez entrando en el tema del tipo de familia que se muestra en el film es importante revisar el por qué Reiko es prácticamente una madre soltera. Ryuji Asakawa, padre de Yoichi, se ve orillado a separarse de su familia debido a que posee un don que le permite estar conectado con el mundo paranormal y teme que esto llegue a tener repercusiones para su familia, por lo que decide alejarse de ellos para protegerlos de lo que él pueda atraer con este don. Esto es muy importante porque crea empatía con el público, un padre que por amor se aleja de su familia para protegerlos es un toque dramático y emocional, sin duda hace que el personaje sea más entrañable que un viejo conocido que ayuda al protagonista a descubrir cómo parar la maldición por mero interés científico.

Aquí hay algo que es importante recalcar, el que el mundo paranormal esté tan conectado con las personas, es decir, que sea normal que las personas tengan esta clase de don que les permitan percibir a los fantasmas o seres de otro plano, es algo normal en la sociedad japonesa al contrario de la occidental, donde esta clase de don en muchos casos no es tomado como verídico o se mantenga la duda de si lo es o no.

Anteriormente se menciona el uso del lenguaje cinematográfico, Nakata hace uso de la escenografía, la ambientación, el color y los planos para crear dinamismo en la historia, y mantener en el espectador la incertidumbre, dejando que el misterio los envuelva a lo largo de la película. Para esto cambia ciertas partes del libro, como la investigación que hace Reiko sobre la muerte de su sobrina Tomoko, interrogando a un grupo de adolescentes, reuniendo y atando pistas. Esta clase de escenas le permiten explotar mejor los recursos cinematográficos, en lugar de las escenas que se plantean en el libro, donde se muestra a Kazuyuki teniendo reflexiones, análisis internos y creando conjeturas sobre cada pista.

En cuanto a la simbología se pueden notar dos aspectos importantes, el agua y el tiempo que se le da al sujeto antes de que la maldición lo alcance. El agua es un elemento recurrente en el film, pero toma protagonismo principalmente en dos escenas, la primera cuando Ryuji tiene una visión del pasado de Sadako, esto ocurre en una playa y aunque esto puede parecer algo sin importancia, no obstante, si se ve a la cultura japonesa existe la creencia popular de que el rugido del mar es el lenguaje de los muertos, por tanto suena lógico que estas visiones del pasado se den cuando llegan al mar. Además en la visión se muestra a la madre de Sadako con una

vestimenta tradicional siendo entrevistada y más tarde atacada por hombres con trajes formales occidentales, representando el choque entre las creencias y la lógica.

Siguiendo con el tiempo que se le dan a las personas hasta que Sadako vaya por ellas, son siete días y esto tampoco es algo aleatorio, en los rituales budistas el número siete es importante, se conoce como “Shonanoka” (el séptimo día después de la muerte)<sup>46</sup>. Por tanto, el espíritu de Sadako regresará en siete días tal como lo dicta la tradición religiosa. Esto genera que el suspenso se mantenga porque se convierte en una carrera contrarreloj.

Por otra parte hay una escena que llama mucho la atención, cuando encuentran el cuerpo de Sadako, contrario a lo que se espera Reiko abraza el cadáver de forma maternal y comprensiva, tratando de consolarla para que encuentre un poco de paz. Se puede ver el grado de compasión que muestra ante el fantasma, entendiendo su ira como un reflejo de su dolor, llegando a sentir empatía por ella, esto tiene sentido dentro del contexto japonés y su relación con los muertos<sup>47</sup>.

Por último una escena que es por mucho la más memorable no solo de la película, sino dentro del mundo del cine de terror es cuando Sadako sale del televisor y mata a Ryuji. A través de los planos, el color y la ambientación, Nakata logra crear una de las escenas más memorables del cine, manteniendo el suspenso evitando mostrar directamente a Sadako hasta el último minuto, mostrando el punto de vista de Ryuji, haciendo tomas en primer plano de su cara para mostrar su expresión de terror, simplemente una obra maestra.

La película destaca por una fotografía minimalista con unos colores fríos y oscuros durante buena parte del *film*, algo común en el cine de su época, manteniendo sus rasgos culturales, pero logrando el equilibrio con su contexto. Si bien el tiempo que maneja es lento, esto ayuda a mantener el suspenso y el ambiente de tensión, los cambios que Nakata realizó logró crear una película que se puede entender dentro y fuera del contexto japonés, no es de extrañarse que haya sido tan ovacionada y se haya ganado el título de ser la película que dio inicio al género del *J-Horror*.

---

<sup>46</sup> En este día, una ceremonia especial llamada hoji se celebra, durante la cual sutras son leídas... basado en la creencia de que el espíritu de una persona regresa a casa en el séptimo día después de su muerte. Iwasaka, Michiko and Toelken, Barre, *Ghosts and the Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*. Utah State University Press, Salt Lake City, 1994.

<sup>47</sup> Tal vez resulte difícil de aceptar que se pueda desarrollar piedad o incluso un sentimiento maternal por un espectro, pero... nos encontramos ante las consecuencias de que la línea divisoria entre los vivos y los muertos para la cultura japonesa sea más tenue, creencia derivada de un sustrato sintoísta que... ha influido enormemente en sus historias de fantasmas” Malpartida, Rafael, (2014). *Espectros de cine en Japón*. Satori.



### 3.4 Aspectos técnicos

Como se señaló al final del anterior capítulo, en este trabajo se va a estudiar y analizar el film “*Ringu*”, uno de los films de terror japoneses, que formaron parte del fenómeno *J-Horror* de finales de los noventa.

Ahora bien, a la hora de realizar el análisis, se utilizarán como base los parámetros analíticos descritos por Jacques Aumont en *Análisis del film*<sup>48</sup>, por lo que se iniciará explicando brevemente en qué consiste esta lista de elementos formada por: la duración de los planos; los movimientos, tanto de cámara como de los actores dentro de plano; las formas de transición; y la escala de planos<sup>49</sup>.

Los tipos de plano más comunes son: primer plano, que muestra al personaje desde los hombros; plano medio, que habitualmente muestra al personaje a partir de la cintura; plano medio corto, muestra al personaje desde la cara hasta la mitad del torso; plano americano, que muestra hasta la rodilla, plano general, que muestra el espacio o el personaje completo y sirve para situar al espectador en el escenario en el que se desarrolla la acción, y por último, aunque es poco habitual el primerísimo primer plano, que se utiliza para mostrar un detalle en concreto<sup>50</sup>. Por último, en cuanto angulación de los planos, uno de los más utilizados es el plano frontal, el cual muestra al personaje, espacio u objeto de frente, pero también debemos mencionar el dorsal, que muestra al personaje de espaldas permitiendo a la vez que el espectador vea lo que está haciendo o viendo este mismo personaje.

Otro elemento que se ve en un *film* es el ritmo, como ya se ha mencionado anteriormente el ritmo que se maneja en toda la película es lento, con pocos cortes, haciendo uso abundante de planos medios, planos largos, y ausencia de *travellings*<sup>51</sup>, esto contrasta con el gusto del espectador occidental, siendo que el cine de este lado del mundo tiende a mostrar un ritmo más

---

<sup>48</sup> Aumont, Jacques, and Marie, Michel, (1990). *Análisis del Film*. Paidós.

