

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial

del 3 de abril de 1981



LA VERDAD
NOS HARÁ LIBRES

UNIVERSIDAD
IBEROAMERICANA

CIUDAD DE MÉXICO ®

“ORIENTE VS OCCIDENTE: ANÁLISIS DE LOS CAMBIOS
CULTURALES A TRAVÉS DE LOS ASPECTOS FORMALES DEL CINE
ENTRE RINGU Y THE RING”

TESIS

Que para obtener el grado de
MAESTRO EN COMUNICACIÓN

Presenta

JOSÉ EDUARDO BAZÁN GUZMÁN

Directora:

Dra. Julia Emilia Palacios Franco

Lectores:

Dr. Miguel Federico Rubio Marín

Mtro. José Rosalío Gutiérrez Rasura

Ciudad de México

2018



A mis mamás, por ser el pilar de mi vida.

Agradecimientos

A mis mamás, por el gran amor con el que me han apoyado en cada paso importante de mi vida. Su amor fue la motivación más grande para alcanzar este objetivo, porque sin su cariño este, como tantos otros logros, no serían posibles. Las palabras no bastan para agradecerles todo lo que han hecho por mí. Por siempre, gracias.

A la Dra. Julia Palacios, que se interesó en este fascinante tema y confió que podría llevar a buen término este proyecto.

Al Dr. Miguel Rubio, porque su apoyo en esta investigación llegó en el momento que más lo necesitaba.

Al Mtro. José Gutiérrez, por su importante ayuda en la recta final de esta investigación.

A la Dra. Mireya Márquez, que en los momentos más críticos de mi vida académica, me brindó su respaldo total.

Al Dr. Edwin Culp, que creyó en mí como estudiante.

Al Dr. Rafael Malpartida, por su gran apoyo al recibirme como estudiante de investigación en la Universidad de Málaga.

A mi amiga Araceli Duarte, porque sin su gran apoyo, este camino hubiera sido más complicado de lo que fue.

A la Universidad Iberoamericana Ciudad de México, por brindarme la oportunidad de formar parte de sus estudiantes.

ÍNDICE

Introducción	6
Metodología	13
Capítulo 1	18
Ringu.....	18
El libro	20
La película.....	22
El remake.....	29
Capítulo 2	32
Hazlo remake.....	32
Intercambios entre Japón y Occidente.....	38
Capítulo 3	42
Cine de terror japonés.....	42
La guerra como maquinaria ideológica	46
La religión y sus fantasmas.....	54
Diosa fantasmal, mujer del agua.....	56
Capítulo 4	59
Cine de terror del otro lado del mundo.....	59
Capítulo 5	65
Análisis comparativo	65
<i>Ringu</i> : Fragmento 1	65
Características visuales	67
<i>The Ring</i> : Fragmento 1.	68
Características visuales	70
Análisis Fragmento 1	71
Ringu. Fragmento 2.	73
Características visuales	75
<i>The Ring</i> . Fragmento 2.	76
Características visuales.	78
Análisis Fragmento 2.	78
<i>Ringu</i> . Fragmento 3.	82

Características visuales.....	84
<i>The Ring</i> . Fragmento 3.....	85
Características visuales.....	87
Análisis Fragmento 3.....	87
<i>Ringu</i> . Fragmento 4.....	89
Características visuales.....	92
<i>The Ring</i> . Fragmento 4.....	92
Características visuales.....	95
Análisis Fragmento 4.....	95
<i>Ringu</i> . Fragmento 5.....	97
Características visuales.....	99
<i>The Ring</i> . Fragmento 5.....	100
Características visuales.....	102
Análisis Fragmento 5.....	102
Conclusiones	107
Bibliografía	109
Películas citadas	112

Introducción

Para comprender la ideología de una cultura es necesario hacer una revisión de su contexto histórico. Esto se puede lograr a través de comprender las expresiones artísticas que esta sociedad manifiesta, ya que las mismas se encontrarán impregnadas de elementos determinantes como la religión, la economía y hasta la guerra. El entorno social, psicológico y cultural también juega un papel muy importante en estas manifestaciones. Los sucesos importantes por los que atraviesa una sociedad, determinan su pensamiento no solo a nivel político sino también a nivel social. El arte habla acerca del sentir social y el contexto histórico en el que fue creado y por el que fue influenciado, por ejemplo, el Renacimiento europeo no solo fue determinado por los sucesos del momento histórico sino también por culturas antiguas como Grecia y Roma. Por tanto entender el contexto histórico que influyó en la creación de una obra permite comprenderla de mejor manera y entender de mejor manera a la sociedad que la creó.

Algunas de las expresiones artísticas que son estudiadas para entender a una sociedad son la literatura, la pintura, el teatro y con relativamente poco tiempo de nacimiento a comparación que las anteriores: el cine.

El cine, y en especial el de terror, habla de lo que le sucede a la sociedad que lo produce. Permite vislumbrar su cultura, tradiciones y creencias. Analizarlo permite comprender como piensan los individuos que pertenecen a esa sociedad. Teóricos como Kracauer han estudiado el impacto que tienen el entorno social, psicológico y cultural en la creación de películas, esto como reflejo en la pantalla de lo que pasa

en la realidad. Sus investigaciones servirán a esta tesis como punto de partida para identificar desde qué perspectiva entender al cine como medio de expresión del impacto social. En el caso de Japón, sus películas permiten comprender una civilización que, a primera vista pareciera tener valores muy distintos a los propuestos por occidente. El problema se presenta cuando se quiere comprender a esta cultura a través de su cine desde una visión de estudios occidentales. Estos podrían presentar una visión sesgada acerca de una cultura, por el hecho de observarla desde el entorno y no desde el interior. Por ello, para poder comprender lo que una película de terror, en este caso *Ringu* (1998), dice acerca de la cultura donde se formó, tomaré en cuenta el remake occidental de la misma llamado *The Ring* (2002), que ayudará a comparar y contrastar aquellos elementos que, desde la visión occidental dejan de ser comprensibles dentro de la película. *Ringu* es comprensible para el público japonés, pero para el occidental pueden quedar algunos cabos sueltos. Es a través de la revisión histórica que permita entender cómo se dio forma al cine de terror japonés que se podrá entender estos elementos. Comparar con el remake norteamericano *The Ring*, permitirá identificar fácilmente aquellos elementos que, por no ser comprensibles al público occidental fueron eliminados o adaptados a la nueva versión.

En Japón, la corriente de cine de terror que se dio en las décadas de los 90 y 2000 tuvo un gran impacto, no solo en la cinematografía de ese país, sino también en otras latitudes. Diversos elementos se conjugaron como historias originales basadas en leyendas tradicionales, taquillas llenas, un buen manejo mercadológico, un interés por el cine de otras latitudes y un gusto renovado por el cine de terror,

para que estos filmes gozaran de gran popularidad y se convirtieran en producto de exportación, mayormente a occidente.

En 1998 una película de terror fue capaz de impactar profundamente a Japón. Dejó una huella tan interna en el imaginario japonés que subsecuentes filmes de terror, no solo de Japón sino de otros países asiáticos como Corea, Tailandia y China, retomaron elementos de ella. Algunas películas hoy en día la siguen tomando como inspiración o referencia, ya sea en la narrativa o en la producción de sus cintas. Además gestó una serie de secuelas, precuelas y remakes creando una franquicia exitosa en términos de taquilla. Este producto audiovisual mostraba en la pantalla los miedos a los que se enfrentaban los japoneses de cara al albor de una época de grandes cambios, desde económicos hasta tecnológicos, pero además los temores que los habían venido acompañando desde momentos tan lejanos en su historia como el periodo Meiji o la época de la posguerra. Diversas leyendas y grabados antiguos donde aparecen fantasmas, las obras representadas en el teatro Kabuki y las películas hechas después de la Segunda Guerra Mundial dan cuenta de ello. Los japoneses han usado el arte, así como muchas otras culturas, para expresar su miedo. En 1998, es el cine el que hablará de miedos con una película conectada con el pasado histórico y la cultura japonesa y que influyó notablemente en la posterior cinematografía de terror nipona: *Ringu*.

Para identificar, comprender y analizar aquellos elementos que *Ringu* retoma de la cultura japonesa, en este trabajo se realiza una revisión del contexto histórico-social que influyó, primeramente el cine de terror de la época de la posguerra y posteriormente en el cine de terror de los años 90. Esta revisión permitirá dar el

contexto general en el que se desarrollaron estas historias y la manera como se representaron en la pantalla.

Ringu fue la película que desató lo que se considera por algunos autores como Olivares y Balmain, como una ola de cine de terror, no solo en Japón sino en otros países de Asia como China y Corea, los cuales en su filmografía posterior muestran ser dignos herederos de la influencia fílmica japonesa de horror, con películas como *El Ojo (Gin Gwai, 2002)* de los hermanos Pang, *Dos Hermanas (Janghwa, Hongryeon, 2003)* o la tailandesa *Están entre nosotros (Shutter, 2004)* por mencionar algunos ejemplos. Fueron las décadas de finales de los 90 y principios de los 2000 la que se considera de mayor auge para estas cintas. La gran repercusión que tuvo este fenómeno cultural trascendió las fronteras de oriente para llegar a occidente; ahí la importancia de realizar una tesis de este tipo, que permita comprender el impacto que tuvo este fenómeno cultural de tales dimensiones en Japón y analizar la manera como fue retomado en Estados Unidos a través de los remakes cinematográficos, identificando todos aquellos elementos que entraron en juego para su desarrollo.

Esta investigación parte de la hipótesis de que un producto audiovisual contiene elementos narrativos y audiovisuales determinados por el contexto histórico y social de la cultura que lo produce y que al trasladarse a otra cultura en un remake del producto original, revela las particularidades de la cultura que lo realiza.

En la actualidad, donde el rechazo a la otredad, a lo diferente, a lo extranjero se hace presente en diversas culturas, estudiar los remakes puede permitir entender

al otro de una mejor manera, sobre todo porque los remakes atienden a reinterpretar el contexto cultural de una sociedad.

Para comprobar esto, a partir de una revisión histórica del cine de terror japonés que permita identificar los elementos narrativos y visuales característicos de este cine y entender las razones por la que estos elementos son tan determinantes en estos filmes, se hará una segmentación de las películas para identificar las diferencias culturales entre *Ringu* y de *The Ring*, las cuales estarán específicamente determinadas por el contexto histórico. Además una revisión de autores que permitan comprender porque Hollywood se ha decantado desde sus orígenes por la realización de remakes de productos audiovisuales de otras latitudes y cómo estos sufren cambios dentro de su contexto cultural.

En un mundo que se encuentra cada vez más interconectado en diversos niveles y donde las diferencias culturales parecen cada vez más difusas, un estudio como este permitirá entender la manera como las ideas, creencias, tradiciones y contexto de una cultura se manifiestan a través de un producto audiovisual y cómo este puede ser tomado por otra cultura y reinterpretado a través de la creación de otra obra de este tipo.

En el primer apartado de este trabajo hablaré brevemente acerca del fenómeno *Ringu*. Los alcances que ha tenido desde la publicación del libro por parte de Koji Suzuki hasta la realización de la película japonesa y el remake estadounidense. Es mayormente una revisión sobre la trama de estos 3 productos, que aunque en lo general se basan en la misma historia, en lo particular tienen cambios que es importante identificar.

En el siguiente apartado presentaré una revisión del fenómeno del “remake” y cómo interviene en la creación de nuevas obras, sobre todo cinematográficas.

En el apartado posterior trataré los intercambios culturales que se han dado entre Japón y Estados Unidos. No solamente el cine ha sido el producto cultural por excelencia dentro de este intercambio. Ya el hecho de que un invento europeo como el cinematógrafo, tuviera repercusión en Japón habla de los intercambios culturales y tecnológicos entre oriente y occidente. También el arte, la música y los videojuegos han formado parte de este intercambio.

El siguiente apartado de esta investigación estará enfocado a la metodología, en la cual explico la manera como se realizó el análisis de los filmes japonés *Ringu* y estadounidense *The Ring*, basado a partir de los análisis que ya hiciera Kracauer con el cine alemán de la posguerra. Donde el contexto histórico, político y social influye directamente en las representaciones cinematográficas del momento.

A continuación, en la siguiente parte de este trabajo presentaré un recorrido por el contexto histórico y social que forja al cine de terror japonés contemporáneo, así como la influencia que en él han tenido la posguerra, la religión y las leyendas tradicionales. Este apartado es de suma importancia ya que es el que permitirá comprender cuáles son y de dónde surgen aquellos elementos narrativos y audiovisuales característicos del cine de terror en el contexto japonés. Es el punto de partida que ayudará para realizar el análisis al contrastar la película japonesa con la estadounidense.

Posteriormente, en el siguiente capítulo, consagrado al análisis hablaré acerca de las transformaciones en los aspectos formales, conceptuales y narrativos que se observan en el filme estadounidense *The Ring*, remake de la película japonesa *Ringu*. A partir de una selección de 5 escenas de cada una de las películas realizaré un análisis comparativo. Primeramente abordaré la escena de *Ringu* donde se podrán apreciar los elementos narrativos y audiovisuales, a partir de lo desarrollado en el apartado anterior sobre el contexto del cine de terror japonés, para posteriormente identificar los cambios que sufre la versión estadounidense *The Ring*. Esta metodología de análisis permitirá comprobar como el traslado de un producto audiovisual de una cultura a otra supone cambios que responden a un contexto psicosocial como ya lo identificara Kracauer en el cine alemán de la posguerra.

Finalmente, la última parte de este trabajo corresponde a las conclusiones realizadas a partir de los hallazgos encontrados después de aplicada la metodología al objeto de estudio.

Metodología

El interés por la realización de esta investigación surge de un gusto personal por el cine de terror. Acostumbrado a la filmografía estadounidense de este género, fue toda una sorpresa descubrir cómo se plasma el terror y el miedo en otras latitudes. Eso hizo surgir la incógnita en mí de si, a pesar de vivir en otro contexto cultural, los individuos somos capaces de comprender en su totalidad los significados que vienen denotados en una película. Entender lo que no se comprende a primera vista en la pantalla pero que comunica un pensamiento más profundo sobre quien realizó ese producto audiovisual.

El cine de terror asiático ha tomado fuerza para entrar en los mercados de Europa y América desde finales de la década de los 90, por lo que en la actualidad esta filmografía es bien conocida en diversas partes del mundo. Adquirí un gusto significativo por esas historias diferentes, en su mayoría enfocadas en fantasmas vengativos. Entre las cintas hechas en Tailandia, China, Corea y Japón, para este estudio, me decanté por las últimas, porque es en Japón donde se inicia con este auge del cine de terror en la década de los 90 y que posteriormente expandirá su influencia hacia los demás países. *Ringu* fue la película que inauguró este momento de popularidad a nivel mundial, por lo que la elegí como el producto audiovisual para estudiar.

En este momento de la investigación comprendí que era necesario tener otro producto audiovisual que sirviera para contrastar los hallazgos que tuviera de *Ringu*. *The Ring*, la versión estadounidense de este filme, me permitiría tener la visión

“occidental” de esta historia. Este estudio entonces está basado en las divergencias y convergencias entre estos dos filmes.

Para realizar un análisis sobre estos dos filmes lo primero es conocer la historia sobre la que están basados. Fundamental fue hacer una revisión del libro *Ringu* de Koji Suzuki para identificar los elementos importantes y los aspectos álgidos de la historia.

Posteriormente examinar las películas de *Ringu* y *The Ring* para, igualmente, identificar los elementos más importantes, así como las convergencias y divergencias en ambas cintas. Aunado a esto, la revisión de diversas cintas de terror japonés de la época de la posguerra para identificar la influencia directa que tendrán en el cine de terror japonés de los 90. También de películas contemporáneas a *Ringu* en Japón, Tailandia, China y Corea, para identificar las coincidencias culturales y la influencia directa de *Ringu* en todas ellas.

Una vez revisada las dos cintas principales decidí realizar la selección de 5 escenas, las más importantes dentro del desarrollo de la trama. De estas, 4 escenas coinciden en la narrativa de los dos filmes, una de ellas no. Posteriormente identificar los elementos más importantes dentro de cada escena. Cuáles se mantienen en el remake y cuáles se modifican o desaparecen.

La importancia del remake de *Ringu* radica en entender primeramente las razones que llevaron a su creación. “Para lograr ese objetivo es fundamental hacer una revisión de la literatura que permita comprender las razones por las cuáles se crea un remake de un producto original. A partir de análisis realizados a la industria del

remake cinematográfico por distintos autores, como Martell que permite comprender este fenómeno desde una perspectiva de influencia cultural. Berthier que explica los beneficios económicos de la industria del remake y Cascajosa que brinda la visión de entender al remake desde la importancia que tiene como retrato cultural. Estos autores permiten formar un panorama acerca de las razones para realizar un remake y que ayudaran a entender por qué se hizo un remake de *Ringu*.

Posteriormente para entender y analizar los elementos dentro de las escenas seleccionadas presentes en *Ringu* y que fueron modificados o eliminados en *The Ring* es necesario realizar una revisión histórica, política, social y cultural sobre la que se forja el cine de terror japonés. A partir de la visión de autores especialistas en el tema como Balmain, Wee y Wada-Marciano y que aportan a esta investigación desde distintas dimensiones. Desde la influencia en el pensamiento japonés que tuvieron las políticas de aislamiento, el período de la posguerra, la religión sintoísta y budista, las leyendas tradicionales, el arte, el teatro Kabuki y que van a influir directamente en las representaciones del cine de terror japonés, primeramente de la época de la posguerra y posteriormente en la década de 1990. Este apartado es de gran ayuda para entender las expresiones audiovisuales del cine de terror japonés, en específico de *Ringu* y comprender por qué el remake es diferente en forma y fondo.