<sup>49</sup> El ángulo, el tipo de plano, la profundidad de campo y la posición de objetos y personajes.

<sup>50</sup> Ejemplo una parte de las facciones del personaje, pero debemos mencionar que si lo que se muestra es un detalle del espacio en el que acontece la historia o parte de un objeto, hablaremos de Plano detalle.

<sup>51</sup> Es un movimiento de cámara muy utilizado en estas películas estudiadas, que sirve para seguir el movimiento de los personajes en el plano sin tener que realizar cortes. El movimiento del travelling también puede servir para enlazar el movimiento de una escena a otra, haciendo que el movimiento final de una y el movimiento inicial de la siguiente sigan la misma dirección. Debemos matizar que este movimiento de la cámara puede ser tanto lateral (hacia izquierda o derecha) como frontal (avanzando hacia el personaje o bien alejándose de él), y que, en ocasiones, puede ser incluso circular, rodeando al personaje o bordeando un objeto para acercarse a él.

dinámico. Sin embargo, al agregar el elemento de los siete días hace que la tensión por correr contra reloj crezca en medida en que va avanzando la trama.

### **3.5 Reflexiones finales**

A través de este capítulo se puede llegar a estas conclusiones, la primera es que existieron varios factores que ayudaron a que *Ringu* a ser el fenómeno que fue, tanto dentro como fuera de Japón, el estancamiento en el cine de terror en Hollywood, los avances tecnológicos que facilitaron la distribución internacional de la obra, contribuyeron en la creación de un contexto idóneo para que con el estreno de *Ringu* se diera el surgimiento de un nuevo fenómeno. Además de la burbuja financiera que ocurrió en Japón lo que provocó la sensación de crisis y depresión en la sociedad que es conocida como “La década perdida japonesa”. Convirtiendo ese momento es propicio para contar historias de terror a través del cine.

La segunda conclusión a la que se llegó es en cuanto a las características técnicas que se maneja de forma general en la película, entre las cuales destaca por una fotografía minimalista con unos colores fríos y oscuros durante buena parte del film, su ritmo lento que alimenta la sensación de tensión e incertidumbre, el simbolismo de la cultura tradicional japonesa compaginados con la tecnología para que llegue a ser entendida tanto dentro o fuera de Japón.



**“Ringu” (Hideo Nakata, 1998). Fragmento 1. Muerte de Tomoko. Minuto 05:39 al 07:57**



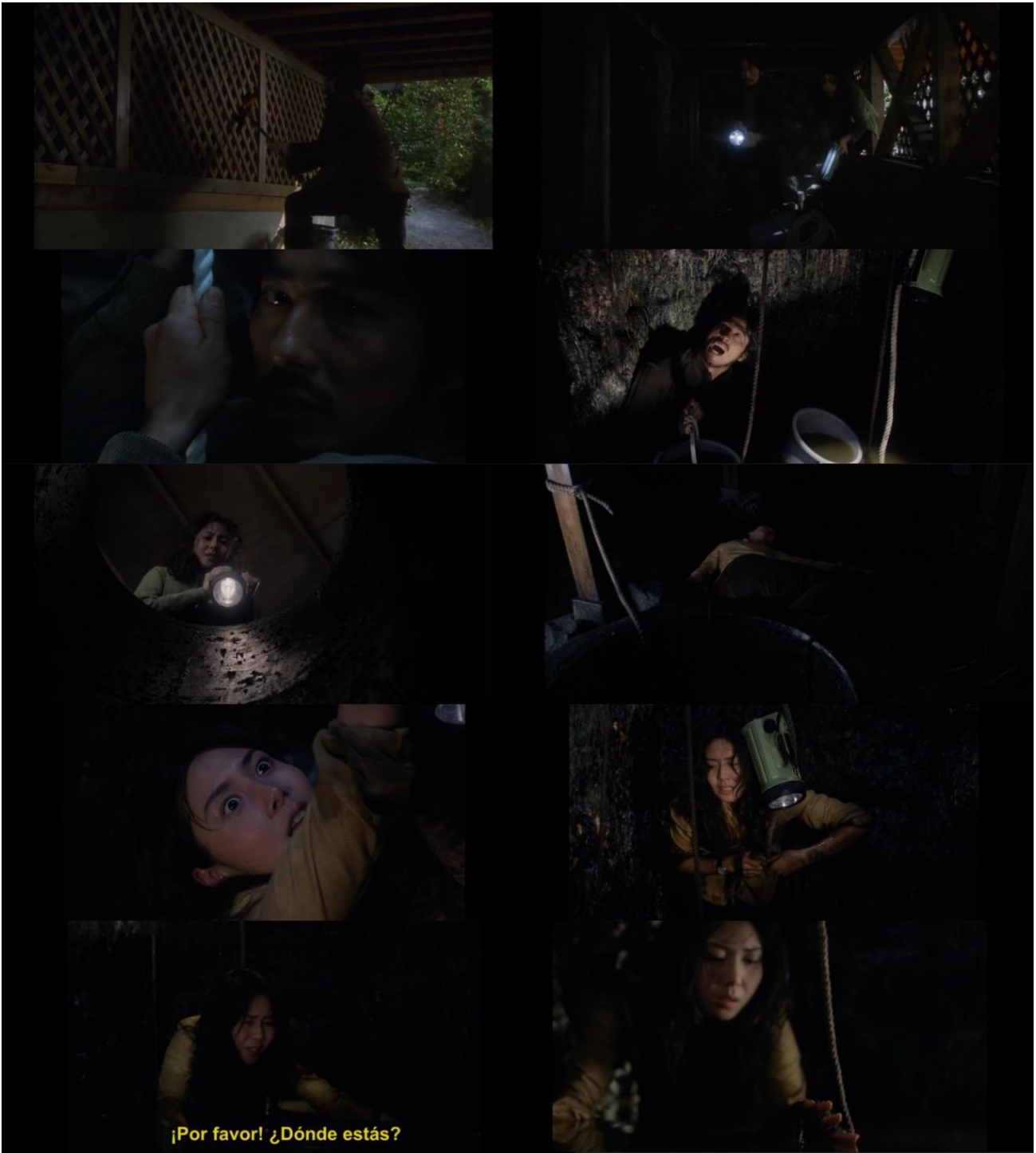
**“Ringu” (Hideo Nakata, 1998). Fragmento 2. Visión del video maldito. Minuto 27:00 al 29:47**

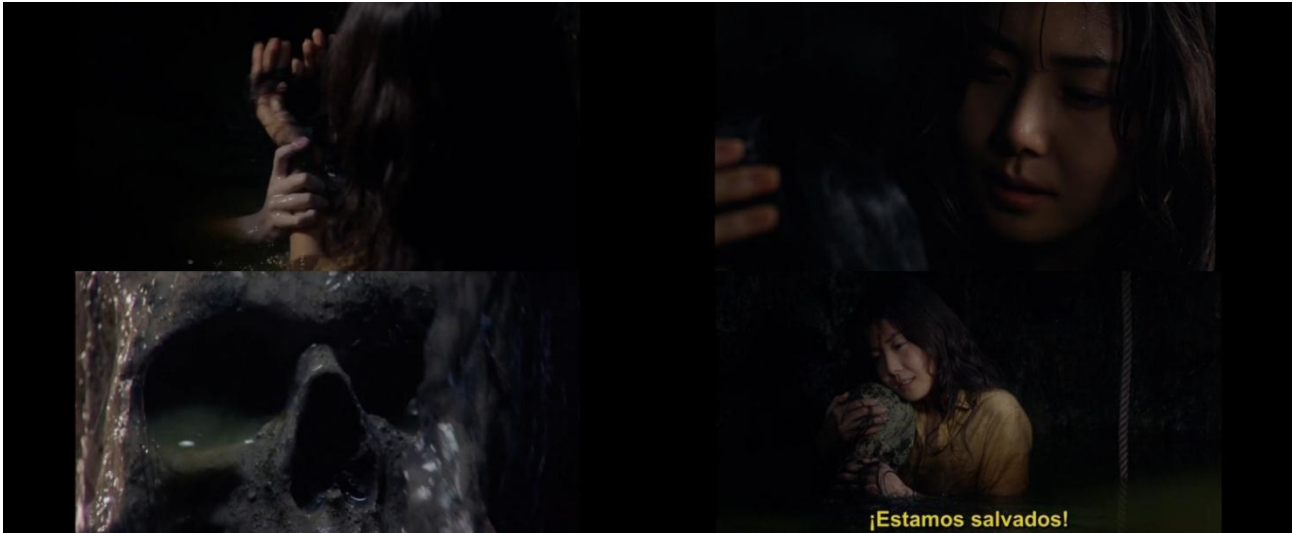






**“Ringu” (Hideo Nakata, 1998). Fragmento 3. Visión del pasado por Riuji y Reiko. Minuto 59:07 al 01:01:53**





**“Ringu” (Hideo Nakata, 1998). Fragmento 4. Encuentro del cadáver de Sadako. Minuto 01:10:07 al 01:21:40**







**“Ringu” (Hideo Nakata, 1998). Fragmento 5. Muerte de Ryuji. Minuto 01:25:10 al 01:27:57**

## Capítulo 4. "The Ring". Una adaptación comercial para un público diferente

Para dar inicio al análisis de esta *film* primero se dará un panorama del contexto en el que se desarrolló la obra, exponer el argumento de la misma, para posteriormente comenzar con el análisis narrativo, técnico. Ahora bien en este caso será ligeramente diferente, debido a que el contexto en el que se desarrolló la obra no contribuye en gran medida, a mí parecer, a la construcción de la obra ni al fin de esta investigación; por lo que decidí hacer mención del cómo fue que Hollywood decidió realizar un remake de "Ringu" y una breve historia del *remake* estadounidense o *hollywoodense*. Posteriormente se pasará a exponer el argumento de la obra, para tener un panorama general de la trama. Más adelante se dará un análisis sobre sus aspectos narrativos y técnicos, como la iluminación, el ritmo, la simbología, el montaje, la composición y tomando a la Escuela Rusa como un referente; finalmente hacer una comparación entre ambas obras.

### 4.1 ¿Por qué el "remake"? y ¿Por qué "Ringu"?

Aunque en capítulos anteriores ya se habló sobre lo que es un *remake*, no obstante este apartado se enfoca más a saber un poco las razones que tienen los estudios cinematográficos de Estados Unidos para realizar *remakes*, tomando en cuenta que es uno de los países donde más producciones de este tipo se realizan.

La necesidad de producir cine de manera industrial en Hollywood es tal, que los estudios no tienen miramientos en repetir las fórmulas ya establecidas, haciéndolo de diferentes maneras. Un *remake* puede referirse a la reproducción de un objeto de manera industrial a partir de un molde o prototipo. Es decir, a partir de un original, se toman sus elementos claves y a partir de ahí se reproducen en varias obras de forma industrializada, o bien también se puede llegar a realizar ciertos cambios para ajustar el film al público estadounidense. Una forma de verlo es la creación de automóviles, a partir de un diseño se crean varios autos de forma serial.

Desde una perspectiva política se puede hablar acerca del *soft power*<sup>52</sup>. Estados Unidos ha buscado diversas maneras de incrementar su poder y control a nivel mundial. Encontrando en la cultura una forma de hacerlo, exportando sus productos culturales a la mayor parte del mundo. La razón de mencionar al *soft power* es que en el caso de los *remakes* retoman cintas extranjeras que ya han demostrado tener éxito en sus países originales, y las modifican impregnándose de su cultura, aun a costa de perder rasgos importantes de la cultura de origen del *film*, dando promoción y difusión a su propia cultura. Aunque en este aspecto la cultura oriental no es una excepción en el uso del *soft power*, siendo que debe mucha, por no decir toda su popularidad actual a la música, películas y series que han producido y distribuido alrededor del mundo.

Ahora bien, entiendo un poco las razones que tienen los estudios cinematográficos estadounidenses para realizar *remakes*, pasamos a resolver la pregunta, ¿Por qué un fenómeno tan grande en la industria cinematográfica como Hollywood se fijó en una película como "*Ringu*"? Es importante mencionar que, aunque el *remake* estadounidense es el que alcanzó mayor popularidad, no fue el único ni el primero que se hizo. En 1999, tan solo un año después del estreno en Japón, Corea del Sur ya había hecho su propia versión llamada "*The Ring Virus*" (Kim Dong-bin, 1999). Una de las razones que llamaron la atención de Hollywood, fue la ola de cine de terror que vino de la mano de "*Ringu*", que no solamente impactó a Japón, sino a varios países asiáticos, reflejándose en los más de trece millones recaudados por el *film* de Hideo Nakata, una cifra interesante tratándose de una pequeña producción japonesa. No obstante, la gran aceptación que tuvo "*Ringu*" en festivales de todo el mundo y su estreno en numerosos países fue el impulso suficiente para que los estudios de Estados Unidos reconocieran la llegada de se dieran cuenta de que había llegado un nuevo estilo. Tan solo cuatro años después de la llegada de "*Ringu*" se estrenó su *remake* "*The Ring*" (Gore Verbinski, 2002). El instinto de Hollywood no falló y este *remake* llegó a recaudar 249.348.933 de dólares, convirtiéndose en la sexta película de terror más taquillera de la historia hasta la fecha<sup>53</sup>.

#### 4.2 "*The Ring*" (Gore Verbinski, 2002). El argumento

---

<sup>52</sup> "Es la idea de que, para influir en los asuntos internacionales y mejorar su imagen, Estados Unidos debe utilizar su cultura y no su fuerza militar, económica e industrial (el *hard power*)" Martel, Frederic. (2011). Cultura Mainstream. Taurus.

<sup>53</sup> Datos consultados en [www.boxofficemojo.com](http://www.boxofficemojo.com) 10 de septiembre del 2021.