Una vez comprendido todo el contexto sobre la industria del remake y del cine de terror japonés, como hiciese Kracauer al analizar el cine expresionista alemán de la posguerra, en específico con *El Gabinete del Dr. Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari, 1920)*, donde identificó que los elementos presentes en la cinta tenían

significados determinados a partir del contexto sociocultural, y tomando los elementos que caracterizaron el cine de terror japonés de posguerra, como la figura de las mujeres fantasma vengativas representada en el maquillaje, vestuario y cabello, la creencia en el mundo espiritual ligado al de los vivos, la concepción del fantasma en el ámbito religioso, haré un análisis del filme *Ringu*, entendiéndolo como precursor de la ola de cine de terror japonés surgida en la década de los 90, que al igual que los filmes alemanes y japoneses de posguerra, surge en un período donde el sentimiento de desestabilidad y de profunda crisis permea en el imaginario de la sociedad japonesa. La burbuja inmobiliaria que se desarrolló a partir de la década de los 80 y 90 en Japón es conocida como “la década perdida”. Posterior a esta etapa no es de extrañar que surgiera una ola de cine que permitiera expresar el descontento, los miedos y las ansiedades que la gente sufría en ese momento, como el miedo a la tecnología y la modernidad que se estaban haciendo presentes como una constante, ya no solo en *Ringu* sino en otros filmes de la época. *Ringu* retoma elementos de las cintas de terror de la posguerra, y como en su tiempo lo fueron *Cuentos de la Luna Pálida* (*Ugetsu monogatari*, 1953) y *Ghost story of Yotsuya* (*Tōkaidō Yotsuya Kaidan*, 1959), la obra de Hideo Nakata se convirtió en la que sentó las bases narrativas, de producción y de realización para las posteriores cintas japonesas de terror, incluso influyendo directamente en filmes de China, Corea y Tailandia como mencioné anteriormente.

Apoyándome en la investigación de Kracauer realizaré un análisis de *Ringu* a partir de la narrativa y los elementos audiovisuales como el vestuario, la ambientación y el decorado.

Primeramente, presentaré una descripción de lo que sucede en el fragmento de *Ringu*, después una descripción de los elementos importantes que aparecen a cuadro. Posteriormente el mismo procedimiento con *The Ring*. A continuación un análisis comparativo entre las dos cintas, basado en el contexto que se desarrolló en la primera parte de esta tesis para profundizar en los hallazgos a los que llegará esta investigación.

Una vez realizados los análisis para *Ringu* y *The Ring*, desarrollaré las conclusiones a las que llegué después de los hallazgos arrojados a través del análisis de las escenas de ambas cintas.

Capítulo 1

Ringu

En el año de 1998 llega a las pantallas de cine una película que sembraría el miedo en el público de Japón y que sentaría las bases para el llamado boom de cine de terror. Es *Ringu*, realizada por Hideo Nakata. Su importancia es tal que Olivares menciona que “Ringu constituye el máximo referente de la nueva ola del cine de terror asiático” (2005, p. 12). Esto no quiere decir que en Japón no se estuvieran realizando películas de este género sino que precisamente esta contiene elementos narrativos y audiovisuales importantes que marcaron el desarrollo de cintas posteriores a ella. La trama se desarrolla en torno a una periodista que debe descubrir, en una carrera contra reloj, el misterio detrás de un video maldito que provoca la muerte 7 días después de haberlo visto. Está basada en el libro homónimo de Koji Suzuki, publicado en 1991, el cual rápidamente se convirtió en un best seller. Es decisión del mismo escritor que sea Hideo Nakata quién lleve la batuta de dirigir la versión fílmica de su libro tras haber visto su trabajo como director en algunos cortometrajes, su primer largometraje *Ghost Actress* (1996) y en 3 capítulos de una serie llamada *Haunted School F*, uno de ellos *Rei Bideo* “resulta especialmente crucial como puente temático entre *Ghost Actress* y *The Ring*” (Olivares, 2005, p. 202).

Nakata se había empapado de referencias al cine norteamericano y europeo y que pueden verse directamente plasmadas en *Ringu*, como la italiana *Suspiria* (1977), y las estadounidenses *El Exorcista* (*The Exorcist*, 1973) y *La Profecía* (*The Omen*, 1976), por mencionar algunas, pero además lo que hará será retomar elementos de

las tradicionales historias de fantasmas japonesas. Junto con Hiroshi Takahashi conciben la adaptación de una historia que tendrá varios cambios importantes en el argumento al trasladarse del libro al filme.

En su momento se convirtió en todo un fenómeno de popularidad, lo que ayudó a otras producciones de terror, no solo de Japón sino de otros países asiáticos a posicionarse en el panorama internacional, desatando el boom de cine de terror asiático.

“The Ring, con un presupuesto de menos de un millón de dólares, obtuvo un éxito sin precedentes en taquilla - se exhibió por vez primera en pantalla el 31 de enero de 1998 durante una proyección doble organizada por los estudios Toho... junto a *Rasen* (1998), basada en la secuela de la obra de Suzuki y dirigida por Joji Lida - y generó en torno a sus significantes y su aura un culto increíble, tanto que se publicaron una serie de cómics sobre la obra, se lanzaron al mercado varios juegos para consola, como *The Ring: Terror's Realm*, otros productos más anecdóticos como velas, llaveros o muñecas de Sadako e incluso se construyó un parque de atracciones temático en torno a la figura de la fantasma de blanco” (Olivares, 2005, p. 49)

El personaje de Sadako, la fantasma vengativa, logró una gran popularidad entre el público aficionado al cine de terror que en 2012 durante el Festival O-Bon, que es el festival dedicado a los muertos, se le celebró un funeral ritual.

Este auge del cine de terror en Japón, comenzó en la década de los años 90 y se dio en películas como *Ringu* (1998), sus secuelas y posterior precuela, la serie de *La Maldición* (*Ju-on*, 2002), *Llamada perdida* (*Chakushin ari*, 2003) *Dark Water*

(*Honogurai mizu no soko kara*, 2002) *Audition* (Ôdishon, 1999), *Pulse* (Kairo, 2001) entre otras y de la mano de directores como Hideo Nakata, Kiyoshi Kurosawa, Takashi Shimizu y Takashi Miike como los más importantes. Autores como Carroll consideran que el aumento en la producción y el gusto por el cine de terror se debe a cuestiones de crisis muy fuertes y profundas generalmente en el ámbito nacional. Estos momentos son los propicios, como si de un caldo de cultivo se tratase, para contar historias de terror a través del cine. De 1980 a 1990 hubo una burbuja financiera muy importante en Japón lo que provocó la sensación de crisis y depresión en la sociedad que es conocida como “La década perdida japonesa”.

“Carroll sostiene que las películas de horror y ciencia ficción proliferan en tiempos de ansiedad económica y política y, permiten la expresión del “sentido de impotencia y ansiedad que se relaciona con tiempos de depresión, recesión, la lucha de la Guerra Fría, inflación galopante, y confusión nacional” (Balmain, 2008, p. 31, t. p.)

De ahí que durante la década de 1990 el cine de terror japonés comience a tomar una fuerte presencia y sea en 1998, con la llegada de *Ringu*, cuando se desate este fenómeno que durará durante varios años. Gracias a esto, se impulsará a otros países asiáticos a desarrollar este género y será Hollywood quién retomará estas historias para realizar sus propias versiones fílmicas.

El libro

En *Ringu*, el escritor plasma con maestría una carrera contra reloj para que el protagonista pueda librar a su familia de una terrible maldición que los amenaza con morir en exactamente una semana. A lo largo de 288 páginas, Koji Suzuki

desentraña poco a poco los misterios que el protagonista, Kazuyuki Asakawa va encontrando a su paso con tal de no ser presa de la muerte. La narración de los sucesos que ocurren a lo largo de 7 días de investigación incluye detalles que permiten al lector comprender las razones que llevan a Sadako a manifestarse a partir de una maldición de tal magnitud.

Kazuyuki Asakawa es un periodista que, a partir de recibir información sobre extrañas muertes sucedidas simultáneamente, una de ellas, de la sobrina de su esposa, decide investigar sobre estos hechos. Las pistas lo conducen a una cabaña en un complejo turístico donde descubre un video muy extraño con una advertencia: “Aquellos que hayan visto estas imágenes están condenados a morir a esta misma hora exactamente dentro de una semana. Si no desea usted morir, tiene que seguir estas instrucciones al pie de la letra...” (Suzuki, 2004, p. 83)

A partir de aquí el libro se desarrolla en una espiral de sucesos por investigar en la que Asakawa unirá fuerzas con su antiguo colega del colegio Ryuji formando una pareja de investigación al estilo Sherlock Holmes y John Watson. Juntos descubrirán las claves que los llevarán a conocer el pasado de Sadako, la creadora del video maldito. Existen puntos importantes en el libro que ayudan a comprender mejor la historia y que no serán incluidos en la versión fílmica, como por ejemplo que Sadako fuera la última contagiada de viruela en Japón antes de que se erradicara la enfermedad en ese país y antes de morir asesinada. El escritor realiza una analogía entre el virus y la maldición. Así como Sadako fue contagiada antes de morir, después de la muerte quiere seguir contagiando a todos a través de su video maldito como si de una enfermedad infecciosa se tratase.

Otro punto importante a resaltar es que Suzuki jamás hace aparecer a ningún fantasma dentro de la narración. No están presentes corpóreamente, por lo que la historia antes que desarrollarse como un libro de terror, se desenvuelve más como una novela de suspenso y misterio.

“Y es que la novela de Suzuki, por sorprendente que pueda parecer al espectador de Ringu que ha permanecido ajeno a su base literaria, no es un relato de fantasmas. Resulta así que una de las mejores películas de espectros... de la historia del cine es la adaptación de una novela donde no aparece fantasma alguno de manera explícita” (Malpartida, 2014, p. 108)

Así es como 7 años después de publicado el libro de Suzuki, como si se tratara de una extrapolación de los 7 días de la maldición de Sadako, es que llega a las pantallas la versión cinematográfica de Nakata.

La película

Llevar a cabo la adaptación al cine de un libro es un proceso que requiere de depuración y contextualización para la traslación de un medio a otro. Nakata y Takahashi idean un guion con cambios significativos, sin perder la esencia del libro, pero haciendo adaptaciones importantes, basándose en elementos característicos del cine de terror nipón. Nakata logra crear una película que terminaría volviéndose de culto.

“Su película, para la que contó con un presupuesto irrisorio, demuestra que lo esencial es, lejos de la parafernalia y sofisticación, articular al detalle una historia a partir de un guion que la sustente y la haga crecer en el corazón receptivo del espectador sin falla alguna de intensidad” (Olivares, 2005, p. 98)

Uno de los cambios más significativos que introduce Nakata es el del personaje principal. De ser Kazuyuki Asakawa en el libro, quien lucha contra reloj para desvelar los misterios de la maldición que se cumplirá en 7 días y así salvar a su esposa y su hija pequeña, pasa a ser Reiko Asakawa que busca junto con su exmarido protegerse a ella misma y a su hijo de la maldición. El que el rol principal en la película recaiga en un personaje femenino tiene un peso muy importante en la historia ya que la antagonista, en este caso Sadako, también es mujer y por tanto, se encuentran en igualdad de circunstancias una para con la otra. Quién mejor que otra mujer para desvelar el misterio que aqueja a Sadako y que trajo consigo el desencadenamiento de la maldición. Además, en el cine clásico de terror japonés siempre es la mujer la que se convierte en víctima. En el caso de *Ringu*, también Sadako es víctima pero será otra mujer la que trate de reivindicar el sufrimiento de la primera.

El cine clásico de terror japonés siempre ha tenido una carga dramática en las historias que presenta. El fantasma femenino que regresa del más allá a cobrar venganza lo hace porque en vida fue una mujer que sufrió a manos de gente que no tuvo compasión por ella. En *Ringu*, Sadako es heredera directa de estas historias, como por ejemplo la historia de Oiwa. La inserción del personaje de Reiko, una madre que persevera para salvar a su hijo, es la contraparte del sufrimiento de Sadako y de su padre que la asesinó. En el mundo, como lo plantea la película, existe gente capaz de infringir el mayor dolor, pero también de sacrificar su vida por amor.

Esto también responde a lo que estaba sucediendo en occidente con las películas de terror de los años 80 y 90, y de las que es innegable que Nakata tuvo conocimiento y un dejo de inspiración para Ringu. Filmes como *Alien* (1979), *Halloween* (1978), *El silencio de los inocentes* (*The silence of the lambs*, 1991) y *Scream* (1996), tienen un común denominador, y es que todas ellas fueron hechas con mujeres al frente del rol protagónico. Es de esperar que, en esta nueva ola de cine de terror japonés, Nakata decidiera que su protagonista fuera una fémina.

El cambio de la hija de Kazuyuki de dos años al hijo de Reiko de seis años es sumamente favorable dentro del filme. “Constante en Nakata es el secreto espantoso de un conflicto familiar virulento, por lo general entre padres e hijos (Olivares, 2005, p. 43). En este caso, debido a la edad del niño y a la relación que tiene con su madre, la historia adquiere una nueva dimensión dramática mucho más profunda que la que describe Suzuki en su libro. Una madre que está separada de su esposo y se enfrenta a la crianza sola de su hijo, al que de repente ve amenazado por la muerte tiene sin duda una carga sentimental mucho más grande que un padre que tiene una hija a la que apenas ve por estar tan ocupado en su trabajo y de la que se hace mayormente cargo su esposa. Pero el verdadero conflicto entre Reiko y su hijo Yoshi, es el descuido que tiene ella por el pequeño. Aunque la preocupación de Reiko por su hijo es mucha, ella se mantiene constantemente ocupada en su trabajo y después con la investigación del video maldito, por lo que apenas tiene tiempo para su hijo. Lo que muestra Nakata en el filme es a un niño con edad suficiente para poder ser independiente.

En contraste otro conflicto familiar que se muestra en la cinta es el de Sadako y su padre, lo que desencadenará el asesinato de la primera a manos de su progenitor. Esto es un cambio que realiza Nakata, ya que en el libro de Suzuki el asesino es un doctor que está internado en el mismo centro hospitalario que Sadako.

El personaje de Yoichi, además de ser el soporte que garantizará la empatía del espectador para con la protagonista, también es pieza importante de la trama. Es él quien da la idea al público de que algo sobrenatural está pasando, pues percibe cosas que su madre no puede explicar, aunque intuye. Más adelante, esta característica servirá para dar explicación de la historia de por qué Reiko y su ex marido se encuentran separados. Ryuji Asakawa se separó de su familia porque posee un don que le permite percibir cosas paranormales y no quiso que esto dañara a sus seres queridos. Pero heredó ese don a su hijo. Ahora es llamado por Reiko a unirse a ella para lograr salvar al hijo de ambos. Otro sacrificio de amor que otorga mayor dramatismo al producto audiovisual.

Esto no sucede así en el libro, ya que el personaje principal, Kazuyuki lo que hace es buscar a un antiguo compañero de escuela que trabaja en la Facultad de Filosofía y que tiene conocimientos sobre psicología paranormal. La carga emocional no es la misma que la de la película, ya que en el caso del amigo de Kazuyuki, Ryuji, este no tiene mayor conexión sentimental con la familia, salvo ayudar a su viejo colega en una tarea detectivesca que le causa mucha curiosidad e interés. El libro trata de dar un giro científico a la investigación, mientras que la película intenta dar un corte más paranormal. Ambos lo hacen con la elección del perfil del personaje que acompañara al protagonista en los descubrimientos.

Tanto en el libro como en la película la primer muerte misteriosa es la de la sobrina del protagonista. En el libro es sobrina política de Kazuyuki, hija de su cuñada y en la película es sobrina directa de Reiko, hija de su hermana. Este cambio, aunque parece no tener mayor peso en el argumento es verdaderamente significativo para iniciar la historia. En el texto, Kazuyuki comienza a investigar la muerte de su sobrina, al principio, por un mero interés periodístico, cuando al tomar un taxi el conductor le platica que fue testigo de una muerte misteriosa y después de investigar él la relaciona con lo que le sucedió a su sobrina Tomoko. En la película el encuentro con el misterio se da de manera diferente, Reiko ya se encuentra trabajando en un reportaje acerca de una leyenda urbana sobre una misteriosa cinta que causa la muerte. Esto ayuda mucho dentro de la trama porque, ya está dando una introducción a partir de una pista muy importante sobre qué es lo que va a suceder después. En el libro la introducción de la cinta de video se da hasta que Kazuyuki, después de haber hecho una considerable investigación, llega al chalet donde su sobrina se hospedó una semana antes de morir. Reiko en cambio, se interesa en la muerte de su sobrina en el funeral de la misma, donde empieza a relacionar pistas e interroga a un grupo de adolescentes, que le hablan acerca del video y de la maldición. Este tipo de cambios argumentales ayudan a recortar buena parte de la historia, aportando los toques necesarios para que sea comprensible dentro del tiempo determinado de la película. Además, permiten aprovechar de mejor manera los recursos cinematográficos, ya que en el libro gran parte de la investigación y análisis que realiza Kazuyuki se da como una reflexión para él mismo. Mantener este tipo de imágenes donde el personaje tiene charlas introspectivas es cambiado en el filme para aprovechar todos los recursos visuales

como las escenografías, la ambientación, el color, el sonido y los planos que la cinematografía puede aportar en un crisol mucho más rico de estímulos. Reiko Asawaka se entera de la existencia de estas muertes sospechosas haciendo su trabajo de reportera entrevistando y hablando con gente, diferente a como lo hace Kazuyuki en el libro.