En este apartado se explicará la historia de la película, para comprender su línea argumental. Dos muchachas adolescentes, Katie Embry de 16 años (Amber Tamblyn) y Becca Kotler (Rachael Bella), mientras permanecen a solas en la casa de Katie, hablan de una cinta de video supuestamente maldita. Katie revela que, siete días antes, ella fue a una cabaña de la Posada del Monte Shelter con amigos, donde ella vio el video. Las jóvenes se ríen, pero luego de una serie de acontecimientos extraños en los minutos siguientes, Katie muere misteriosa y horriblemente; y Becca es internada en un hospital psiquiátrico.

El primo de nueve años de Katie, Aidan (David Dorfman), es afectado por la muerte de su prima cercana. Después del entierro de Katie, Ruth Embry (Lindsay Frost) pregunta a su hermana Rachel (Naomi Watts), la madre de Aidan y periodista, si puede investigar la muerte de Katie, lo que la conduce a la cabaña donde Katie miró el video, el cual Rachel encuentra y ve. De pronto, recibe una llamada telefónica, siendo de una niña que le dice "siete días", asustando a Rachel. Al día siguiente, Rachel llama a Noah (Martin Henderson), el padre de Aidan, mostrándole el video y pidiendo su ayuda, conociendo sus habilidades con los medios de comunicación. Él le pide hacer una copia para luego investigar, y lo hace; pero más tarde se lo lleva a casa otra vez. Unos días más tarde, su hijo Aidan ve el video de manera accidental, aumentando el terror de Rachel.

Después de haber visto el video, Rachel comienza a experimentar pesadillas, sangrado en su nariz, y vive situaciones irreales. Cada vez más deseosa de descubrir el origen de la cinta, Rachel investiga las imágenes de una mujer que aparece en ella. Usando un laboratorio de video, descubre imágenes fuera de la pantalla, que más tarde la ayudan a descubrir que es un faro de la Isla Moesko. También descubre que la cinta no fue siquiera creada con un equipo electrónico.

La mujer resulta ser Anna Morgan (Shannon Cochran), que vivió en la isla con su marido Richard (Brian Cox). Rachel descubre que, después de adoptar a una niña, la tragedia aconteció en el rancho de los Morgan. Los caballos que ellos criaban se volvieron locos y se suicidaron, provocando a Anna una gran depresión, con su posterior suicidio. Rachel va a la casa de los Morgan y encuentra a Richard, quien niega todo acerca del video o su hija y echa a Rachel. La doctora Grasnik, cabecera de Anna, le dice a Rachel que no podía Anna tener hijos porque tenía esterilidad y adoptó a una niña llamada Samara (Daveigh Chase). El doctor relata que Anna

pronto se quejó de visiones espantosas que sólo ocurrían cuando Samara estaba alrededor, con lo que ambas fueron enviadas a una clínica psiquiátrica.

Mientras Rachel investiga en la Isla Moesko, Noah investiga el Hospital Psiquiátrico en el que había sido internada, donde encuentra el archivo de Anna y descubre que había un video de Samara, pero el video no está. Mientras tanto, Rachel regresa a la casa de los Morgan, donde encuentra el vídeo perdido, lo mira, y es enfrentada por Richard que dice que Samara era mala. Entonces, se electrocuta en la bañera, haciendo que Rachel deje la casa del espanto. Noah llega y, junto a Rachel, va al granero a descubrir un ático donde Samara fue encerrada por su padre. Detrás del papel pintado en el muro, descubren una imagen de un árbol visto en la cinta, que crece cerca de la Posada del Monte Shelter. En la posada, ellos descubren un pozo debajo del piso, en el cual Rachel encuentra el cuerpo de Samara, experimentando una visión de cómo su madre la ahogó con una bolsa y la lanzó a él, descubriendo que el aro que aparecía al comienzo de la cinta era el borde del mismo pozo. Rachel admira el cadáver como si recién hubiera muerto, pero luego descubre que está sosteniendo un cadáver en descomposición. Al regresar a casa, Rachel le cuenta a Aidan que ha dejado libre de su encierro a Samara. Sin embargo, Aidan se alarma, alegando que Samara "nunca duerme". En su apartamento, la TV de Noah se enciende, revelando una imagen en la cual Samara avanza desde fuera del pozo hacia donde estaría la cámara. Noah se queda perplejo mirando la TV, ignorando a Rachel que lo llamaba por teléfono. Samara sale de la TV, lo afronta, expone su cara verdadera y lo mira fijamente, matándolo de miedo. Rachel llega al apartamento de Noah y ve su rostro de horror descompuesto, tal como el de Katie.

Al volver a su apartamento, Rachel destruye y quema la cinta original. Preguntando por qué ella no había muerto como los demás, ella recuerda que había hecho una copia; y descubre que el único modo de escapar y salvar a Aidan es copiar la cinta y mostrarle la copia a alguien más, siguiendo el ciclo.

### **4.3 De adaptaciones y narrativa**

En 2002, se estrenó "*The Ring*", el *remake* norteamericano del *film* original de Nakata, dirigido por Gore Verbinski. Este *remake* mantuvo la esencia del *film* original, aun cuando realizó algunos cambios.

Uno de los aspectos de los que se hablará en este apartado son su narración, que si bien es un poco similar a la de "*Ringu*", tiene ciertas particularidades que son interesantes, como la linealidad narrativa, la cuál es interrumpida en varias ocasiones, un ejemplo de esto lo podemos ver en la escena dónde mientras Noah es atacado por Samara Rachel está luchando desesperadamente por ir a salvarlo. Estas rupturas en la linealidad reproduce el montaje de atracciones<sup>54</sup> de Eisenstein<sup>55</sup>, director de la Escuela Rusa<sup>56</sup>. Esto se puede ver en el film cuando muestra una serie de imágenes como la gota de agua en el suelo o un dedo atravesado por un clavo, lo que busca es prolongar el *shock* que ha creado en el espectador al ver la cara de Noah muriendo. Son breves impactos visuales con imágenes relacionadas con la historia, pero que rompen la linealidad del momento presente en la secuencia, dando un efecto determinado sobre el público, que entenderá que las imágenes pueden formar parte del vídeo maldito que le ha costado la vida al personaje de Noah.

En cuanto a las readaptaciones que Verbinski realizó, en la escena de la muerte de Katie, al contrario de Nakata donde la cara de Tomoko se vuelve a formato negativo, en "*The ring*" se muestra a Katie con la cara deformada grotescamente. Esto encuentra su explicación en la cultura estadounidense, donde el terror está sumamente ligado a la fealdad, esto se puede observar en muchas de sus películas, por ejemplo: "*Resident Evil*" (Paul W. S. Anderson, 2002), donde el terror viene de la mano de zombies deformados físicamente. De ahí que para expresar mayor terror Katie muestre su rostro desfigurado en señal del sufrimiento ante su muerte. Esto también se ve en la escena de la muerte de Noah, donde el rostro de Samara se muestra como un rostro grotesco en proceso de descomposición, incluso se podría comparar a un zombie o un monstruo.