Importante también es, para el guion cinematográfico, el hecho de haber cambiado la relación del Ryuji del libro con el personaje principal, al parentesco del Ryuji de la película para con la protagonista. En el libro sólo es un compañero del colegio de Kazuyuki, por lo que su muerte, al ser importante por haber formado parte de la investigación, puede llegar a carecer de emoción, porque en el libro no se forma una gran empatía con este personaje.

En cambio, en la película no es un amigo el que muere, sino el padre del hijo y exmarido de la protagonista, por lo que el vínculo afectivo es mayor, además de que, como se menciona anteriormente, ya existe una carga dramática por el hecho de que él se haya alejado de su familia para no lastimarlos. Su muerte se considera como el último sacrificio que él realiza por sus seres amados.

Pero sin lugar a dudas, la variación más importante de todas del texto original a la película es la de Sadako. Tanto en el libro como en la película, son 7 días los que tienen los protagonistas para saber qué es lo que está pasando con el video maldito. Durante este tiempo se van dosificando poco a poco los descubrimientos que los protagonistas van haciendo. El libro es mucho más explícito al relatar lo que sucede con la historia de Sadako y brinda varios datos adicionales que servirán para las siguientes películas de la serie *Ringu* que se hicieron en Japón, como que Sadako

estuvo en una compañía de teatro durante su juventud y que sirve como pretexto para realizar la precuela *Ringu 0 Basudei (2000)*, donde se narra la juventud y muerte de Sadako para dar paso al video maldito. En las dos historias, la de Suzuki y la de Nakata, los protagonistas descubren el cuerpo en el pozo y creen que están libres de la maldición, aunque esto no es así. Es en el momento culminante cuando Nakata, a través las herramientas que permite utilizar el cine, como la ambientación, el color y los planos, logra crear una de las escenas más terroríficas de los últimos tiempos. Nakata mantiene el suspenso durante toda la película, evitando provocar algún susto a la menor provocación. Lo que logra es guardar la impresión máxima de terror para el momento de la aparición de Sadako. Gracias a los planos y la ambientación de la escena lograr impactar haciendo ver todo desde el punto de vista del personaje que está a punto de morir.

Por fin, después de haber mantenido el suspenso durante casi todo el metraje, si bien Nakata pudo haber decidido mostrar pequeños indicios de Sadako a lo largo del filme se abstuvo de ello para lograr el énfasis necesario en un momento de la historia que así se requería, decide dar el susto máximo al mostrar a Sadako físicamente en una escena donde el manejo de los planos y de la secuencia permite transmitir miedo. Esta escena tuvo su inspiración en películas de occidente como *Poltergeist (1982)*. La tecnología es clave al llegar a este punto. No sólo es el medio a través del cual Sadako se comunica, sino también el punto de partida para que Reiko y su exmarido inicien la investigación. Pero además, es el medio que elige Sadako para hacerse presente físicamente y efectuar su maldición.

Nakata como director y Takahashi como guionista toman la excelente decisión de presentar esta escena corporalizando a una Sadako lastimada y en busca de venganza no solo contra los que la hirieron, sino contra todos los que se coloquen en su camino. La imagen de este fantasma toma su inspiración en filmes de la época clásica del cine de terror japonés, como *Cuentos de la Luna Pálida (Ugetsu Monogatari, 1953)*, por ejemplo. Ella emite su mensaje y busca ayuda para propagarlo, pero si la persona no lo hace de la manera correcta ella regresará para matarle. Encontrarse con el mensaje de Sadako significa encontrarse con una sentencia de muerte inminente.

El remake

En 2002 se estrena la versión estadounidense de *Ringu* llamada *The Ring*. La dirección de este filme corrió a cargo de Gore Verbinsky. A diferencia del remake que se llevó a cabo en Corea del Sur apenas un año después del estreno de *Ringu* y que retoma el libro de Suzuki, el filme de Verbinsky únicamente se basa en la película de Nakata. Esto puede deberse a que el libro original se tradujo al inglés 12 años después de su lanzamiento en 1991. Y puede haber sido el mismo interés que produjo *The Ring* en el mercado anglosajón lo que propició la traducción del libro. Este fenómeno es interesante, porque se ha observado en películas que han tenido gran éxito y han sido basadas en libros. Posterior al lanzamiento de la película se reeditan versiones del libro donde en las portadas aparecen los actores de la cinta, en un doble truco mercadológico que permite publicitar ambas obras.

La historia de Verbinsky se desarrolla, con el argumento general de la misma manera que la de Nakata. La protagonista es Rachel, una periodista y madre soltera encargada de su hijo Aidan. La muerte de su sobrina Katie es el detonador que la lleva a iniciar una investigación en la que se topa, de la misma manera que en *Ringu*, con el video maldito en este caso producido por Samara, contraparte estadounidense de Sadako.

Para su investigación, Rachel recurrirá al padre de su hijo, Noah quien a diferencia de *Ringu*, no tendrá ningún poder sobrenatural y primeramente será escéptico de la maldición de Samara, hasta que Rachel lo convenza.

El caso de Aidan es curioso, porque él sí tendrá una especie de don, igual que Yoichi que lo heredó de su papá en *Ringu*. La diferencia notoria es que Yoichi tiene la apariencia de cualquier niño de su edad y Aidan tiene una apariencia física distinta. Tez muy pálida, ojeras y una mirada perdida son componentes heredados directamente de *El Sexto Sentido (The Sixth Sense, 1999)* de M. Night Shyamalan, para denotar que el niño es diferente, que posee algo anormal, en este caso, el don para ver fantasmas.

En *The Ring* existen cambios importantes que tratan de explicar el origen de Samara. En *Ringu* se sabe que Sadako heredó poderes sobrenaturales de su madre, que era una famosa vidente. En *The Ring*, Samara es una niña adoptada que fue tratada por psiquiatras para lograr entender las cosas raras que sucedían con ella.

Debido a este tipo de cambios, las pistas que llevan a Rachel a descubrir el cadáver de Samara son muy distintas que en *Ringu*, aunque en las dos películas se encuentran en el mismo lugar: dentro de un pozo debajo de una cabaña. Los puntos importantes y álgidos dentro de la trama apenas fueron cambiados por Verbinsky, el contexto en el que se desarrollan sí fue modificado.

Capítulo 2

Hazlo remake

En los últimos años las historias originales para llevar al cine parecen estar escaseando. Esta es una de las razones por las que el fenómeno del “remake” pudiera estar cobrando auge. Pero este fenómeno es tan antiguo como la misma historia del cine.

Para Hollywood, hacer remakes de sus propias películas ha sido algo que lo ha caracterizado durante toda su producción, independientemente del estudio que sea. Desde una época muy temprana los remakes han tenido una gran importancia en Hollywood, aquí es donde la gran relación entre dos formas de expresión comienza a forjarse y permite que las grandes historias se lleven a la pantalla grande, siendo esta una alianza que con el pasar de los años se ha afianzado cada vez más. Existen muchas maneras de contar historias y de hacer cine, una de ellas y la que ha tenido predominancia es cuando la literatura pone las historias y el cine la gran maquinaria para visualizarlas. Así que desde sus inicios la industria se apoyó directamente de la literatura como menciona Memba (2008, pp. 87-88) *El Jorobado de Nuestra Señora* de Víctor Hugo que la Universal adaptó al cine en 4 momentos distintos en un muy breve período de tiempo, 1906, 1911, 1917 y 1923, es muestra del gusto por hacer remakes y de la falta de guiones por crear. La necesidad de producir de manera industrial es tal, que los estudios no tienen miramientos en repetir las fórmulas ya establecidas, haciéndolo de diferentes maneras. Películas donde las historias son copiadas escena por escena con diferentes actores, hasta las que cambian partes de la historia en aras de crear un producto novedoso.

Calabrese menciona que “los “remakes”... nacen como producto de mecánica repetición y optimización del trabajo, pero su perfeccionamiento produce más o menos una estética” (1999, p. 44). Esta repetición puede darse a distintos niveles, desde repetir una historia paso por paso, hasta elegir elementos característicos de una obra y adaptarlos a otra de manera muy parecida. 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, mecanizar la reproducción del mismo. O puede tomar la estructura del original y realizar diversos cambios en función de la necesidad existente.

El remake cinematográfico como producto comercial funciona abaratando los costos de generar una historia original, al simplemente adquirir los derechos de un filme, que además, ya ha probado su éxito, con lo que la inversión de capital es más segura. En el caso de los remakes de películas extranjeras que se realizan en Hollywood este punto es importante.

“Para un productor no americano, la venta de los derechos de remake puede ser en efecto mucho más rentable que la perspectiva de una limitada explotación comercial de una película en el mercado estadounidense. A la inversa, la compra de los derechos de remake de una película extranjera resulta más económica para un productor norteamericano que la adquisición de un guion original” (Berthier, 2007, p. 341)

Berthier explica que la función del remake dentro del factor económico funciona tanto para quien vende el guion, tanto para quien lo compra. Es decir, un realizador extranjero podrá obtener una ganancia mayor si vende los derechos de su filme,

que lo que podría conseguir si su película (de habla no inglesa) lograra insertarse dentro del mercado estadounidense, lo cual es complicado debido a la gran producción de películas nacionales que se realizan en Hollywood, con lo que no hay cabida para producciones extranjeras. Aunado a esto, el realizador estadounidense puede comprar a un mejor precio los derechos para la producción de una película, lo que le resultaría más económico que un guion original. Aparte del aspecto económico, el realizador de la cinta original ya marcó una línea creativa que permite al nuevo realizador tomar dos rumbos: seguirla y tratar de mejorarla o alejarse completamente de ella y tratar de innovar.

Desde otra perspectiva, Martel habla acerca del soft power y menciona que “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)” (2011, p. 2). Estados Unidos ha buscado las diversas maneras de incrementar su poder y control a nivel mundial. Uno de estos mecanismos es a través de sus productos culturales que son exportados a todos los rincones posibles del mundo. En este caso, los remakes de productos fílmicos juegan un papel importante dentro de la diseminación de este soft power. Estados Unidos retoma cintas extranjeras, que invariablemente están marcadas por el contexto sociocultural donde se realizaron y transforma estos productos añadiendo elementos de su cultura y evitando los de origen, para después distribuir a todos los mercados posibles, dando así difusión a su propia cultura. Desde la perspectiva económica solamente, el gran éxito que ha tenido Estados Unidos al dedicarse a realizar remakes, radica en el hecho de que Hollywood es capaz de generar cintas

con contenidos más generales, entendibles a la gran mayoría de audiencias mundiales y no solo a las determinadas por cierto contexto sociocultural y que serían las únicas en poder apreciar un producto con un alto grado de codificación cultural. Hollywood quiere hacer negocio a escala global y para eso tiene que hacer un producto que todos quieran y puedan consumir.

Un remake puede surgir por diversas razones y de acuerdo a esto, existirían varios tipos de remakes. En el caso de un filme original, el remake puede ser hecho tiempo después por otro director, o por otra casa productora, o con otros actores. En algunos casos se respetará lo más posible la historia original, mientras que en otros se darán algunos cambios de argumento. El caso de *Ringu* entra en la categoría de lo que Berthier llama "...remake internacional", que consiste en volver a hacer una película en un ámbito nacional distinto del original" (2007, p. 338). Hollywood detectó que en Japón *Ringu* había tenido un considerable éxito en el mercado interno y decidió tomar este filme para crear un producto internacional.

Estados Unidos no fue el primero que tomó la historia de *Ringu* para realizar un remake. En 1999, tan solo un año después del estreno en Japón, Corea del Sur ya había hecho su propia versión llamada *The Ring Virus*. La característica de esta versión es que está basada tanto en la película japonesa de Nakata como en el libro de Suzuki que dio origen a la misma. Esta versión solo se quedó en el mercado interno.

La rapidez con la que se pudo desarrollar el remake coreano de *Ringu* se debe a que internet potencializó la expansión del filme por los territorios del continente asiático. En 1998 había llegado el momento en que usuarios de distintas partes del

mundo podían compartir archivos a través de sus computadoras, pero además de eso ya se podían realizar compras a través de internet a otros países. En Corea el DVD de *Ringu* estaba disponible para su compra por internet desde junio de 1998 por lo que el público coreano ya tenía conocimiento de esta película mucho antes de que fuera distribuida oficialmente en ese mercado. Internet provocó un gran cambio en la forma como se distribuyó *Ringu* en Asia. “El boom regional del terror japonés es en gran parte una cuestión de las contingencias de distribución del DVD en Asia” (Wada-Marciano, 2009, p. 32, t.p.)

Como he mencionado anteriormente, los remakes han estado presentes dentro de la industria fílmica desde sus inicios, por lo que la importancia de realizar una investigación enfocada en ellos radica en que son una fuente inagotable de información acerca de la cultura que las produce. Más aún, permiten realizar comparaciones entre una cultura y otra a partir de divergencias y convergencias dentro de los filmes. Permiten entender a una sociedad en un momento determinado de su historia.

“...todos [los remakes] son interesantes por lo que revelan, ya sea sobre diferencias culturales, sobre diferentes estilos de dirección y orientaciones estéticas, sobre percepciones de clase y género, sobre diferentes periodos socio-históricos y las cambiantes expectativas del público, sobre las dinámicas del filme de género, o simplemente sobre la evolución de las prácticas económicas de la industria” (Cascajosa, 2005)

En la actualidad, los remakes funcionan como una ventana que permite asomar, al espectador, a otras sociedades y entender así otras culturas. “El objetivo del remake contemporáneo no es trasladar un lenguaje, sino una cultura...” (Leith, 2002, p. 56)

El boom por hacer remakes se extiende al cine de diversas latitudes. Hollywood está tomando éxitos cinematográficos de Europa y Asia para realizar su propuesta en su idioma y con sus valores de producción. En algunos casos los nuevos guiones son lo más parecidos a los originales, respetando en gran medida la historia. En otros es necesario reformar gran parte del guion y darle otro contexto a varios elementos que lo integran. Al realizar los remakes se toman varias decisiones importantes sobre los cambios a los que la película original se someterá, como los personajes y el lugar donde se desarrollará. Por ejemplo, la película *La chica del dragón tatuado* (*The girl with the dragon tattoo*, 2011) es el remake estadounidense de la sueca *Los hombres que no amaban a las mujeres* (*Män som hatar kvinnor*, 2009). En este caso se decidió que la nueva película también tuviera como escenario Suecia, pero con actores de habla inglesa. Caso similar: la película tailandesa *Shutter* (2004) que en su remake estadounidense también llamado *Shutter* (2008) trasladó a los personajes al contexto asiático, pero no de Tailandia, sino de Japón.

En la década de los 90 en Japón resurge una ola de cine de terror muy exitoso de la mano de la película *Ringu* (1998), que no solamente impactó a Japón, sino a varios países asiáticos que lograron posicionar sus películas en el gusto del público internacional. A partir de aquí Hollywood decide retomar estas películas y realizar sus remakes, algunos más populares que otros. Películas de Japón como *Ringu*, *Honogurai Mizu No Soko a Kara* (2002), *Ju-on* (2002) y *Chakushin Ari* (2003), de

Tailandia, *Están entre nosotros*, *Dos Hermanas*, y *Detrás del espejo* (*Geoul sokeuro*, 2003) de Corea del Sur y *El Ojo* de Hong Kong. Estos filmes mostraban historias diferentes en contraste al cine de terror que se estaba produciendo en Hollywood con películas como *Scream* (1996), *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, 1999), *Destino Final* (*Final Destination*, 2000), *Psicópata americano* (*American Psycho*, 2000), *El Juego del Miedo* (*Saw*, 2004) y *Hostal* (*Hostel*, 2005) por sólo mencionar algunas.

Intercambios entre Japón y Occidente

Japón se desarrolló a lo largo de la historia como una civilización independiente, con muy pocas o nulas influencias del exterior, por diversas razones. La primera de ellas geográfica, al ser un archipiélago al este de Asia lo que permitía un retiramiento de forma natural. La segunda es que durante su historia Japón tuvo diversas políticas de cierre por protección. Este aislamiento le permitió desarrollar características muy peculiares que le permitieron construir una cultura muy distinta a las existentes en el mundo. Ya lo menciona Huntington “Una civilización se deja definir por elementos objetivos comunes, como son el lenguaje, la historia, la religión, las costumbres y las instituciones... por la autoidentificación subjetiva de un pueblo” (p. 127). La civilización japonesa se desarrolló en un espacio geográfico muy delimitado en contraposición con la cultura europea que en gran parte se basó en los valores occidentales de las culturas griega y romana y que obtuvo un gran crecimiento con la expansión del Imperio Romano por Europa, Asia y África, para

posteriormente expandirse a América con la llegada de la corona española, por mencionar algunos ejemplos. Aunque Japón tuvo influencias en el desarrollo de culturas como la coreana y la china.

Durante la mayor parte del período Edo Japón había mantenido una política de aislamiento (sakoku) a los barcos provenientes de occidente. En 1854, después de la presión por parte de Estados Unidos para que sus barcos pudieran acceder a los puertos japoneses, se firma el Tratado de Kanagawa, que pone fin a la política de aislamiento que se había mantenido hasta entonces. Es aquí donde no solo comienzan las relaciones comerciales entre Japón y Estados Unidos, sino también los intercambios culturales que enriquecerán a ambas partes.

Lo japonés causó furor en Estados Unidos y Europa. De esta manera Japón no solo se abrió hacia la cultura extranjera económicamente hablando sino que dio a conocer su cultura al mundo, que lo recibió de la mejor manera desatando así un auge y un gusto por lo nipón, sobre todo en las artes. De esta manera se provocó un intercambio cultural muy importante, que se llegó a conocer como Japonismo.

“Después de un largo periodo de aislamiento, Japón abrió sus fronteras al intercambio con el occidente. En las exhibiciones mundiales, celebradas cada poco años en importantes ciudades occidentales, ‘Las artes y oficios japoneses fueron introducidos a europeos y americanos’.” (Balmain, p. 1, 2008, t. p.)