---

<sup>54</sup> El montaje de atracciones consiste en someter al espectador al efecto de una acción psicológica y sensorial mediante elementos capaces de producir un choque emotivo. Por ejemplo, en su *film* La huelga (Stacka, 1924), el director alternaba en el montaje imágenes de los soldados zaristas cargando contra la gente con imágenes de reses en el matadero, expresando así la idea de lo que le estaba ocurriendo a los huelguistas que protestaban. Para este realizador, el montaje debía ser colisión, conflicto. Sin embargo, este tipo de montaje sólo se podía dar en momentos puntuales dentro de una película.

<sup>55</sup> Eisenstein, el director más destacado de la Escuela Rusa, se fijó en los símbolos de la escritura japonesa, los haikus, y cómo la combinación de dos de ellos daba origen a un tercer elemento. Es decir, el conjunto no era sólo una suma, sino que surgía como algo superior. Así fue como trató de definir su idea del montaje, en la que la yuxtaposición de dos planos daba pie a una tercera idea, que no estaba reflejada en ninguno de los dos planos por separado pero que surgía al ponerlo en orden. Para el director ruso, el plano (o fragmento como él lo llamaba) era una fase del montaje, ya que era una pieza esencial que se iba a unir a otra para crear una nueva idea surgida de la combinación de ambas.

<sup>56</sup> Los miembros de la Escuela rusa defendían que el montaje era una herramienta capaz de generar ideas en la mente del espectador y para ellos el plano sólo adquiere significado relacionalmente, como parte de un sistema de mayores dimensiones, un conjunto superior.

Algo que es importante mencionar es que desde esta primera escena se comienzan a dar pistas sobre el pasado de Samara, por ejemplo la visión que tiene Katie de un pozo en la televisión justo antes de su muerte. Esto es porque en "*Ringu*" se descubre la historia de Sadako mediante una visión que tiene Ryuji, algo que sería complicado de aceptar en el contexto occidental al no tener una gran aceptación a los dones sobrenaturales en humanos, por tanto se debe dar pistas alrededor del *film* para que se pueda contar la historia de Samara.

Un elemento importante en ambas películas es el agua y es un elemento recurrente en el *film*, esto se debe a que simbólicamente el agua tiene un gran peso, tanto en Oriente como en Occidente, existen múltiples historias, leyendas y mitos de varias culturas en donde se relaciona el agua con la feminidad y la fertilidad, sin embargo también es relacionada con lo misterioso, la muerte o con un mal augurio, de ahí que desde el inicio de la película se vea incluido este elemento, el charco que ve Katie por el pasillo hacia su habitación, como si anunciara el mal que se avecina, el que los caballos se suicidaron lanzándose al océano, los cadáveres de Sadako y Samara se encontraban en un pozo con agua, murieron ahogadas, incluso en la escena de la muerte de Noah, Samara deja un rastro de agua conforme va avanzando hacia Noah.

Otro elemento que fue modificado se presenta en la escena donde Rachel encuentra el cadáver de Samara, y al igual que Reiko la abraza, sin embargo el cuerpo de Samara no se presenta como un cadáver, en lugar de eso se ve como una niña normal que está dormida y en cuanto Rachel se da cuenta del cambio que se da en el cuerpo de Samara, viendo el cadáver que es realmente, lo suelta. Como ya se ha explicado anteriormente la conexión que se tiene con los muertos en Occidente difiere mucho con la que se tiene en Oriente, por lo tanto esta clase de cambios fueron necesarios.

Una adaptación que resalta mucho en la obra es el uso de los animales, que no aparecen en la obra original de "*Ringu*", y que en "*The Ring*" se vuelven un elemento muy importante, es mediante los animales, específicamente los caballos que se puede sentir esta presencia sobrenatural o fantasmal en el *film*. Usándolos como medio de confirmación de que existe algo que aunque el ojo humano no perciba los animales sí. Como anteriormente se mencionó la cultura occidental no está familiarizada con que los humanos tengan dones sobrenaturales como algo normal o que se pueda tomar con seriedad, sino todo lo contrario, cuando un personaje dice tener esta clase de poderes se pone en duda en todo momento o como algo risible. De hecho la mayoría de películas occidentales que tratan el tema sobre fantasmas o seres sobrenaturales, usan a los animales como quienes se dan cuenta o sienten primero a estos



entes o energías, llegando, en la mayoría de los casos, a morir debido a la presencia de éstos, dando credibilidad así a la existencia de los mismos. De ahí que Verbinsky opte por colocar a los caballos quienes sienten miedo por algo que los seres humanos a su alrededor no pueden ver. En occidente la gente no siente un contacto cercano con lo sobrenatural sino con la razón, dejando al animal el rol de médium. Justificando la aparición de los caballos al añadir en la historia que los padres adoptivos de Samara son criadores de caballos, y ella por tanto tiene una relación directa con ellos, cosa que no sucede para nada en "*Ringu*". Este punto es muy interesante porque permite observar la manera como se recontextualiza un fragmento para dar sentido a la trama a través de la modificación de símbolos.

#### 4.4 Aspectos técnicos

En cuanto los aspectos técnicos, hay que mencionar el ritmo, que es más rápido, debido a que la duración que tienen sus planos es más breve en comparación con *Ringu*. Además, de la utilización de elipsis<sup>57</sup> en el montaje. Por ejemplo, en la escena donde Samara sale de la televisión para atacar a Noah, varios planos fueron eliminados, dando la sensación de que Samara avanza con velocidad sobrehumana, aumentando el efecto terrorífico.

Otro efecto que ayuda a crear la sensación de un ritmo más rápido que en "*Ringu*", es el *zoom*<sup>58</sup>. No solo eso, sino que el movimiento rápido que se obtiene al hacer *zoom* tiene un impacto más

---

<sup>57</sup> La elipsis en el cine es un salto temporal. A excepción de los planos secuencia o las películas contadas en un falso plano secuencia, como *Birdman*, de Alejandro González Iñárritu o *La Soga*, de Alfred Hitchcock, el relato cinematográfico es una elipsis continua, porque nosotros seleccionamos los momentos que queremos que vea el espectador, y los montamos dando una falsa continuidad, haciendo elipsis cada vez que saltamos de una escena a otra.

Lo hacemos incluso dentro de la misma escena para imprimirle ritmo y ahorrarnos tiempos muertos.

Existen elipsis cortas, y elipsis largas, incluso de miles de años.

Una de las elipsis más magistrales de la Historia del cine es este flashforward que hizo Stanley Kubrick en 2001: una odisea en el espacio. Al inicio de la película, Kubrick cuenta el origen de los homínidos, y hace un elipsis de miles y miles de años con un simple cambio de plano por corte.

<sup>58</sup> Aunque a simple vista el *zoom in/out* pueda parecer similar al *travelling in/out*, no son iguales. Al contrario que el *travelling*, el *zoom* no es un movimiento de cámara, sino que es el objetivo de distancia focal variable que nos permite simular desplazamientos de cámara hacia delante (*zoom in*) y hacia atrás (*zoom out*).

A nivel práctico y estético, existen grandes diferencias. Cuando realizamos un *zoom in*, el personaje u objeto se hace más grande, pero las relaciones entre los objetos/sujetos apenas cambian. En un *travelling*, el personaje u objeto se hace más grande, pero las relaciones entre los elementos del encuadre cambian constantemente, ya que se produce un cambio de perspectiva.