La influencia del arte y la cultura japonesa en occidente, sobre todo en Europa y Estados Unidos fue prolífica. Esto a la larga impactaría notablemente en su producción fílmica. Para occidente lo que Japón ofrecía era una cultura llena de mitología sumamente rica y diferente, incluido el mundo de los fantasmas, ya que

existió un interés muy particular por el “ukiyo-e (pinturas del mundo flotante), el cual ofrecía imágenes del Japón tradicional, incluidas geishas, casas de té, junto a pinturas de espíritus, fantasmas y monstruos...” (Balmain, 2008, p. 1, t. p.).

Algunos de los grandes maestros del arte europeo y estadounidense como Van Gogh, Manet, Toulouse-Lautrec y McNeil Whistler comenzaron a integrar elementos muy característicos del arte nipón en sus obras. Esa influencia, no solo en el arte sino también en la cultura, ha llegado hasta nuestros días y cada vez con mayor fuerza. Actualmente la innovación y el desarrollo tecnológico es una de las mayores influencias de Japón hacia el mundo. Los desarrollos tecnológicos más actuales provienen de ahí. Pero, culturalmente es notable que en los últimos años la cultura pop japonesa se ha ido imponiendo dentro del mercado global y sobre todo el occidental, con ejemplos muy importantes como el manga y el anime que cuentan con miles de fanáticos alrededor del mundo. Las relaciones culturales de Japón con el mundo y muy en específico con Estados Unidos, han ido creciendo a lo largo de los años. Es así como la cultura japonesa ha logrado impregnarse poco a poco a la occidental.

En años recientes los productos culturales japoneses de distinta índole causan un gran interés y una gran aceptación en occidente. Los videojuegos son uno de los ejemplos de esto. Nintendo es una de las empresas desarrolladoras de juegos que más tradición tiene y de las que más fama goza en occidente. Uno de los juegos más famosos mundialmente y que fue creado por esta empresa es Super Mario Bros. Un fontanero que viaja a distintos mundos a través de tuberías para poder rescatar a la princesa Peach que fue raptada por el rey tortuga Bowser (en Japón

este personaje es conocido como Koopa, una muestra de adaptación cultural). El videojuego fue lanzado a la venta en 1985 y ha tenido tanto auge que en 2016 durante la presentación de las Olimpiadas que se llevarán a cabo en Japón en 2020, este personaje fue parte importante de la imagen que el país quería mostrar al mundo.

Otro caso digno de mención son los animes, que desde hace varios años se exportan en grandes cantidades, con historias interesantes que contar, estos dibujos animados son una de las insignias culturas del país nipón. México no es la excepción y ha adquirido un gusto muy especial por estas historias. Animes como *Los caballeros del zodiaco (Saint Seiya, 1986)* o, mayormente *Dragon Ball (Doragon bôru, 1986)* han contado con gran aceptación dentro del mercado hispanohablante y anglosajón en América. Tanto ha sido el éxito que Estados Unidos decidió hacer una película en *live action* basada en este anime, que aunque no contó con un gran éxito, si es muestra del interés estadounidense por retomar tramas y narrativas japonesas para crear productos audiovisuales.

El intercambio cultural no ha sido unidireccional, pues también Japón ha retomado elementos de la cultura popular estadounidense y ha permitido la apertura de su mercado para estos productos culturales especialmente en el ámbito cinematográfico. No solo Hollywood hace remakes, Japón también los realiza. En ocasiones también para adaptarlos a su cultura, creando un nuevo producto. A diferencia de Estados Unidos que exporta a todo el mundo, Japón lo mantiene en el mercado interno.

Capítulo 3

Cine de terror japonés

El boom de cine japonés de terror que se dio a finales de los años 90 y principios de los 2000 de la mano de Ringu que “constituye el máximo referente de la nueva ola del cine de terror asiático...” (Olivares, 2005, p. 12) llamó la atención de la industria cinematográfica de Hollywood, provocando una ola de remakes de películas de terror asiáticas.

Estas películas cuentan con muchos elementos característicos que fueron determinados por el contexto cultural y por todo aquello que los japoneses habían vivido a lo largo de su historia, como la representación de los fantasmas vengativos femeninos y los rituales sintoístas y budistas. Estas cintas hablan acerca de los miedos nipones y cómo son representados en la pantalla grande. Para comprenderlos es necesario hacer una revisión histórica que permita encontrar los puntos clave que otorgan al cine de terror japonés contemporáneo las características que lo diferencian a nivel mundial.

Japón demostraba que tenía una relación mucho más estrecha y natural con sus fantasmas y espíritus representándolos a través del arte, ya fuera la literatura, grabado o teatro, gracias al pensamiento sintoísta y budista. A través de leyendas tradicionales, la creencia en el mundo espiritual se encontraba mucho más afianzada en la forma de pensar de los japoneses y se le otorgaba una gran importancia dentro de sus rituales y en su relación con el arte.

Los inicios de la industria fílmica japonesa en los años 20 están marcados por una clara influencia estadounidense. Hollywood ya se estaba convirtiendo en una industria poderosa en cuanto a producción fílmica se refiere, y en Japón el público disfrutaba por igual películas de Estados Unidos como de la propia industria nacional. Tanto que Japón ya había tomado películas de occidente para realizar sus propias versiones “Adaptaciones japonesas de historias europeas y americanas también fueron hechas, pero desplazándose a locaciones japonesas y poblado de personajes japoneses” (Freiberg en Balmain, 2008, p. 12, t. p.). Lo que Japón estaba haciendo era imprimirle su sello característico al hacer una adaptación de una película occidental. La trama de la cinta se mantenía y se adaptaba a entornos y contextos meramente japoneses. La industria fílmica nipona se configuró de la misma manera que la industria estadounidense, bajo el llamado studio system que le permitía crear una gran cantidad de películas a modo de producción en serie, manteniendo firmes raíces en otras artes como por ejemplo, el teatro Kabuki. La cinematografía nipona supo aprovechar las historias que venían de Europa y Estados Unidos para hacer sus películas, adaptándolas a su entorno y cultura. Y lo llevan haciendo mucho tiempo “La clave que define la característica de la cultura japonesa, de acuerdo a Donald Richie en sus escritos del cine japonés, es la habilidad de Japón de asimilar y transformar otras culturas” (Balmain, 2008, p.1, t. p.)

Específicamente en el cine de terror japonés una de las influencias más fuertes ha sido el teatro Kabuki, siendo este inspiración para el imaginario de horror que se representaría visualmente en la pantalla “Así como el “studio system” influyó la

producción de films, las formas de arte tradicional japonés, especialmente el teatro, influenciaron la forma de estos filmes” (Balmail, 2008, p. 15 t. p.) Pero además, para toda la variedad de historias de fantasmas que ya se representaban en el teatro con bastante éxito y que fueron adaptadas al cine varias veces. Existe una relación muy directa entre las historias tradicionales de fantasmas, el teatro Kabuki y el cine de terror japonés. “Una de las más famosas obras Kabuki, la cual ha sido adaptada a la pantalla no menos de treinta veces, es la Historia de Fantasmas de Yotsuya, primero realizada en 1826” (Balmain, 2008, p. 16 t. p.). El Kabuki no solo sentó las bases para las características que representarían el horror tanto en el teatro como en el cine, también dio un claro ejemplo de cuáles eran aquellas historias que permitían explotar de mejor manera todos los recursos que ofrece el cine pero sin perder la esencia original que se transmitía a través del teatro, como la leyenda popular de Oiwa, entre muchas otras.

La importancia de los fantasmas y del mundo sobrenatural en Japón se manifiesta en la gran cantidad de leyendas que han pasado de generación en generación, primero de manera oral, después transmitidas mediante el teatro, para posteriormente ser representadas en el cine.

“... las tradiciones folklóricas perduran porque la gente las comparte en sus interacciones diarias. Si una tradición folklórica – como una leyenda – ha persistido durante años, es solo porque un considerable número de personas ha encontrado que tiene valor repetirla a otros; de otra manera se habría extinguido” (Iwasaka y Toelken, 1994, p. 44, t. p.)

Es gracias a distintas artes escénicas como el Kabuki, el No, el Bunraku y el Buto que el cine de horror adquiere las características visuales esenciales de representación que lo van a identificar, como el largo cabello negro, el vestido mortuario usado en funerales sintoístas, la piel pálida, los movimientos del cuerpo entrecortados. Primero durante el importante período de posguerra, donde un crisol de cine de terror se manifestaría, hasta el cine de terror contemporáneo de la ola de los 90. Debido al enriquecimiento tan grande que distintas artes como la literatura, el grabado y el teatro han supuesto para estas cintas, se observa una vasta tradición cultural popular en cuanto a la representación del mundo de fantasmas y al que Malpartida se refiere como “ese fascinante tapiz espectral que la literatura, las artes plásticas y el cine han ido tejiendo en Japón” (2014, p. 60)

Elementos importantes dentro de las artes escénicas que mencioné anteriormente, sirvieron de inspiración para las películas del cine de horror japonés forjando de esta manera las características principales que permanecerán hasta la época contemporánea en filmes como *Ringu* y *Ju-on* y que inspirarán a filmes subsecuentes a retomarlas.

Es *Cuentos de la Luna Pálida* la película que marca la pauta para la construcción del imaginario de horror en la filmografía japonesa y a partir de la cual es posible comprender los elementos que se presentarán en cintas posteriores.

“Cuentos de Ugetsu tiene claves de temas y personajes que serán identificados por las audiencias contemporáneas que están conscientes de que el horror japonés se formó a partir del éxito de *Ring* de Nakata y *Ju-on: The Grudge* de Shimizu con sus secuelas y remakes americanos. Estos incluyen al fantasma femenino vengativo con

largo cabello negro; la casa encantada; temas de abandono y alienación; amor condenado - todo es enmarcado por la estética fantasmal de la puesta en escena y la partitura musical. Ambos filmes emergen de las tradiciones Kabuki y No” (Balmain, 2008, p. 32, t. p.)

Así es como la representación del fantasma vengativo femenino se construye a partir del arte, los grabados antiguos, las leyendas tradicionales, el teatro Kabuki y el cine de terror de la posguerra.

La guerra como maquinaria ideológica

En el momento en que dos culturas diferentes se encuentran es inevitable que exista un intercambio importante entre ellas. De las dos siempre habrá una que se considere a sí misma como más avanzada y por tanto, bajo esta creencia intentará imponer su forma de vida a la que piensa menos civilizada. La cultura dominante permeará sobre la otra imponiendo, por la fuerza o por convencimiento, ideología, costumbres, tradiciones y toda una serie de elementos que le permitan tener un control sobre los dominados. Uno de los ejemplos más importantes sobre esto es la conquista del imperio mexica a manos de la corona española. Una conquista que se llevó a cabo de manera violenta y que por consiguiente dejó huella importante y profunda en el pensamiento de los indígenas. En algunos casos sus elementos culturales, entendiéndolos como “todos los componentes de una cultura que resulta necesario poner en juego para realizar todas y cada una de las acciones sociales: mantener la vida cotidiana, satisfacer necesidades, definir y solventar problemas,

formular y tratar de cumplir aspiraciones” (Bonfil, 1988, p. 5) fueron arrancados de tajo y sustituidos por aquellos que los españoles consideraban de mayor valía, en otros casos sus elementos fueron modificados y adaptados para que el cambio de unos por otros no fuera tan drástico, sino paulatino. Indudablemente fue un evento que marcó profundamente el pensamiento de quienes lo vivieron. Este suceso permite visualizar como la cultura europea a manos de los españoles, permeó durante 300 años a otras culturas, influyéndolas de manera profunda.

Del otro lado del mundo y no hace tanto tiempo, tuvo lugar un fenómeno similar. La Segunda Guerra Mundial ya había comenzado siendo Japón parte de las Potencias del Eje. En Asia, Japón ya había invadido Corea y parte de China, además de algunas otras naciones. Ya había consolidado su poder hegemónico en Asia a partir de la guerra ruso-japonesa, donde había tenido varias victorias en la pelea por territorio coreano y chino contra Rusia. Se estaba configurando como una potencia sumamente poderosa aliada a Alemania e Italia. Después, con la bomba atómica lanzada sobre Hiroshima y Nagasaki, la historia del Imperio Japonés cambiaría drásticamente.

Durante la ocupación de las fuerzas Aliadas después de la guerra, los valores que se habían mantenido anteriores a la guerra como la lealtad incondicional a la figura del emperador, por ejemplo, entraron en conflicto con nuevos valores occidentales, como la democracia. Es decir, la cultura dominante comenzó a imponer sus elementos culturales en el lugar que había invadido. Esta influencia se vio representada en diversos aspectos y uno de los más importantes fue el cine, donde

comenzaron a crearse representaciones y alegorías de lo que estaba viviendo la gente en esos momentos.

Bonfil establece 5 tipos de elementos culturales que pueden ser objeto del control cultural: 1) Materiales 2) De organización 3) De conocimiento 4) Simbólicos 5) Emotivos (1988, pp. 5-6). Dos de estos elementos, los simbólicos y los emotivos, se vuelven sumamente importantes al entrar en juego directamente con la construcción que se va a hacer del cine japonés de la posguerra.

“4) Simbólicos: Son los diferentes códigos que permiten la comunicación necesaria entre los participantes en los diversos momentos de una acción. El código fundamental es el lenguaje, pero hay otros sistemas simbólicos significativos que también deben ser compartidos para que sean posibles ciertas acciones y resulten eficaces” (Bonfil, 1988, p. 6).

En el caso de la ocupación estadounidense debían compartirse sistemas simbólicos que permitieran la comunicación y la toma de decisiones enfocada a acciones políticas, sociales, etc. El lenguaje simbólico que se empezó a crear en el cine japonés viene directamente influenciado por los sistemas simbólicos que compartió con Estados Unidos. Un ejemplo de estos sistemas simbólicos aplicado en el cine es el surgimiento de *Godzilla (Gojira, 1954)*, donde los japoneses expresaban su miedo a los ataques nucleares, que ya habían vivido en Hiroshima y Nagasaki, en forma de la creación de un monstruo que podía acabar con ellos.

“5) Emotivos: Que también pueden llamarse subjetivos. Son las representaciones colectivas, las creencias y los valores integrados que motivan a la participación y/o

aceptación de las acciones: la subjetividad como un elemento cultural indispensable”
(Bonfil, 1988, p. 6).

Los elementos emotivos tuvieron tanta influencia directamente en el cine japonés de la posguerra, pero además Japón trató de mantener sus creencias y valores que lo caracterizaban, representándolos en la pantalla grande, formando así una filmografía con características muy peculiares.

Como se ha podido ver hasta el momento, las influencias entre occidente y oriente han existido desde hace mucho tiempo, pero sobre todo después de la Segunda Guerra Mundial es donde Japón será el que más influencia reciba por parte de Estados Unidos. Comenzará la crisis donde el pueblo japonés se debata entre mantener su ideología y creencias o aceptar las nuevas que vienen del exterior. Sobre todo, porque las ideas anteriores a la guerra donde el pueblo japonés era poseedor de una superioridad racial, se contraponían en gran medida con las ideas de democracia que venían de occidente, reflejándose directamente no solo en la forma de vida de las personas, sino en sus expresiones artísticas como el cine

“La ocupación de Japón tendría un impacto significativo en la dirección del cine japonés. Los filmes tradicionales japoneses que tenían una relación con cuestiones de honor, lealtad feudal y comunidad fueron largamente prohibidos en favor de un más ‘democrático’ producto modelado en las líneas del cine de Hollywood” (Balmain, 2008, p. 21, t. p.)

Es en este momento cuando comienzan a producirse películas de terror con una gran carga ideológica detrás de ellas. Van a tomar fuerza personajes como la mujer fantasma vengativa. Este personaje que ha sufrido largamente en vida y que

regresa de la muerte para cobrar venganza. Porque como lo advierte el director de *Tokaido Yotsuya Kaidan* en un rótulo inicial “La ira de una mujer enloquecida es realmente el mayor de los horrores imaginables” (Malpartida, 2014, p. 114) lo anterior es muestra del gran dolor y sufrimiento que había dejado la guerra en el pueblo japonés y de la profunda huella que impactaría en todos los aspectos de su vida.

“El trauma de la derrota dejó cicatrices en la psique nacional de Japón que nunca se fueron completamente, y muchos filmes de horror desde 1950 en adelante usarían la cara cicatrizada del arquetipo japonés de la mujer explotada, ‘Oiwa’, como signo metonímicamente del continuo impacto de la Segunda Guerra Mundial en Japón.” (Balmain, 2008, p. 21, t. p.)

De ahí que la gran variedad de películas de horror en Japón que tratan el tema de los fantasmas, muestren a una mujer que ha sufrido en vida y que no puede descansar hasta que su venganza se haya consumado. Esto tiene sus raíces en las dolencias que dejó la ocupación extranjera en Japón después de la guerra. Aunque no es exclusivo de este periodo, aquí es donde se verán más representadas en el cine. Antes de la guerra las historias de fantasmas vengativos femeninos, como la historia de Oiwa, estaban relacionadas directamente con la posición de sumisión ante el hombre que la mujer estaba obligada a asumir dentro de la sociedad japonesa.

Este tipo de películas de fantasmas comenzaron a volverse muy populares, con lo que tuvo lugar un crecimiento en su desarrollo y producción, lo que se conoce como la época clásica del cine de horror japonés, justo durante el periodo de la posguerra.

Un ejemplo importante de este tipo de cine de fantasmas de la posguerra es *Los Cuentos de la Luna Pálida* donde el fantasma vengativo de una mujer se hace presente. Este tipo de fantasmas femeninos continuaran estando presentes también en el cine de horror contemporáneo como en *Ringu* o *Ju-on*. La tradición de fantasmas femeninos viene de más atrás, de historias y leyendas tradicionales que se forjaron en la cultura popular japonesa. Lo que hará el cine de horror, especialmente el de la posguerra es representar estas historias cargadas de significado cultural. La mujer había tenido un papel de sumisión en la sociedad japonesa, esta es la razón por la que es esta la que deba convertirse en fantasma y regresar a cobrar venganza contra aquel o aquellos que la hicieron sufrir en vida “... la mujer explotada en el Edo Gótico no perdona los pecados de su esposo tan a la ligera, en lugar de eso regresa después de la muerte a infligir una terrible venganza” (Balmain, 2008, p. 50, t. p.) Tiempo después, en el cine de posguerra, estas leyendas de fantasmas femeninos funcionarían como una analogía bastante clara sobre la mujer, representando a un Japón dolido y herido por haber perdido la guerra y que como víctima que ha sido, sólo en el mundo de los espíritus es capaz de regresar por su revancha contra, generalmente un hombre, que es la representación de occidente como ese brazo opresor y su dureza durante la ocupación de la posguerra. Un claro ejemplo de esta analogía representada en el cine de terror es *Ghost story of Yotsuya (Tōkaidō Yotsuya Kaidan, 1959)*

“Los cortes transversales entre la escena de la traición a Oiwa y la muerte y los fuegos artificiales enfatizan el horror del crimen de lemon, además funcionan como un significante metonímico del trauma histórico encarnado dentro del sufrimiento de la mujer, quien simboliza el carácter de nación” (Balmain, 2008, p. 58, t. p.)

Aunque las películas a las que se hace referencia tuvieron su auge en el período de posguerra, este fenómeno de opresión a la mujer se seguirá viendo en la actualidad en la sociedad japonesa, razón por la cual estas historias y leyendas siguen vigentes hoy en día.

“...la coyuntura de desventaja que la mujer ha padecido en una sociedad tan militarizada como fue la japonesa es más que evidente. Ese menoscabo social terminó por repercutir en la forma en que los japoneses imaginaron sus espectros, tal vez en una muestra inconsciente de miedo o remordiando entre otras emociones de reacción, ya fuere consciente o no... dependiendo de la situación histórica vivida en Japón, los fantasmas podían llegar a ser mujeres en su enorme mayoría, además de adoptar un comportamiento más o menos vengativo en función de su consciencia de grupo. El fenómeno alcanza el colmo del paroxismo con Sadako y todo el J-Horror de aquella época, en el cual decenas de espectros buscaban compensar tras su muerte los horrores que, por el simple hecho de ser mujeres, habían sufrido en vida.” (Míguez, 2016, p. 5)

Ya Kracauer se encargó de estudiar las relaciones entre el período de posguerra y la producción cinematográfica. En su caso, la revisó en la producción cinematográfica alemana de entreguerras, especialmente en el género de horror, en cuyas características formales y conceptuales vio una anticipación del Tercer Reich. Aunque en la Alemania de entreguerras filmes de otros géneros no dejaron de producirse y de importarse, como las comedias provenientes de Estados Unidos, que permitían crear una especie de distracción del sentimiento de desolación existente, fue el cine de terror el que permitió expresar y representar este sentir.

“Si bien la estética tradicional habría condenado tal tipo de fotos por incoherentes, la generación de la guerra, que se había acostumbrado a ellas comenzó a gozar de singular poder expresivo, Este cambio en los hábitos visuales incitó a la cámara a destacar partes del cuerpo, y a captar objetos desde ángulos insólitos” (Kracauer, 1985, p. 56)

Las fotografías generadas durante la guerra, de cuerpos mutilados, armamento y destrucción comenzaron a ser costumbre en el imaginario colectivo de los alemanes, a tal grado, que el cine adoptó este tipo de encuadres y de visiones para captar la devastación y un sentimiento de depresión. La ambientación y los decorados jugaron un papel importante en la muestra de una mentalidad de descontento generada a partir de la guerra. “Los decorados lograron una perfecta transformación de los objetos materiales en ornamentos emocionales” (Kracauer, 1985, p. 70)

En específico, *El gabinete del Dr Caligari* es la película que permite ver reflejados todos estos elementos visuales. Aunque la narrativa también funciona como una analogía y protesta del manejo que el gobierno había hecho de sus ciudadanos para llevarlos a la batalla. El Dr. Caligari posee un sonámbulo llamado Cesare, al que controla a su voluntad, enviándolo a perpetrar asesinatos, analogía clara de los aparatos de gobierno que deciden iniciar guerras y no pelearlas ellos mismos, siendo Cesare una clara representación del pueblo subyugado a las órdenes de estos aparatos de gobierno. “Este cuento de horror... era una historia abiertamente revolucionaria. Con ella... estigmatizaron intencionalmente la omnipotencia de una

autoridad estatal que se manifestaba en la generalización del servicio militar obligatorio y las declaraciones de guerra” (Kracauer, p. 56)

Este imaginario en el cine creado a partir de lo vivido por potencias derrotadas en la guerra como Japón y Alemania, muestra claramente el contraste entre la visión de los vencidos contra la de los vencedores. En este caso, Estados Unidos como potencia vencedora también tendrá la representación del sentir social en sus filmes. Los géneros más desarrollados en ese momento serán el western y la comedia. Los mismos que serán también exportados al resto del mundo.

La religión y sus fantasmas

Las grandes y más antiguas religiones del mundo terminan por permear el pensamiento de la sociedad que las practica. Y aunque estas religiones comiencen a caer en desuso, sus ideologías continúan manteniéndose presentes en la cultura de un país. Estas ideas muestran una concepción del mundo y la relación de cada uno para con él. Influyen directamente y son tomadas como inspiración en las artes, como en el caso del Cristianismo en el arte europeo de la Edad Media sin olvidar, más recientemente, en el teatro y en el cine. En el caso de Japón, las religiones que más se han practicado son el Sintoísmo y el Budismo. Por otro lado, en occidente, la visión del mundo y el tipo de pensamiento que se mantiene es aquel que viene de la tradición judeocristiana. La muerte y la religión, cualquiera que esta sea mantienen una estrecha relación y es la segunda la que ayuda a dar algunas interpretaciones para entender a la primera. Tanto en occidente como en oriente,

tanto en Estados Unidos como en Japón, existen historias que hablan del mundo sobrenatural, el mundo más allá de la muerte. La diferencia entre los relatos sobrenaturales estadounidenses y japoneses es el sustento sobre el que descansan, terreno donde la religión ha ejercido influencia directa. El teatro y posteriormente el cine han retomado estas historias con el bagaje cultural y simbólico que poseen y las han adaptado a sus medios de representación.

“En Japón se han adaptado fórmulas menos oblicuas a la hora de tratar el asunto espectral, seguramente porque el sustrato sintoísta propició entre ellos que se entendiera la frontera entre los vivos y los muertos como una línea más difusa de lo que representa para nosotros” (Malpartida, 2014, p. 22)

Lo que quiere decir entonces es que los japoneses y su concepción del mundo de los espíritus guardan una relación mucho más natural debido a que la religión sintoísta favoreció esta creencia. En Japón es mucho más común creer en fantasmas, por eso la vastedad de leyendas tradicionales y de historias que después serán llevadas al cine.

El caso de occidente es diferente, la creencia en la existencia de fantasmas y de un mundo sobrenatural conviviendo en estrecha relación con el nuestro no es tan aceptada. A pesar de que existen cintas sobre fantasmas en Estados Unidos, la forma en que estos son representados dista mucho de la que hay en Japón y el desarrollo de las historias se desenvuelve de manera muy diferente debido a los contextos históricos y religiosos de cada país. En Estados Unidos, que dentro de su pensamiento occidental se mantiene bajo el pensamiento judeocristiano del bien contra el mal, las historias de fantasmas son más bien sustituidas por aquellas de

demonios malignos ante los cuales el protagonista debe luchar y vencer para que todo vuelva a la normalidad.

“Filmes de horror americanos usan la creencia Judeo-Cristiana del bien contra el mal. En Japón, el bien y el mal pueden y deben coexistir, pero en balance (yin/yang). Por lo tanto, en una película de horror japonesa, hay un esfuerzo para restaurar el balance entre el bien y el mal. Filmes americanos, basados en la ideología del bien contra el mal, representan un buen intento de derrotar al mal. Esta diferencia puede causar que un filme japonés deje a las audiencias americanas confundidas y deseando un final menos abstracto” (Wee, 2014, p. 1, t. p.)

Diosa fantasmal, mujer del agua.

Alrededor del mundo existen leyendas y mitos de la tradición oral que cuentan acerca de mujeres que están asociadas al agua, ya sea como guardianas de este elemento o relacionadas con él por cuestiones funestas “El agua, que ha sido, en las diferentes civilizaciones de Oriente y Occidente, un símbolo inequívoco de la fertilidad (y también de la destrucción); el líquido purísimo de donde... surgía o se renovaba la vida sobre la tierra” (Cid, 2014, p. 74). Desde la banshee en Irlanda, hasta la yuki-onna en Japón, el mundo está lleno de mujeres o diosas fantasmales que comparten características en común, presentes en la tradición de diferentes culturas y que se mantienen vivas hasta nuestros días.

En México, por ejemplo, existe una leyenda muy famosa que viene desde la época prehispánica y que adquirió nuevos tintes después de la llegada de los españoles.

Aunque existen varias versiones de esta historia, todas tienen puntos importantes en común. Una de las versiones cuenta que La Llorona era una mujer que al descubrir el engaño de su marido, por despecho decidió matar a sus hijos arrojándolos al río. Después de darse cuenta de lo horrible de su acto, en su arrepentimiento comenzó a buscarlos en el río sin encontrarlos. Desde ese momento la historia dice que una mujer vestida de blanco camina junto a los ríos (o los que antes existían) de Ciudad de México, profiriendo un lamento desgarrador en busca de sus hijos, sin descansar hasta que los encuentre. Según Cid, estas mujeres asociadas al agua comparten características físicas muy específicas, no importando el lugar donde se desarrolle la leyenda

“Así, en numerosos puntos de la geografía mundial existen fuentes, pantanos, ríos, o regatos que tuvieron la capacidad de conceder la vida eterna, resucitar, otorgar sabiduría, etc. y un buen número de estos lugares estuvieron, según las creencias ancestrales, custodiados y regidos por hermosas mujeres que la tradición describía vistiendo blancos ropajes o exhibiendo pieles muy blancas” (Cid, 2014, p. 74).

Esto recuerda a una leyenda japonesa conocida como Bancho Sarayashiki (que ha sido adaptada al teatro Kabuki), donde una mujer llamada Okiku trabaja como sirvienta de un samurái. Ella está a cargo del cuidado de 10 platos de porcelana y un día, en un descuido, rompe uno de ellos. El samurái, muy enojado, pasa días torturándola hasta que Okiku se libera y corre a ahogarse en un pozo cercano. A partir de ese día, cada noche sale del pozo y cuenta del uno hasta el nueve por cada uno de los platos de porcelana y al llegar al diez comienza a llorar.

No es de extrañar que estas leyendas hayan llegado hasta nuestros días y que influyeran en el cine de horror contemporáneo. Las películas de *Ringu* y *Honogurai Mizu No Soko a Kara* son prueba clara de ello. Ambas están directamente relacionadas con el agua como forma de muerte, en el primer caso a un pozo y en el segundo a un tinaco y mayormente en el caso de *Ringu*, es claramente notorio que el fantasma de Sadako, la mujer fantasmal protagonista, es una representación de esto. “La ensoñación comienza a veces delante de agua limpia, llena de inmensos reflejos, que murmura con músicas cristalinas. Concluye en el seno de un agua triste y sombría que transmite extraños y fúnebres murmullos” (Bachelard, 2003, p. 77)

Capítulo 4

Cine de terror del otro lado del mundo

El miedo y el instinto de supervivencia se encuentran enraizados en lo más profundo de la psique del ser humano, tanto así que son capaces de provocar reacciones físicas. Sobrevivir podría ser uno de los detonantes para que el miedo se desarrolle y se haga presente. Como ejemplo vemos la gran variedad de películas de terror, en las que ya sea por el ataque de un asesino serial o la presencia de un fantasma o ente maligno, el único objetivo que existe es sobrevivir. Se trata de una lucha constante por lograr salir con vida de los ataques que se van sucediendo durante toda la película. Así que esta emoción es una respuesta natural del ser humano a ciertas situaciones o estímulos definidos. Siendo tan importante es entendible entonces que el cine le otorgará la importancia necesaria a la realización de películas con esta temática dentro de su naciente industria.

El terror como género cinematográfico surge casi a la par de la invención del cinematógrafo. Puede considerarse como la primera película de terror de la historia aquella que grabaron los hermanos Lumière en 1896, conocida como *“La llegada del tren”* (*L’arrivéé d’un train en gare de la Ciotat*), aunque no fue concebida como una película que pretendiera provocar reacciones de terror en el público, si logró hacer que los asistentes a esa primera función huyeran despavoridos, pensando que el tren los iba a arrollar “causó ya en sus primeros espectadores parisinos un miedo seguramente mucho más intenso que el que luego experimentaron con los primeros filmes mudos de terror” (Losilla, 1993, p. 25). Losilla también menciona que “Muchos son ya los teóricos que coinciden en la consideración del cine como el

medio artístico más dotado para la representación de lo horrible y lo terrorífico. En otras palabras, para el encuentro del espectador con el reflejo de su propio inconsciente reprimido” (1993, p. 25), esto es una explicación de por qué el terror se ha vuelto un género bastante recurrente en el cine y con éxito sin duda. La literatura ha sido uno de los medios artísticos más utilizados para la representación del miedo y el horror, incontables novelas se han escrito sobre ello, pero es el cine el que permite un mayor crisol de expresiones para lo terrorífico. Por ejemplo, a través de la música que conduce al espectador a través del suspenso antes de la acción. En los cortes de escena que permiten dar dinamismo a una secuencia visual, movimientos y ángulos de la cámara que permiten crear ciertas sensaciones en el público o los efectos especiales que ayudan a enfatizar elementos importantes dentro de la escena. Los filmes de terror son el lugar y el medio en el que el individuo puede enfrentarse de mejor manera a aquello que tanto teme, pero desde la seguridad de que no pasará nada. “... su exploración de los tenues límites entre lo desconocido y lo real menoscaba nuestras seguridades planteando un juego entre lo posible, lo probable y lo virtual que cuestiona lo que damos por hecho de manera más primaria...” (Lohmann, 2006, p. 352). En palabras de Lovecraft “La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”. (1989, p. 7). Siendo una de las emociones más fuertes no es de extrañar que desde sus inicios el cine de terror se haya mantenido exitosamente hasta nuestros días.

Casi inmediatamente después de la aparición del cine, el género de terror se empezará a desarrollar de manera exponencial. Ya en 1910 se realiza la primera

película propiamente de terror, *Frankenstein* realizada por J. Searle Dawley. Nuevamente la relación entre literatura y cine se hace presente y con fuerza. El imaginario de las historias de terror saldrá de libros como *Frankenstein o el Moderno Prometeo* y *Drácula* que, por supuesto, serán llevados al cine con bastante frecuencia.

El público se encuentra sumamente atraído al nuevo invento del cine, está ávido de este tipo de historias donde se muestran elementos que no son cotidianos en la realidad, donde pueden experimentar emociones que no son comúnmente sentidas, donde pueden imaginar y sobre todo ver, cosas que jamás sucederían.

“Es por esta razón por la que el público va al cine: para aceptar unas mentiras como verdaderas y vivir emociones con ellas. Este fenómeno, que se conoce como " impresión de la realidad " del cine, resulta especialmente notable en un género como el que nos ocupa” (Gubern y Carós, 1979, pp. 15-16)

Pero esto no sólo sucede con el público de manera individual, porque el cine aparece como una expresión de lo que ocurre social e históricamente, del sentir de diversos grupos, de lo que acontece en ese momento, como ya lo había estudiado Kracauer con el cine alemán de posguerra. La industria ha encontrado las maneras de reflejarlo fielmente pero también ha funcionado como una especie de catarsis para todos aquellos que así lo necesitan. El cine de terror se encuentra inscrito dentro de esta aura de elementos que funcionan como una válvula de escape y desahogo y que permiten otorgarle una significación a lo que acontece. Por ejemplo, Kracauer menciona que los filmes saturados de terror y sadismo que Hollywood produce provienen de una fuente común, en los requerimientos de la propaganda

de guerra. (2003). En Japón, Estados Unidos o cualquier parte del mundo, las películas muestran un reflejo, a veces profundo, de la sociedad. El cine de terror entonces, responde a ese sentir que le da razones de peso para existir.

No sólo eso, sino que las cintas de terror permiten transfigurar en las pantallas de cine todos aquellos temores que el ser humano puede tener, a veces de manera muy literal, otras como metáforas a través de seres fantásticos e inexistentes que funcionaban como en espejo de la realidad acontecida. “Dos principios elementales de la ficción de terror: (i) tememos a lo desconocido; y, (ii) tememos a lo real” (Lohmann, 2006, p. 348)

Los temores, en los años 30, derivados de la Gran Depresión en Estados Unidos, de los advenimientos de la Primera y la Segunda Guerra Mundial, de la bomba atómica, y de todo aquello que la humanidad sufría, funcionaban perfectamente como engranajes de la maquinaria del cine de terror, así como para la creación de muchos subgéneros.