En el *zoom* obtenemos un movimiento un tanto artificial, ya que se aleja de nuestra visión. Además, el fondo se desenfoca, con lo que la imagen resultante tiene poca profundidad de campo. En el *travelling*, en cambio, el fondo se mantiene enfocado y no pierde su forma y tamaño original, por lo que nos proporciona un resultado más natural.

fuerte en el espectador que utilizar otro tipo de movimiento como el *travelling*. Ahora bien, Verbinski utiliza el *traveling*, para seguir a los personajes y sus movimientos a través del plano. Aquí también entra el cambio de lentes, que dependiendo de la distancia focal<sup>59</sup>, es usado para hacer que la atención del espectador se desplace de un punto a otro del plano al desenfocar y enfocar distintos elementos dentro de la escena sin necesidad de recurrir al corte, es lo que Fernández Díez y Martínez Abadía llamaban Enfoque retórico<sup>60</sup>.

La paleta de color es en su mayoría fría, contiene tonos azulados, iluminación tenue y en muchas ocasiones oscuras o sombrías. La forma de transición utilizada es el corte simple<sup>61</sup> y el montaje de esta secuencia se basa principalmente en el citado juego de plano contraplano<sup>62</sup>. También utiliza el recurso de la cámara subjetiva, un recurso de ruptura de la distancia con el espectador donde la cámara adopta el mismo punto de vista de un personaje, haciendo que el propio espectador lo comparta.

---

Otra diferencia es en cuanto a lo económico. Es más barato realizar un zoom que un travelling, puesto que éste último necesita vías y soporte motorizado (dolly), grúas, o bien realizarlo con una stedy-cam; soportes que encarecen el presupuesto final del producto audiovisual. El *zoom* permite simular un movimiento sin necesidad de estos artilugios. Normalmente el zoom es más utilizado en televisión que en cine, debido a que en un plató los movimientos de cámara son más difíciles de realizar a causa del espacio reducido.

A pesar de ello, en la década de los 70 y los 80, algunos cineastas utilizaron el zoom como recurso estético habitual. En "*The Shinning*" (1980), Stanley Kubrick utilizó en varias ocasiones el zoom con intención dramática.

<sup>59</sup> La distancia focal es la distancia (expresada en milímetros) desde el plano focal al centro óptico de la lente, cuando enfocamos a infinito. Es la distancia entre el sensor (el plano focal, donde se forma la imagen) y dónde está exactamente la lente dentro del objetivo cuando tomamos la imagen. En la práctica, esto supondrá que tengamos objetivos 8mm, 14mm, 24mm, 50mm, 85mm, etcétera. Esto afecta en el ángulo de visión, y afecta a la distancia entre los objetos.

<sup>60</sup> Es aquel tipo de montaje interno por el cual, en una misma escena, cambia el foco de un término a otro del plano. La fijación del foco en una de las acciones que transcurren en el mismo hace las veces de un corte de edición, pero sin necesidad de él.

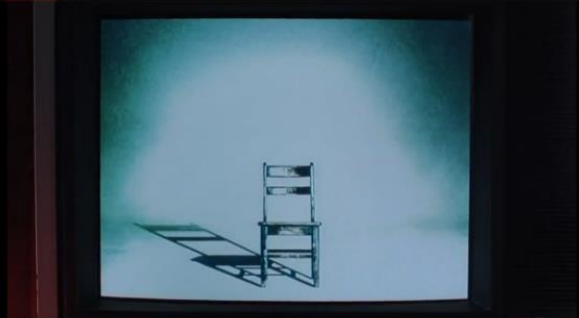
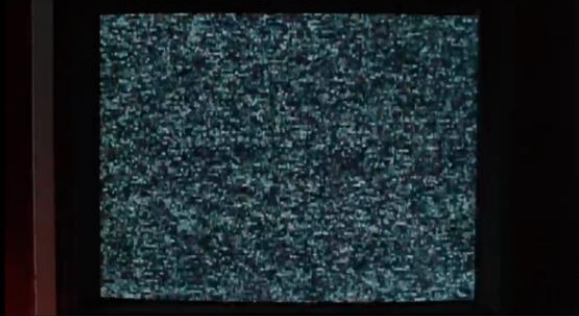
<sup>61</sup> El montaje más básico que podemos hacer es el corte. Consiste en cambiar simplemente de plano, cambiando la perspectiva, y haciendo avanzar la historia.

<sup>62</sup> El plano contraplano es la manera más elemental y más utilizada de filmar un diálogo entre dos personas en el mundo del cine y la televisión. Un plano y su contraplano se basan en dos planos seguidos en el montaje (al menos, en la mayoría de casos), que se sitúan en paralelo físicamente.

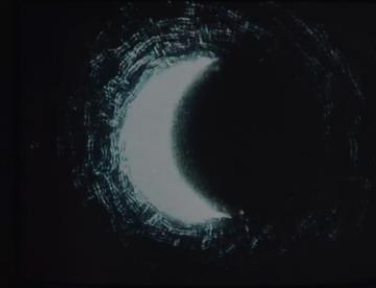
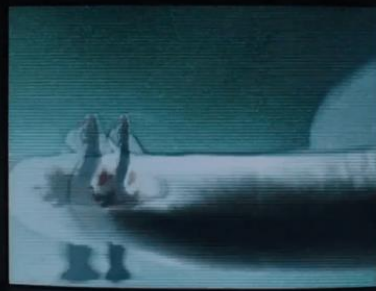