Como aseguran Gubern y Prat Carós “...los ejes dominantes del género terrorífico nacen de formulaciones míticas ligadas a creencias populares y a temores nacidos en contextos socioculturales muy precisos” (1979, p. 33). Esto quiere decir que independientemente de cada individuo, los miedos que pueden existir se forman a partir de concepciones culturales que influyen directamente en las personas. En fin, lo mencionado anteriormente constituye toda una variedad de características que hacen diferentes estos miedos, y sobre todo si se parte de culturas sumamente distintas como la japonesa y la estadounidense, pero también del contexto histórico y social que se vive en cada uno de estos países. El tiempo después de la Segunda

Guerra Mundial afectó de manera directa a ambos bandos, los vencedores y los vencidos. En apartado anterior se hizo una caracterización de cómo esta época de posguerra influyó directamente en la visión y narración de historias en el cine de terror desde la perspectiva japonesa. Por el contrario, la visión que Estados Unidos plasma en el cine de la posguerra es totalmente diferente de la japonesa, debido a los acontecimientos y a la época de bienestar que se vivía. Es lo opuesto a Japón, con su cine de terror mostraba elementos de la profunda crisis que vivía el país en ese momento, en Estados Unidos empieza a cobrar fuerza el cine negro, el melodrama y una reinención del musical. Aunque el cine de terror ya tenía su lugar ganado dentro de la industria.

El cine, dentro de su capacidad de reproducción y representación del sentir social, ha sido una fuente muy importante y explotada para la demostración de estos miedos. Es a partir de características muy específicas que se han logrado estas reconfiguraciones que el espectador puede interpretar y significar en el momento de la proyección, todo esto contenido en su respectivo contexto. Las películas se valen de elementos simbólicos para comunicar miedo. “El cine es un complejo de fenómenos semióticos, en el que intervienen códigos diversos de lenguajes diversos (verbal, gestual, vestimentario, fotográfico, escenográfico, etc.)” (Gubern y Prat Carós, 1979, p. 31).

Evidentemente, para poder descifrar este código, el espectador debe contar con los elementos necesarios para poder hacerlo, de lo contrario quien vea la película terminará por no comprender la razón de ser de lo que está viendo en la pantalla o

entender cierto tipo de elementos, aunque sea capaz de sentir miedo ya que este, como lo mencione anteriormente parte de reacciones biológicas.

“El terror hacia lo desconocido alcanza su máxima expresión cuando las pulsiones individuales del espectador y sus miedos como ser social, perteneciente a un grupo biológico e históricamente determinado, encuentran una codificación estética común que permite a la vez experimentarlo y exorcizarlo”. (Losilla, 1993, pág. 23)

El terror es un género que desde los orígenes del cine mismo ha llamado la atención de realizadores y público por igual. En la actualidad este género cuenta con una gran cantidad de festivales alrededor del mundo siendo uno de los más importantes y antiguos el Sitges International Fantastic Film Festival, que en 2017 celebró 50 años de ser el lugar al que cada vez llegan miles de personas que buscan disfrutar de la cinematografía mundial en cuanto a cine fantástico y de terror se refiere. Siendo este una prueba del gusto por el cine de terror pero además de la gran maquinaria de la creación fílmica.

Capítulo 5

Análisis comparativo

Ya que se desarrolló un panorama general del contexto sobre el que se forja la industria del remake y la caracterización del cine de terror japonés, se tienen las herramientas necesarias para desentrañar *Ringu* y *The Ring*.

Ringu: Fragmento 1

Muerte de Tomoko. Minuto 05:39 al 07:57

El teléfono está sonando en la cocina. Tomoko se encuentra ahí con una amiga. Ambas se ponen nerviosas y la amiga decide contestar. Por unos minutos se mantiene el suspenso ya que no se sabe quién realizó la llamada (Fig. 1.1). Entre risas la amiga le informa a Tomoko que es su madre quien llama. Tomoko se relaja y se sienta en piso mientras habla con su madre mientras su amiga la imita. Cuando termina de hablar por teléfono, Tomoko le informa a su amiga que sus padres llegarán tarde. Su amiga se retira y ella se queda sola en la cocina, se levanta y abre el refrigerador mientras escucha como la televisión se prende sola en la sala. Una mampara de vidrio divide la cocina de la sala y no permite ver directamente la televisión. La sala se encuentra en oscuridad únicamente iluminada por la televisión. Hay un partido de béisbol transmitiéndose. Tomoko se acerca a la sala, toma el control remoto, la apaga y regresa a la cocina (Fig. 1.2). Mientras se sirve un té

helado en un vaso se escucha un rechinar al que Tomoko reacciona nerviosamente y al darse vuelta solo se ve su expresión de horror en el rostro (Fig. 1.3).



Figura 1.1



Figura 1. 2



Figura 1.3

Características visuales

La paleta de colores que se muestra en el fragmento es cálida. La iluminación es suave y solamente enfatiza en los elementos importantes como el teléfono, los personajes, la televisión. Aunque existe un contraste muy grande de iluminación entre la cocina, más iluminada y la sala donde se encuentra la televisión, casi en total oscuridad. La sala de estar se ilumina en una tonalidad azul únicamente cuando la televisión se enciende. Los espacios como la sala y la cocina son cerrados. Los muebles y decorados de la casa se alejan de lo tradicional japonés y son de corte occidental. Los sonidos presentes son el del teléfono, las voces de las amigas hablando, un juego de béisbol en el momento que se enciende la televisión y por último un sonido de interferencia que va subiendo de tono y que atemoriza a

Tomoko. Las tomas son cerradas, prevalecen los long shots y los medium close up para enfatizar las expresiones del rostro. En el momento de la muerte de Tomoko la imagen cambia a negativo.

The Ring: Fragmento 1.

Muerte de Katie. Minuto 03:50 al 07:10

Katie está parada en el pasillo mientras observa el teléfono que está sonando. Katie y su amiga se acercan al teléfono y es la segunda la que se anima a contestarlo. La amiga de Katie mantiene el suspenso porque no se sabe quién ha hablado (Fig. 1.4). Es la madre de Katie la que llama. Después ella se queda sola y se sirve un vaso con agua mientras continúa hablando por teléfono. Cuando termina de servir agua en el vaso escucha como se prende la televisión sola en la sala. Sólo hay interferencia en la pantalla. La apaga (Fig. 1.5). Se va a la cocina y se vuelve a prender. Se acerca a la televisión y la desconecta. Al apagarla ella se refleja en la pantalla y ve una sombra que pasa detrás hacia la cocina. Regresa a la cocina y corre a cerrar la puerta del refrigerador que se abrió sola. Después se asoma a las escaleras y llama a su amiga. Sube a su habitación y nota que hay agua en el piso saliendo por debajo de su puerta y a través de la cual ella vuelve a reflejarse. Al abrir la puerta frente a ella está la televisión prendida con la imagen de un pozo en la pantalla y para después observarse su expresión de horror (Fig. 1.6)



Figura 1.4



Figura 1.5



Figura 1. 6

Características visuales

La paleta de colores utilizada en *The Ring* es fría y tiende hacia tonalidades azules. La iluminación es suave en todas las habitaciones, solo la cocina se encuentra ligeramente más iluminada, la sala se encuentra en penumbras hasta que se enciende la televisión y se ilumina de color azul. Los sonidos presentes son los de la lluvia en el exterior, las voces de las amigas hablando, la interferencia de la televisión cuando se enciende. Cuando Katie sube corriendo las escaleras pueden escucharse los pasos rápidos y fuerte sobre los escalones y al llegar a su cuarto se escucha la interferencia de la televisión encendida. El agua es parte importante de la escena tanto por la lluvia exterior como por el charco que hay en el piso fuera de la habitación de Katie. Los encuadres son abiertos para mostrar espacios amplios como los pasillos y escaleras, alternando entre long shots y medium close up para

mostrar también las expresiones faciales de Katie. Los muebles y decorados son los característicos de una casa estadounidense.

Análisis Fragmento 1

La primera diferencia que se encuentra entre estas dos escenas es la duración. Los dos inician y terminan con las mismas acciones. Inician con las dos chicas en la cocina contestando el teléfono y terminan con una toma de la cara de horror de Tomoko y Katie en *Ringu* y *The Ring* respectivamente. El de *Ringu* tiene una duración de 2:18 minutos mientras que el de *The Ring* dura 4:09 minutos. La cinta japonesa desarrolla menos acciones que las vistas en el filme estadounidense. A partir de que Tomoko se queda sola en la cocina y la televisión se prende sola, la chica solo regresa a la cocina donde su faz de horror es captada en un fotograma en negativo. La muerte es rápida y repentina, no permite tiempo a que el espectador indague en lo que sucedió. En cambio, la duración de la segunda permite alargar el suspenso, haciendo énfasis en las expresiones de la actriz que muestran su miedo a las cosas extrañas que le están ocurriendo. En este filme Katie no muere en la cocina como Tomoko sino que, se adentra en la casa y sube a su recámara buscando a su amiga. Es ahí donde al abrir la puerta, desde su perspectiva, puede verse la televisión encendida y después a Katie gritando y mostrando claramente una expresión de horror como en la cinta japonesa. Otra diferencia importante es el rostro de las dos chicas en el momento de su muerte. Tomoko tiene una expresión de horror que se muestra como si de un negativo fotográfico se tratase, no hay ninguna deformación ni característica grotesca en su rostro, en cambio Katie muestra su rostro desfigurado completamente. La diferencia es que en el cine de

Hollywood echa mano de maquillaje y efectos especiales para acentuar lo horrible que quiere mostrar en la pantalla. En Estados Unidos el terror está muy asociado a la fealdad y a lo grotesco, por ejemplo, en 2002 cuando se estrenó *The Ring* se estrenaban también filmes como *Resident Evil (2002)*, donde el terror viene de la mano de zombies deformados físicamente. Otro ejemplo es también *Posesión Infernal (Evil Dead, 1981)* donde la sangre, las ámpulas, mutilaciones y deformaciones son parte fundamental de la cinta. De ahí que para expresar mayor terror se muestre su rostro desfigurado en señal del sufrimiento ante su muerte. En *Ringu* solo queda el suspenso de no saber exactamente lo que sucedió con Tomoko.

En *Ringu*, Nakata decide mostrar la televisión solo como un elemento más dentro del plano, aunque da una pista al inicio del filme sobre el papel trascendental que jugará la televisión dentro de la historia, no es tan evidente como las pistas de Verbinsky en una escena tan importante como la muerte de Katie. Primeramente, la televisión en la sala se prende pero con interferencia, lo que hace intuir que algo ya está mal. Además, no sólo se prende una vez, sino que lo hace dos veces. Mientras que en *Ringu* es solo una vez que la televisión se enciende, lo que hace pensar que solo podría tratarse de una coincidencia y no algo determinante en la trama. Al subir a su recámara y abrir la puerta, lo primero que verá Katie antes de morir será la televisión con la imagen de un pozo. Todas estas son referencias inmediatas a siguientes escenas dentro del filme. En cuanto a la estructura narrativa durante los primeros minutos, en la película estadounidense se desarrolla igual que en la japonesa y en realidad en las dos es el detonante para iniciar la investigación sobre el video maldito. Elemento importante en las dos películas es el agua, aunque en

The Ring este hecho se hace más evidente mediante el sonido de la lluvia que cae en el exterior y en el charco fuera de la habitación de Katie. Como había mencionado en los apartados anteriores, el agua está asociada en diversas culturas a lo femenino y a lo sobrenatural y el agua estancada, como el charco de la habitación, como símbolo de agua muerta y por consiguiente de funestos hechos.

Ringu. Fragmento 2.

Visión del video maldito. Minuto 27:00 al 29:47

Reiko mira la cinta VHS en sus manos, mientras duda en ponerla en el reproductor de video, intuyendo que algo está mal. El video se reproduce y comienzan a aparecer imágenes inconexas mientras Reiko mira desconcertada. Un hombre mirando hacia abajo, una mujer peinándose, una niña con cabello largo que le cubre el rostro, letras japonesas moviéndose, hombres arrastrándose en el suelo, un hombre frente al mar con el rostro cubierto por una tela, un ojo con una letra japonesa en la pupila, un pozo en medio de un bosque. Al terminar el video Reiko queda paralizada viendo fijamente la pantalla (Fig. 2.1). Apaga el televisor y como si de un espejo se tratase, ve reflejada en la parte de atrás una figura vestida de blanco con cabello largo negro (Fig 2.2). Al voltear no ve nada, así que se levanta para dirigirse al sillón que está detrás de ella. En ese momento suena el teléfono. Reiko se acerca lentamente a él. Contesta y solo escucha una especie de chillidos (Fig. 2.3). Cuelga rápidamente y voltea a ver el reloj que marca las 7:08 pm. Se queda pensativa y dice en voz alta “1 semana”. Corre por su bolsa y la cinta de

video, y sale corriendo de la habitación. Mientras la toma se queda centrada en la televisión por unos segundos.



Figura 2.1.



Figura 2.2



Figura 2.3.

Características visuales

Toda la escena se desarrolla en la sala de una cabaña. La iluminación es dura. La habitación se encuentra en penumbras. Una sola lámpara de pie junto a la televisión ilumina la escena y posteriormente cuando la televisión se enciende, la pantalla ilumina únicamente a Reiko. Las paredes son blancas y hay poco mobiliario. Un sillón, una mesa de centro y frente a estos una televisión que contrasta con las cortinas blancas que hay al fondo de la habitación. Del otro lado de la habitación hay una mesa junto a la pared sobre la que se encuentra el teléfono y arriba de este, colgado, un reloj. Durante la proyección del video se escuchan sonidos propios de la cinta como voces murmurando y chillidos. Los encuadres son cerrados por el

espacio en el que se desarrolla la escena, medium close up y close up son los usados.

The Ring. Fragmento 2.

Visión del video maldito. Minuto 23:06 al 25:33

Rachel se encuentra sentada en un sillón en una habitación muy oscura, por la que solo entra un poco de luz roja del atardecer. Pone la cinta de video en la videocasetera. Sentada frente a la televisión la pantalla aparece en negro y de repente un círculo gris brillante (Fig. 2.4). Una serie de imágenes inconexas comienzan a sucederse. Agua roja, una silla, cabello, una mujer peinándose, una niña con cabello largo que le cubre el rostro, un señor asomado en una ventana, un acantilado, una boca de la que brota una especie de raíz, un árbol en llamas, un dedo clavándose un clavo y sangrado, gusanos, gente nadando, una mesa con un vaso de agua y una silla que se mueve para dar paso a un ciempiés gigante, un becerro, el ojo de un caballo, una caja con dedos cortados moviéndose, un árbol en llamas, la misma mujer del principio peinándose y volteando hacia la cámara, una silla de cabeza girando en el aire, una escalera recargada en una pared, un caballo muerto en la orilla del mar, una mujer arrojándose al acantilado, una escalera cayéndose, un pozo en medio del bosque. Al terminar el video Rachel se muestra muy confundida. Fuera de la cabaña ya está oscureciendo. Rachel apaga la televisión e inmediatamente suena el teléfono (Fig. 2.5). Se levanta para contestar y escucha una voz que le dice “7 días” (Fig. 2.6). Se muestra asustada y cuelga.



Figura 2.4.

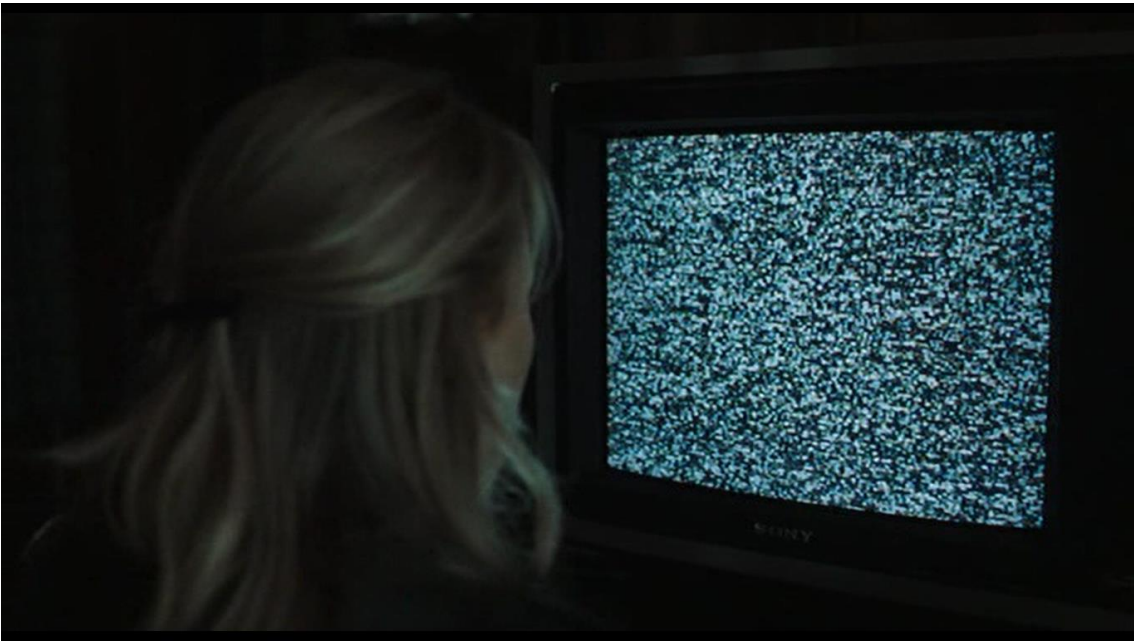


Figura 2.5



Figura 2.6

Características visuales.

La habitación se encuentra en una oscuridad total. La única iluminación aparece cuando se enciende el televisor e ilumina el rostro de Rachel. Ella se encuentra sentada en el sillón que está frente a la televisión. Junto a este se encuentra una mesa con un teléfono encima. El televisor resalta únicamente cuando se enciende. Los encuadres son medium close up y close up para mostrar énfasis en las expresiones. Por la oscuridad no era necesario tener tomas tan abiertas. En cuanto al sonido, es el proveniente del video y de las imágenes que está presentando la televisión, como por ejemplo el murmullo del agua, aunque durante toda la proyección hay un sonido muy bajo de estática.