**"The Ring" (Gore Verbinski, 2002). Fragmento 1. Muerte de Katie. Minuto 03:50 al 07:10**





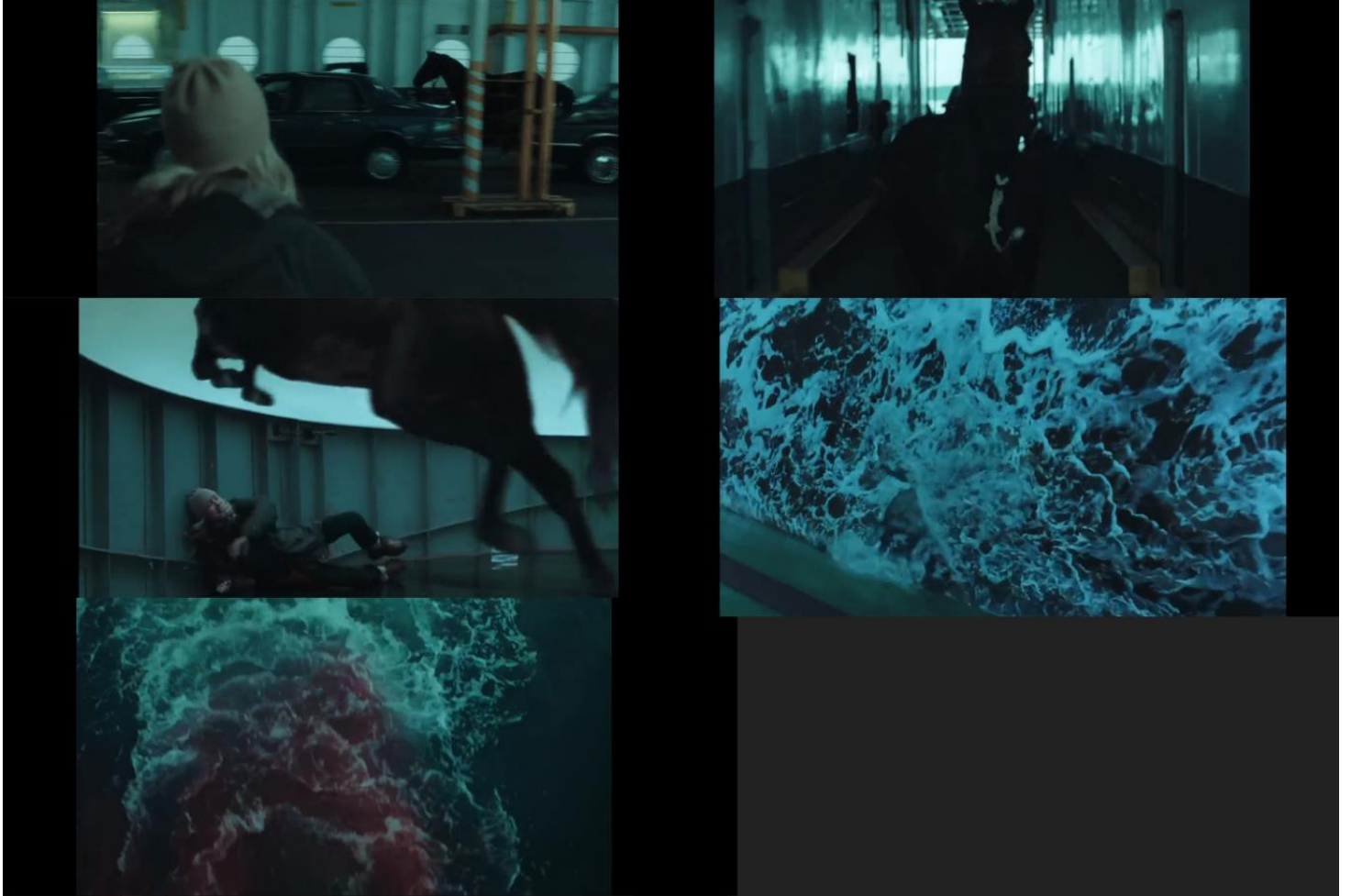




**"The Ring" (Gore Verbinski, 2002). Fragmento 2. Visión del video maldito. Minuto 23:06 al 25:33**







**"The Ring" (Gore Verbinski, 2002). Fragmento 3. Caballo ataca en el ferry. Minuto 54:06 al 56:15**









**"The Ring" (Gore Verbinski, 2002). Fragmento 4. Descubrimiento del cadáver de Samara. Minuto 01:24:54 al 01:34:22**









**"The Ring"**(Gore Verbinski, 2002). Fragmento 5. Muerte de Noah. Minuto 01:39:25 al 01:42:18

## 4.5 Reflexiones finales

A través de este capítulo obtuve las siguientes observaciones, la primera es que no sólo la necesidad de producir cine de manera industrial en *Hollywood* es tal, que los estudios se vieron en la necesidad de crear los "remakes", esto sin tener miramientos en repetir las fórmulas ya establecidas, haciéndolo de diferentes maneras. Sino también visto desde una perspectiva política se puede hablar acerca del *soft power*. Siendo el cine uno de los medios que se usa como mecanismo que a través de sus productos culturales son exportados a todos los rincones posibles del mundo. Haciendo del *remake* la forma perfecta para que cintas extranjeras cargadas de su contexto sociocultural puedan transformarse añadiendo elementos de su cultura (estadounidense) y evitando los de origen, para después distribuir a todos los mercados posibles, dando así difusión a su propia cultura.

De la misma forma se pudo puntualizar qué es un *remake*, que puede referirse a la reproducción de un objeto de manera industrial a partir de un molde o prototipo. Es decir, a partir de un original, mecanizar la reproducción del mismo. O puede tomar la estructura del original y realizar diversos cambios en función de la necesidad existente.

La segunda conclusión a la que se llegó es en cuanto a las características que se implementaron en la realización de "*The Ring*", no solo las características técnicas, sino también la manera en que resolvieron las diferencias culturales y lo que esto conlleva, simbolismos, ideologías, puntos de vista, etc. Un elemento que es una muestra perfecta para evidenciar estas adaptaciones o recontextualizaciones, es el uso de los caballos como conexión entre nosotros y el más allá reemplazando a los poderes sobrenaturales de uno de los personajes.

Sobre las características técnicas, se puede observar el uso de técnicas que ya se habían usado en "*Ringu*", como el *traveling*, pero implementadas de forma distinta, logrando así efectos distintos. A su vez se sumaron otras técnicas como el *zoom*, el enfoque retórico y el montaje de atracciones, que acercaron al *film* al estilo acostumbrado que tenían sus espectadores. La ambientación, refiriéndose a la iluminación y atmósfera es bastante similar a la que se maneja en "*Ringu*", salvó algunos cambios en los objetos para que se acerquen más a las casas, muebles y locaciones típicos estadounidenses y así también se acerquen al público occidental.



## Conclusiones

En este trabajo de investigación, con el título “Una genealogía visual: Del *Kabuki* al cine de terror de Asia Oriental”, que nació con motivo del servicio social, donde se trataron temas relacionados con las culturas de Asia Oriental, África y Medio Oriente; de los cuales destaca una curiosidad dirigida específicamente a la cultura japonesa, con el teatro *Kabuki* y posteriormente con el cine de terror japonés, “*J-Horror*”.

Las relaciones existentes entre la cinematografía, el teatro y las artes visuales, en Japón son, sin lugar a dudas, factores importantes para la realización de este trabajo, los conocimientos sobre el lenguaje visual, a nivel formal, expresivo o iconográfico, que el estudio del arte te proporciona, resulta bastante significativo a la hora de querer realizar un análisis. Si bien la formación no está dirigida específicamente al ámbito cinematográfico, el cine compendia y se basa en todas las artes. Además, emplea la tecnología en función del arte, utilizando la luz, el color, el movimiento y el ritmo para crear la fantasía, la ficción y la realidad.

Para la realización de una obra cinematográfica, especialmente la realización de los escenarios y el vestuario es imprescindible tener al menos una noción del lenguaje visual. Además, de un gran número de técnicas (la electrónica, la iluminación, etc.), alguna disciplina científica (óptica y geometría, por ejemplo) y el resto de las artes, confluyen en buena medida en la realización de una película, a esto se suman características del arte dramático, como la interpretación de los actores, la creatividad colectiva que se da cuando se hacen trabajos en equipo. Todas las disciplinas científicas, técnicas y artísticas, aunado a los esfuerzos realizados por todo el equipo, es de lo que se constituye el día a día de cualquiera de rodaje.