Análisis Fragmento 2.

La duración de los fragmentos en las dos cintas es muy similar. El desarrollo de los planos también. Las dos tienen lugar en cabañas en condiciones muy similares, cuyo contexto es interesante analizar. Primeramente, la iluminación es muy sombría en *Ringu* lo que da un aura de misterio, de no saber lo que pasara. En *The Ring* la oscuridad es casi total, aquí el misterio ya está dando paso al terror. Como lo observara Kracauer en su estudio sobre el cine alemán de la posguerra y en su estudio sobre los filmes de terror hollywoodenses, estos elementos reflejan un estado psicosocial de la población. Hay que recordar que Japón viene de haber sufrido su década perdida, por tanto estas escenas tan oscuras simbolizan el preámbulo a lo desconocido. La oscuridad como metáfora del estancamiento social y económico del que no se sabe si se podrá salir pronto. El miedo que se percibe cuando se sabe que las cosas comenzarán a empeorar, pero no se sabe cómo todavía.

Uno de los elementos más importantes para analizar en este fragmento es la televisión. Dentro de la ambientación juega un papel central, por lo que su papel dentro de la historia también debe serlo. Tiene un simbolismo muy importante en *Ringu*, que no es posible detectar en *The Ring* de la misma manera. Esto podemos identificarlo gracias a los apartados sobre el contexto japonés que mencioné anteriormente. La televisión forma un puente simbólico desde distintas perspectivas. La primera de ellas es entre el pasado y el presente. Las historias de fantasmas en Japón, como se mencionó anteriormente, son muy antiguas, son parte de su historia. La película se desarrolla en una época muy posterior al surgimiento de estas. La televisión es el vínculo a través del cual las antiguas historias de fantasmas pueden manifestarse en el presente. La tecnología es el puente entre

pasado y presente, entre leyenda y realidad. Otra perspectiva del papel simbólico que tiene la televisión dentro de *Ringu* tiene que ver con lo rural y lo urbano. Es decir, las leyendas de fantasmas se desarrollan a lo largo de la historia en el entorno rural. El entorno urbano es asociado con la modernidad y el progreso, donde la razón prevalece y por tanto los fantasmas no pueden existir. Tokio como ciudad, es la representación de ese Japón urbano vs el Japón rural y aquí, nuevamente la pantalla es ese puente que permite que los fantasmas se manifiesten en el corazón de una de las urbes más modernas y tecnológicas del mundo. Es a través de los aparatos electrónicos (símbolo inequívoco de la modernidad) que estas historias de fantasmas pueden hacerse presentes en pleno centro de Tokio en los tiempos que corren.

Además, la pantalla se asocia al reflejo, como si fuese un espejo. Las imágenes que una televisión arroja son reflejo puro de lo que es la sociedad que las produce. Una sociedad decadente verá reflejada su decadencia a través de ese cristal. El video maldito pues, es reflejo entonces de esa sociedad incoherente, inconexa y enferma; preámbulo del caos que se avecina.

Lo que sucede a través de la pantalla en las dos películas es totalmente distinto. En *Ringu*, el video maldito mostrará una secuencia de imágenes que son pistas acerca de la maldición de Sadako. Cada imagen puede asociarse con un momento de desarrollo de la trama. En *The Ring*, aunque existen algunas pistas de Samara en el video, la gran mayoría de las imágenes no tienen relación alguna. Son una serie de imágenes puestas una tras otra para crear confusión, suspenso y misterio. No es necesario entender la secuencia de imágenes porque no es ese su objetivo.

Otro elemento sumamente importante dentro de este fragmento es el teléfono. Es este dispositivo el encargado de transmitir el mensaje de Sadako y Samara en ambas películas. En *The Ring* a diferencia de *Ringu*, se logra escuchar la voz de Samara indicando 7 días. En *Ringu* es Reiko la que lo menciona después de tomar la llamada, pero ¿por qué 7 días? ¿Por qué restarle suspenso a la cinta anunciando en qué momento se definirá todo? En *Ringu* esta decisión está justificada. El libro en el que está basada la cinta también anuncia la muerte de quien vea el video 7 días después. Y es que en Japón el número 7 es importante en los rituales funerarios budistas. Una de las partes importantes del funeral budista se conoce como

“Shonanoka (el séptimo día después de la muerte). En este día, una ceremonia especial llamada hoji se celebra, durante la cual sutras son leídos... basado en la creencia de que el espíritu de una persona regresa a casa en el séptimo día después de su muerte.” (Iwasaka y Toelken, 1994, p. 24)

Por tanto, en *Ringu* este punto tiene una razón muy importante de ser dentro del contexto de la religión. El espíritu de Sadako regresará en 7 días tal como lo dicta la tradición religiosa. En Estados Unidos, un país protestante con influencia judeocristiana, los ritos funerarios son muy distintos, por lo que en *The Ring*, aunque también se manifiesta que la maldición se hará efectiva en 7 días, ello obedece más a razones de continuar con el argumento original. El suspenso se mantiene porque se convierte en una carrera contrarreloj.

Ringu. Fragmento 3.

Visión del pasado por Riuji y Reiko. Minuto 59:07 al 01:01:53

Ryuji se encuentra en la playa hablando con el primo de la madre de Sadako, este al correr se cae y cuando Ryuji trata de ayudarlo y lo toca, tiene una especie de visión del pasado. La escena se pone en blanco y negro y granulada. En un escenario está la madre de Sadako y algunos hombres. Abajo del escenario algunos periodistas observan interesados (Fig. 3.1). Ryuji le dice al primo de Sadako que sabe que estaba presente en ese momento porque lo ve en su visión. Reiko corre a acercarse y cuando toca el brazo de Ryuji entra en la visión como si estuviera presente. Lo que Reiko observa es una demostración de los poderes psíquicos de la madre de Sadako. Un periodista la acusa de estarlos engañando y cae muerto inmediatamente con una expresión de horror en su rostro (Fig. 3.2). La madre le dice Sadako acusa a su hija de haber matado al hombre. Fuera de la visión del pasado Ryuji se da cuenta que Sadako fue la que mató al periodista y el primo dice "Aquella criatura era un monstruo". Dentro de la visión una niña de cabello largo que le cubre el rostro sale corriendo y toma a Reiko del brazo. Reiko se da cuenta que no tiene uñas. Fuera de la visión Reiko se encuentra en trance, se desmaya y cuando Ryuji la toma para sostenerla observa que en el brazo tiene un moretón con la forma de la mano de Sadako (Fig. 3.3).



Figura 3.1



Figura 3.2



Figura 3.3

Características visuales.

El fragmento se desarrolla en la playa, a orillas del mar. El lugar se encuentra solitario. El rugido del mar acompaña a las voces de los Reiko, Ryuji y el primo de la mamá de Sadako. Para poder diferenciar entre pasado y presente, en el pasado toda la escena se vuelve blanco y negro y granulada, con una iluminación dura. En esta se muestra a la madre de Sadako vestida con un kimono tradicional mientras todos los hombres presentes visten trajes occidentales. Durante toda esta escena además de las voces de los periodistas y la mamá de Sadako, de fondo puede escucharse un sonido en loop de una especie de interferencia. Sadako por su parte usa un vestido blanco, largo cabello negro que le cubre el rostro y tiene las

uñas arrancadas. Los encuadres más utilizados son medium shot, medium close up y close up.

The Ring. Fragmento 3.

Caballo ataca en el ferry. Minuto 54:06 al 56:15

Rachel se encuentra en un ferry para ir a la isla que vio en el video maldito. Se acerca a un contenedor donde hay un caballo que viaja ahí mismo. Ella le habla y trata de acariciarlo mientras el caballo comienza a ponerse nervioso. Logra liberarse de su cadena, golpea el contenedor y huye (Fig. 3.4). Corre alrededor de todo el ferry sin que nadie pueda atraparlo. En un momento corre veloz hacia Rachel como si quisiera atacarla (Fig. 3.5). Ella se encuentra en la orilla del barco, se agacha y el caballo salta por la borda cayendo al mar (Fig. 3.6). Es arrastrado por la corriente hacia la parte trasera del barco. Todos corren del otro lado del barco para ver por la borda y lo único que pueden ver es como el agua se pinta de color rojo.



Figura 3.4



Figura 3.5



Figura 3.6

Características visuales

La escena se desarrolla arriba de un ferry. Todo el fragmento tiene una tonalidad azul. Las tomas entre Rachel y el caballo son muy cerradas, close up y very close up, alternando con long shot, full shot y medium shot. Las tomas se abren cuando el caballo se libera de su jaula, para poder mostrar los elementos circundantes y la manera como tratan de atraparlo. El caballo se muestra asustado.

Análisis Fragmento 3.

En este análisis se eligieron 2 fragmentos distintos en cada una de las cintas. El fragmento que aparece en *Ringu* no aparece en *The Ring*. Es decir, Verbinsky tomó la decisión de eliminar esta parte de *Ringu* y optó por colocar un plano que fuera acorde con las modificaciones en la trama que se hicieron para recontextualizar este fragmento.

Primeramente, en *Ringu* la escena versa sobre como Ryuji es capaz de ver el pasado a través del don sobrenatural que posee y eso le permite enterarse de los sucesos que afectaron directamente a Sadako en su niñez. Este fragmento hace sentido por las razones que se habían explicado anteriormente dentro del contexto cultural japonés. En Japón, el mundo de los muertos y lo sobrenatural es mucho más cercano a la gente. “En occidente a los muertos se les deja ir. En Japón los rituales, los comportamientos, las leyendas y los tabúes recuerdan constantemente a los muertos...” (Iwasaka y Toelken, 1994, p. 36). Además, este fragmento está realizado a la orilla del océano, un medio ideal para comunicarse con los fantasmas. Según la creencia popular “...considera que el rugido del mar es el lenguaje de los

muertos.” (Hearn, 2008, p. 182). Por lo que esta escena está llena de simbolismos que hacen sentido dentro del contexto japonés. En esta escena como describí anteriormente, en el momento de la visión del pasado por parte de Ryuji y Reiko, puede observarse a la madre de Sadako, Shizuko, arriba de un escenario vestida con un kimono tradicional japonés, mientras en la parte de abajo se encuentra un grupo numeroso de periodistas vistiendo trajes occidentales. Esta es una analogía muy importante ya que el kimono vestido por Shizuko representa el Japón tradicional, el de las leyendas, el Japón sobrenatural que convive con el mundo de los muertos. Por el otro lado, los periodistas visten trajes occidentales simbolizando la razón y el conocimiento, contrario a la tradición y las creencias. Esto queda palpado en el momento en que los periodistas atacan a Shizuko, es la razón vs la tradición.

El fragmento de *The Ring* también se desarrolla en el mar, pero en otro contexto. Aquí también se siente la presencia de algo sobrenatural, pero que no es visible a los ojos humanos como en *Ringu*, donde Ryuji y Reiko pueden ver el pasado. Aquí no son los humanos los que están en contacto con lo sobrenatural, sino los animales; el caballo, en este caso. En occidente existe la creencia que los animales son mucho más sensibles a los estímulos del más allá, no así los humanos, que en el momento que manifiestan poder ver cosas sobrenaturales, no son tomados en serio. De ahí que la escena que desarrolló Verbinsky opte por colocar a un caballo que sienta 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.

“El cine japonés no ha acostumbrado a poner en duda la existencia del fantasma, y mientras en occidente se ha preferido la citada posibilidad de una vuelta de tuerca, que gira justamente en torno a la credibilidad de lo sobrenatural, o se ha optado por las soluciones argumentales relacionadas con la impostura y / o el delirio...”
(Malpartida, 2014, p. 21)

Aunado a esto, dentro de la trama Verbinsky justifica esta acción del caballo introduciendo 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. En Estados Unidos no funcionaría de la misma manera que como funcionó en Japón, el hecho de que Ryuji posea un don sobrenatural, por lo que hubo que buscar un elemento simbólico que pudiera sustituirlo, en este caso, el caballo.

Ringu. Fragmento 4.

Encuentro del cadáver de Sadako. Minuto 01:10:07 al 01:21:40.

Reiko y Ryuji llegan a la cabaña, Ryuji la observa y dice “este es el sitio” confirmando lo que ahí van a encontrar gracias a su don sobrenatural. Se acercan y rompen un muro lateral para entrar a los cimientos y ahí, debajo de la cabaña donde Reiko encontró el video maldito, descubren el pozo sellado. Cuando los dos tocan el pozo,

Reiko y Ryuji tienen una visión donde ven como Sadako es asesinada por su padre, quien la golpea en la cabeza y la arroja al pozo. Abren el pozo y Ryuji baja dentro. Ahí encuentra las uñas de Sadako incrustadas en la pared, llegando a la conclusión de que Sadako estaba viva cuando fue arrojada al pozo e intentó salir. Al llegar al fondo, Ryuji llena cubetas de agua para que Reiko las suba y vacíen el pozo (Fig. 4.1). Después de un rato Reiko se cansa y se desmaya. Ryuji sale del pozo y le pide a ella que baje ahora al pozo. Ella se desespera diciendo que no quiere y Ryuji le da una cachetada para hacerla reaccionar, diciéndole que piense en su hijo Yoichi, porque Sadako también irá por él. Mientras Reiko va bajando por una cuerda voltea hacia arriba a ver a Ryuji y tiene una visión del padre de Samara viendo hacia el pozo. En el fondo del pozo Reiko comienza a buscar el cadáver de Sadako con sus manos por debajo del agua. En ese momento unos cabellos negros se enredan en sus manos. Una mano sale del agua y la sujeta del brazo. Una cabeza envuelta de cabello negro comienza a emerger del agua. Reiko la toma, le quita el cabello y deja al descubierto el cráneo de Sadako, de las cuencas de los ojos brota una sustancia viscosa simulando que el cráneo llora (Fig. 4.2). Reiko lo abraza (Fig. 4.3) y después se desmaya.



Figura 4.1



Figura 4.2



Figura 4.3

Características visuales.

El fragmento tiene tomas cerradas, medium close up y close up. La tonalidad predominante es el verde. El espacio en el que se desarrolla la acción es muy pequeño. Pocos elementos como cubetas, una lámpara y una cuerda, predomina el entorno del pozo. Los colores de la ropa armonizan con el entorno. Nuevamente el agua como elemento primario dentro de la escena.

The Ring. Fragmento 4.

Descubrimiento del cadáver de Samara. Minuto 01:20:54 al 01:30:22

Rachel y Noah, su exnovio, están en la cabaña donde se encontró el video. Los dos se están preguntando qué es lo que los llevó a ese lugar. Noah, molesto, arranca el cable del teléfono y rompe un jarrón con esferas de cristal. Todas las esferas se

mueven hacia el centro indicando un punto. QUITAN un tapete del suelo y encuentran una marca negra redonda. Noah comienza a romper el piso mientras Rachel busca una lámpara. Al terminar de romper el piso de la cabaña descubren un pozo sellado. Lo destapan y mientras los dos están asomados la televisión se prende y comienza a brotar agua de ella. Los tornillos del piso se empiezan a desatornillar solos. Del pozo sale una gran cantidad de moscas que atacan a Noah y Rachel. El piso cae sin el sostén de los tornillos, la televisión se resbala y empuja a Rachel, que cae por el pozo, mientras Noah intenta detenerla. Rachel está desmayada flotando sobre el agua. Se despierta y le grita a Noah que está bien. Noah se va a buscar una cuerda. Rachel toma la lámpara y encuentra rasguños y uñas de Samara incrustadas en la pared (Fig. 4.4). El pozo se cierra solo. Rachel encuentra cabello flotando en el agua. Una mano la toma del brazo y tiene una visión. Ve a Samara siendo una niña, parada junto al pozo y a su madre que le envuelve la cabeza con una bolsa y la arroja al interior. Descubre que aún estaba viva cuando fue arrojada al pozo. Busca el cadáver por debajo del agua y de repente el cuerpo incorrupto de Samara aparece flotando en el agua (Fig. 4.5). Rachel la abraza, tras lo cual el cuerpo se descompone inmediatamente (Fig. 4.6). Suelta el cuerpo y permite que se hunda en el agua. Rachel se queda desconcertada.



Figura 4.4



Figura 4.5



Figura 4. 6

Características visuales

En este fragmento, las tomas son medium close up y close up. Toda la escena tiene una tonalidad azul. El único elemento en el entorno es una lámpara. El espacio del pozo es amplio. Los colores de la ropa contrastan con el fondo. El agua es un elemento principal dentro de esta escena.

Análisis Fragmento 4.

La primera diferencia entre las dos cintas se encuentra en el argumento. Reiko y Ryuji llegan a la cabaña sabiendo que ahí encontrarán el pozo donde está el cadáver de Sadako. Rachel y Noah llegan a la cabaña porque las pistas los condujeron ahí pero no saben que van a encontrar. Reiko y Ryuji están empeñados en encontrar el cadáver de Sadako porque saben, gracias a una visión que tuvieron,

que fue asesinada y arrojada ahí por su padre. Después de tratar de vaciar el pozo sin éxito, Reiko encuentra el cadáver de Sadako y lo abraza de una forma maternal, como si quisiera resarcir el daño que Sadako tuvo al haber sido descuidada por su propia madre, como si quisiera protegerla y consolarla. Esto tiene mucho sentido dentro del contexto japonés y la relación que existe con los muertos, como expliqué en los apartados anteriores.