La forma de representación, la narración y la capacidad de lograr que el espectador, más allá de que crea lo que está pasando; sino que pueda sumergirse en la obra al grado de llegar a sentir un sinfín de emociones que lo llevan a mantenerse “al filo del asiento” a partir de lo que se muestra en pantalla, aún a sabiendas de que no es real, es algo que se logra gracias al buen manejo y explotación del lenguaje visual, teoría del color, teoría de la luz, composición, teoría de la imagen, conocimiento sobre y formas de representación, en algunos casos simbolismo etc. Todo este conocimiento teórico es el mismo que se necesita a la hora de estudiar y analizar obras pertenecientes a las artes visuales, y no es de extrañarse, ya que el cine parte de las artes como, la pintura, la escultura, la fotografía, el teatro, la literatura, y de cada una toma ciertas características o factores, para después aplicarlos a la hora de realizar la filmación de una obra,

por lo que en realidad el conocimiento en artes visuales es casi imprescindible al momento de realizar un análisis cinematográfico.

El principal objetivo de este trabajo fue investigar y analizar los elementos pertenecientes a la dirección artística referente a la escenografía general, el diseño y tratamiento de personaje, o criatura conocido como “*Yurei*”, que se da en la cinematografía japonesa, específicamente en el género de terror; “*J-Horror*”, con el fin de realizar el análisis técnico, conceptual y narrativo de la obra “*Ringu*” de Hideo Nakata . Esto se logró gracias a que previamente consiguieron diversos objetivos que ayudaron a culminar en el análisis cinematográfico de dichas obras. Estos objetivos fueron, el investigar cómo ha sido la trayectoria del cine de terror japonés a través del tiempo mediante sus tres pautas principales, analizando cómo ha evolucionado y que es lo que le permitió desenvolverse de la manera en que lo ha hecho hasta llegar a lo que es hoy. Lo que facilitó el observar los elementos que conforman al cine de terror japonés. Posteriormente, observando el trabajo de algunos directores, y obras que han contribuido al desarrollo de este género, se logró analizar cómo emplean dichos elementos en la realización de las obras, para al final poder hacer un análisis cinematográfico más extenso sobre una obra en específico; realizando a la par una investigación visual sobre la obra.

Al iniciar esta investigación acerca del fenómeno cinematográfico conocido como “*J-Horror*” , el objetivo principal, como se menciona en el párrafo anterior, era realizar un solo análisis cinematográfico sobre la obra “*Ringu*” de Hideo Nakata. No obstante, conforme avanzó la investigación se volvió necesario el incluir un segundo objeto de estudio, en este caso es el *film* de Gore Verbinski “*The Ring*”.

Con el fin de tener un mayor cercanía con esta expresión audiovisual, el cine, y observar su desarrollo dentro de cada cultura que la produce, nutriendo así la investigación. A través de las divergencias y convergencias que se aprecian en cada obra, tanto en el argumento como en los aspectos técnicos, el tratamiento que se le da cambia con base en elementos propios dentro de la cultura de cada sociedad. Cada sociedad traduce sus miedos respondiendo a las necesidades de quienes y para quienes fueron creados.

Esto hace notorio la gran influencia que la sociedad ejerce en el cine y como a su vez el cine llega a influenciar a la sociedad. Un ejemplo claro de esto es precisamente el personaje de Sadako el cual tuvo un gran repercusión en la cultura popular.

Por último, si bien este trabajo se realizó como una tesina para obtener una titulación, creo pertinente la continuación de esta investigación, sobre todo por la información expuesta

anteriormente, este es un tema del que lamentablemente hay poca información y se tiene mucho por explorar en un campo tan reciente y basto como lo es el análisis cinematográfico, aunado a la comparación entre distintas visiones del terror y formas de representación entre Oriente y Occidente. En definitiva de este trabajo se puede partir para una serie de investigaciones sobre el cine de terror contemporáneo de Asia Oriental y compararlos con el cine de terror occidental. Estas investigaciones se podrían llevar a cabo más adelante en una maestría o incluso en un programa de investigación orientado al estudio de Asia Oriental.

## Bibliografía

- Aumont, Jacques, y Marie, Michel, (1990). *Análisis del Film*. Paidós.
- Balmain, Colette, (2008). *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh, Edinburgh University Press.
- Bazán Guzmán, José Eduardo (2018). *Oriente vs Occidente: Análisis de los cambios culturales a través de los aspectos formales del cine entre Ringu y The Ring*. Ciudad de México, Universidad Iberoamericana.
- Hearn, Lafcadio, (2008). *El Japón fantasmal*, Satori.
- Kabuki: el arte prohibido <https://www.circulobellasartes.com/wp-content/uploads/2016/05/dossier-kabuki.pdf> (Consultado el 5 de diciembre del 2021)
- McRoy, J. (2005). *Japanese Horror Cinema* (ed). Edimburgo, Edinburgh Press.
- Astorga Hermida Miguel. Capítulo 7. Kabuki: Estilos y características principales del teatro japonés en época Edo, Consultado el 11 de Diciembre del año 2021  
<http://www.ugr.es/~feiap/ceiap2v2/ceiap/capitulos/capitulo07.pdf>
- Minoru Tanokura, (2007). *La estructura ritual en el teatro Kabuki*, l'Associació d'Investigació.
- Moscardó, José, (2012). *Horror Oriental*, Madrid, Arkadin.
- Murcia, F (2002). *La escenografía en el cine. El arte de la apariencia*. Madrid, Fundación Autor.
- Raya Bravo, Irene y López Rodríguez, Francisco Javier, (2016). *Análisis de tópicos culturales del J-Horror: el desciframiento del cine de terror japonés a través de la mirada occidental en El Grito*. Sevilla, Aconcagua Libros.
- Rin, S, (2007). *Las grandes películas asiáticas. Espiritualidad, violencia y erotismo en el cine Oriental*. Madrid, Ediciones JC.
- Sánchez Lopera, Sandra. *Traduciendo la mirada: Sobre la práctica del montaje cinematográfico en los remakes norteamericanos de las películas de terror japonés*

*contemporáneas*. España, Universitat Ramon Llull, Facultat de Comunicació i Relacions internacionals Blanquerna.

Santa Cruz, Antonio Míguez (2019). *Tras las huellas de Sadako. El espectro de la literatura*

Shigeta, T. y Aguilar, C. y D, (2003). *Cine fantástico y de terror japonés (1899-2001)*. San Sebastián, Donostia Kultura.

Sirbu, Vlad, (2015). *El objeto de terror en la cinematografía contemporánea de Asia Oriental: el “J-Horror” y el “K-Horror”*. España, Universidad de Salamanca.

Tessier, M. (1999). *El cine japonés*. Madrid, Col. Flash, Acento Editorial.

Fecha de publicación 25 de junio de 2018, Teatro Kabuki: manual básico para entender este arte tradicional japonés, Consultado el 11 de Diciembre del año 2021  
<https://blog.teatrosanal.com/2018/06/25/teatro-kabuki-manual-basico/>

WebJapan, Kabuki, un teatro nacional vibrante y emocionante, [https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30\\_kabuki.pdf](https://web-japan.org/factsheet/es/pdf/es30_kabuki.pdf)