“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, 2014, pp. 123 y 124)

A final de cuentas, Reiko es capaz de abrazar un cadáver en descomposición no sólo porque quiera salvarse ella y salvar a su hijo, sino porque verdaderamente siente compasión por el sufrimiento de Sadako. Comprende que el fantasma de ella está actuando por dolor, porque fue herida en vida. Como lo señala Malpartida, esta influencia permea en las historias de fantasmas y prueba de ello es la posterior película de Nakata, *Dark Water*, curiosamente basada también en un cuento escrito por Koji Suzuki. En esta historia, una madre se sacrifica por salvar a su hija y decide morir en un edificio abandonado para quedarse a cuidar a una niña fantasma que está en búsqueda de una madre que la acoja. La carga emocional en estas historias es muy profunda.

En *The Ring*, Rachel y Noah llegan a la cabaña y están desesperados porque no saben que buscar, hasta que sucesos paranormales los llevan a encontrar el pozo.

Aquí nuevamente la televisión está presente dentro de la escena. Se prende sola y al caerse empuja a Rachel obligándola a meterse en el pozo. Parece que todo esto está manejado por Samara para lograr que encuentren su cuerpo. La gran diferencia es que Reiko abraza el cadáver descompuesto y Rachel abraza el cuerpo como si Samara sólo estuviera dormida. Dentro de la relación que tienen los estadounidenses con los muertos, una escena como la de *Ringu* no podría ser concebida, en cambio en Japón sí.

En *Ringu* el agua es muy importante, desde el inicio la primera toma es la del mar agitado. El lugar donde se encuentra Sadako es un pozo donde el agua se encuentra estancada, putrefacta, muerta. Contraria al agua corriente, al agua que simboliza vida. Las leyendas que se cuentan en distintas partes del mundo sobre espíritus femeninos las relacionan directamente con el agua. Sadako bien puede ser una representación moderna de estas leyendas, al encontrarse ella inmersa en un pozo.

Ringu. Fragmento 5.

Muerte de Ryuji. Minuto 01:25:10 al 01:27:57

Ryuji está en su casa, sentado en su escritorio, escribiendo. Comienza a escuchar un ruido extraño y se inquieta. Se da la vuelta y observa que la televisión está prendida, mostrando la imagen de un bosque. Se acerca lentamente hacia la televisión para observar bien. Es un pozo en medio del bosque. Se observa a Sadako, con un vestido blanco y con el largo cabello negro tapándole la cara, salir poco a poco del pozo y camina lentamente hacia el frente. Ryuji se pone nervioso

mientras se pregunta por qué Sadako se está manifestando. El teléfono suena y Ryuji lo descuelga mientras Sadako se acerca cada vez más a la pantalla desde dentro de la televisión. Al llegar al borde de la televisión, Sadako atraviesa la pantalla y se vuelve de carne y hueso (Fig. 5.1). Se arrastra por el piso hacia Ryuji, quien del miedo queda paralizado. Sadako se incorpora y Ryuji, tratando de alejarse de ella, cae al suelo. Se arrastra para huir de ella. Sadako está parada (Fig. 5.2) y en un momento determinado Ryuji solo ve el ojo de Sadako a través de su cabello, con lo que muere al instante en medio de una mueca de dolor (Fig. 5.3).



Figura 5.1



Figura 5.2



Figura 5.3

Características visuales.

La casa de Ryuji es un espacio pequeño, muy poco iluminado y en tonalidades de café. Muebles de madera en tono oscuro. Cortinas grises que permiten muy poco paso de luz del exterior. La televisión se encuentra en una pequeña estancia. No tiene uñas en sus dedos. Los encuadres son muy cerrados, medium close up, close up y big close up. Solo Sadako es tomada en un long shot.

The Ring. Fragmento 5.

Muerte de Noah. Minuto 01:35:25 al 01:38:05

Noah está en su casa-estudio revisando los negativos de unas fotografías. Está tomando un café cuando la televisión que está frente a él se prende sola. La televisión solo muestra estática. Sorprendido, Noah se acerca a apagarla y cuando se da la vuelta esta se vuelve a prender. Aparece la imagen del pozo en medio del bosque. Suena el teléfono y es Rachel quien le llama, pero no contesta. Noah se acerca y se agacha frente al televisor. Samara comienza a salir del pozo, con un vestido blanco y el cabello largo y negro cubriéndole el rostro. Camina lentamente hacia el frente. Rachel va llamando mientras maneja a casa de Noah. De la televisión empieza a escurrir agua mientras Samara atraviesa la pantalla como si de un holograma se tratase (Fig. 5.4). Se arrastra hacia Noah, dejando mojado a su paso. Samara se incorpora y se mueve en cámara rápida. Asusta a Noah, quien cae hacia atrás, tirando un mueble. Samara parece estar formada de estática. Noah trata de huir de ella arrastrándose, se corta la mano y deja sus huellas con sangre

en el piso. Samara camina hacia él y deja ver su rostro deformado (Fig. 5.2). Cuando Noah ve su ojo muere al instante en una mueca de dolor (Fig. 5.3).



Figura 5.4



Figura 5.5



Figura 5.6

Características visuales

La casa-estudio de Noah es un lugar amplio. Tiene estantes con material fotográficos, negativos y fotografías colgadas. Amplios ventanales que permiten el paso de luz. Varios sillones y mesas. Todo el fragmento tiene tonalidad azul. La televisión es el punto central del espacio. Los encuadres son amplios, long shot, full shot y medium shot.

Análisis Fragmento 5

Esta es sin duda la escena cumbre de las dos películas. Es un giro de tuerca el que se muestra porque, después de haber encontrado el cadáver de Sadako y Samara en *Ringu* y *The Ring* respectivamente, el espectador no espera que el fantasma se presente de esa manera. Más aún si se leyó el libro de Suzuki, porque en él el

fantasma de Sadako no se manifiesta corpóreamente. La decisión de que Sadako emergiera del pozo y traspasara la televisión al mundo real fue tomada por Nakata. Verbinsky decidió seguir la misma idea para su película. “Es el momento más escalofriante y paroxístico del filme, una sacudida de horror cuyo umbral de pánico es difícilmente expresable y, a nuestro entender, jamás antes alcanzado en la historia del cine fantástico y de terror” (Olivares, 2005, p. 138). El momento álgido es cuando Sadako o Samara, cualquiera sea el caso, atraviesa la pantalla hacia el mundo real. El miedo se materializa. Pistas en la cinta de Nakata sobre este suceso no había muchas. En el filme de Verbinsky sí. Nakata va a retomar elementos de las historias de fantasmas, de la religión, del teatro Kabuki y del cine de la posguerra para crear la imagen de Sadako. El cabello largo y negro que se asocia con supersticiones y rituales en Japón. El vestido blanco que en realidad es una bata mortuoria utilizada en los funerales sintoístas. La piel pálida y los movimientos entrecortados que son característicos del teatro Kabuki. Conjuntando todos estos elementos es como Nakata logra dar forma a la Sadako vengativa. Por su parte, Verbinsky retoma todos estos elementos visuales que, fuera del contexto japonés, pierden el sentido. Sadako y Samara tendrán similitudes y diferencias, como que la primera se ve completamente tangible mientras que la segunda se nota holográfica. Pero la diferencia más grande que habrá entre las dos es el rostro. En *Ringu* lo único que es posible ver de Sadako a través del cabello es su ojo, en *The Ring*, Samara muestra su cara desfigurada, que recuerda a la de Regan MacNeil en *El Exorcista* y que genera horror, como había mencionado anteriormente, en Estados Unidos el miedo se asocia más con lo grotesco y repulsivo. Mientras Sadako es digna

heredera de la tradición japonesa de terror, Samara lo es de la tradición estadounidense.

En ambas cintas el largo cabello negro es sumamente característicos. En *Ringu* se define la figura de Sadako de esa manera porque la representación de los fantasmas vengativos femeninos tiene esta característica particular. En *The Ring* se retoma este mismo elemento pero sin la significación tradicional japonesa. *Ringu* influirá esta característica del cabello en otras películas como *Inquilino Siniestro* (*Apartment 1303, 2007*) donde la fantasma vengativa que habita el departamento maldito, emerge de una ventana, como si se tratase de la pantalla por la que atraviesa Sadako al mundo real, ataviada en un vestido blanco y utiliza su largo cabello negro como arma de ataque contra su víctima. O en la surcoreana *La peluca asesina* (*The wig, 2005*) donde el largo cabello negro es capaz de cobrar vida para tomar venganza.

Elemento fundamental dentro del fragmento de las dos cintas es la televisión. Este aparato, como se ve en esta escena, funciona como puente entre el mundo de los vivos y de los muertos. Es la televisión el portal para que Sadako y Samara puedan traspasar al mundo de los vivos a cobrar su venganza. Desde tiempos antiguos, en varias culturas, los espejos han sido asociados como portales del más allá. En *Ringu* y *The Ring* esta afirmación es literal. Como había mencionado anteriormente, la televisión como pantalla (y como portal en otras películas) emula un espejo de la realidad. Sadako es el reflejo que regresa la pantalla de la sociedad urbana que se encuentra en decadencia. Ejemplo de ello, el abandono familiar que sufre el

pequeño Yoichi mientras su madre, Reiko, se mantiene ocupada y alejada de él. Mismo abandono que sufrió Sadako de niña.

La idea de la manifestación de fantasmas a través de medios electrónicos resonó en Japón a partir de su implementación en *Ringu*, y en el mercado anglosajón a partir de *The Ring*. *Kairo* cinta de Kiyoshi Kurosawa aborda este fenómeno a través de internet: manifestaciones fantasmales generadas a través de la computadora provocan que la gente se suicide. En *Voces del Más Allá (White Noise, 2005)* de Geoffrey Sax, un hombre recibe mensajes de su esposa asesinada, a través de la estática de la televisión. La idea de fantasmas atravesando la pantalla, así como Sadako lo logró hacer, remite a la película *Poltergeist* de Tobe Hooper. La relación entre la tecnología y los fantasmas parece ser más cercana de lo que se pensaba.

Otra diferencia significativa entre los dos filmes es el uso de los espacios. En *Ringu*, el espacio donde se desarrolla la escena de Sadako, es decir el departamento de Ryuji, es muy cerrado, casi claustrofóbico, incrementando así la sensación de desesperación que provoca que Sadako haya salido de la televisión para matarte “Una vez que Sadako se dirige a ti, ¿qué alternativa queda sino esperar a que te mate literalmente, de miedo, porque eso es justamente lo que hace? (Malpartida, 2014, p. 115). En cambio, *The Ring* muestra esta escena en un espacio mucho más amplio que permite realizar movimientos de cámara más ágiles que captan a Sadako mientras avanza para matar a Noah.

El agua continúa presente en este fragmento de la película en *The Ring*. Al salir de la televisión, Samara va dejando marcas de agua a su paso. Finalmente el agua y la pantalla son lo mismo para Samara: el medio a través del cual manifestarse.

Metafóricamente son el puente que comunica al mundo de los muertos con el de los vivos.

Una diferencia notable es que en *The Ring*, Noah se corta las manos con unos cristales y va dejando a su paso marcas de sangre en el piso, mientras se arrastra para tratar de huir de Samara. La sangre se convierte en símbolo de la muerte de Noah. Como mencioné anteriormente, las películas de terror en Estados Unidos se basan en elementos que provoquen repulsión y sean grotescos, por lo que debe por lo menos haber un atisbo de sangre, que viene acompañado de una manifestación de dolor, aunque Samara no utilice ni sus propias manos para matar a Noah. En *Ringu* no hay una sola mancha de sangre por parte de Ryuji.

En este fragmento en *Ringu* el teléfono comienza a sonar antes de que Sadako atraviese la pantalla y Ryuji logra descolgarlo. En *The Ring* el teléfono suena constantemente, mientras Samara atraviesa la pantalla y se acerca cada vez más, anunciando con cada timbrado la inminente muerte de Noah a manos de Samara. El teléfono que advierte la maldición es también el que proclama la muerte.

Conclusiones

Al iniciar mi investigación acerca de las películas de terror japonesas y sus remakes estadounidenses, tenía la clara idea de que la película original japonesa era superior a la realizada en Estados Unidos. Veía al original como poseedor de todo un trasfondo y contexto cultural y al remake como una simple copia, con mucho mayor presupuesto, pero copia a final de cuentas.

Conforme fui avanzando en la investigación y me di cuenta de la importancia que tenía cada expresión audiovisual, en este caso el cine, dentro de la cultura que la producía. Mi visión del objeto de estudio cambio.

A través del recorrido histórico y cultural que he hecho tanto del cine de terror en Japón como en Estados Unidos, he sentado las bases para poder realizar un análisis a profundidad del caso de *Ringu* y su remake *The Ring*.

La mirada que diversos autores me han mostrado a partir de la historia, la religión, la guerra y la industria cinematográfica me ha servido para crear un panorama general desde el cual poder analizar este objeto de estudio.

Analizar la industria cinematográfica del remake me ha permitido entender las razones por las cuales un producto audiovisual puede ser tomado, repetido y reinterpretado infinidad de veces. Por una o por varias culturas.

Conocer el contexto social sobre el que se desarrolló el cine de posguerra alemán y japonés me dio indicios importantes sobre las características sociales que debían existir en Japón en los años 90, después de la década perdida, para el desarrollo de la ola de cine de terror.

Importante es saber que la sociedad influye directamente en los productos audiovisuales que crea, como el cine, pero también el cine influye fuertemente en el público que lo recibe. Por ejemplo, en el caso de *Ringu*, el personaje de Sadako, a pesar de ser ficticio, creó una impresión tan fuerte en el pueblo japonés, acostumbrado a las leyendas de fantasmas, que, la asimilaron como si fuese una persona real. Tanto así que se celebró un funeral simbólico en su honor en el Festival O – Bon.

Realizar un análisis comparativo de las dos cintas, *Ringu* y *The Ring*, a través de las divergencias y convergencias que se aprecian en cada una de ellas, tanto en el argumento como en los aspectos formales del cine, me permitió comprender que estos cambios no obedecen a cuestiones de presupuesto invertido o de calidad en la realización, sino a elementos más profundos dentro de la cultura de cada sociedad. Cada sociedad traduce sus miedos como mejor puede y eso no quiere decir que un producto audiovisual sea mejor que otro, simplemente son distintos y responden a las necesidades de quienes lo crearon.

Ringu no es mejor que *The Ring*, ni *The Ring* es mejor que *Ringu*. Son dos visiones distintas de un mismo miedo. Esta tesis lo demuestra.

Bibliografía

- Aumont, Jacques, and Marie, Michel. 1990. *Análisis del Film*. Paidós.
- Bachelard, Gastón. 2003. *El agua y los sueños*. Fondo de Cultura Económica.
- Balmain, Colette. 2008. *Inside the Well of Loneliness: Towards a Definition of the Japanese Horror Film*. Electronic Journal of Contemporary Japanese Studies.
- Balmain, Colette. 2008. *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh :
Edinburgh University Press
- Balmain, Colette. 2004. *Lost in Translation: Otherness and Orientalism in The Ring, Diagesis: The Journal of the Association for Research into Popular Fictions*. Special Horror Edition 7.
- Balmain Colette. *Oriental Nightmares: The 'Demonic' Other in Contemporary American Adaptations of Japanese Horror Film*.
- Brown, Steven T. 2018. *Japanese Horror and the Transnational Cinema of Sensations*. Palgrave MacMillan.
- Burkhard Pohl, Jörg Türschmann (eds.). 2007. *Miradas globales. Cine español en el cambio de milenio*. Iberoamericana
- Calabrese, Omar. 1999. *La era neobarroca*. Cátedra.
- Campbell, Joseph. 1991. *Las Máscaras de Dios: Mitología Oriental*. Alianza Editorial.

- Cascajosa, Concepción, *El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural*. Razón y Palabra [en línea] 2005, 10 (Abril-Mayo) Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520624012>>
- Choi, Jinhee and Wada Marciano, Mitsuyo, 2009. *Horror to the Extreme*. Hong Kong University Press.
- Cid Lucas, Fernando. *Damas blancas, damas del agua*. Revista de la Universidad de Antioquía.
- Hall, John Whitney. *El imperio japonés*. 1973. Ediciones Castilla.
- Hane, Mikiso. 2003. *Breve historia de Japón*. Alianza Editorial.
- Hearn, Lafcadio. 2008. *El Japón fantasmal*. Satori.
- Holm, Nicholas. 2011. *Ex(or)cising the Spirit of Japan: Ringu, The Ring, and the Persistence of Japan*. Journal of Popular Film & Television.
- Huntington, Samuel P. 2001. *¿Choque de civilizaciones?* Teorema
- Iwasaka, Michiko and Toelken, Barre. 1994. *Ghosts and the Japanese: Cultural Experience in Japanese Death Legends*. Utah State University Press, Salt Lake City.
- Kracauer, Siegfried. 1985. *De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán*. Paidós.
- Kracauer, Siegfried. 2003. *Hollywood's Terror Films: Do they reflect an american state of mind?*. New German Critique. pp. 105 - 111

Lacefield, Kristen. 2010. *The Scary Screen : Media Anxiety in The Ring*. Farnham, Surrey, England : Routledge.

Losilla, Carlos. 1993. *El cine de terror. Una introducción*. Ediciones Paidós Ibérica.

Malpartida, Rafael, 2014. *Espectros de cine en Japón*. Satori.

Martel, Frederic. 2011. *Cultura Mainstream*. Taurus.

McRoy, Jay, ed. 2005. *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh UP.

Montaña, Mabel. 2017. *El monstruo como máquina de guerra*. Iberoamericana.

Míguez Santa Cruz, Antonio. 2016. *El fantasma en el cine japonés de la posguerra*. Universidad de Córdoba

Rocagliolo, Santiago (Agosto, 2017), ¿A qué le tienes miedo?, Nexos, pp. 347 – 352

Suzuki, Koji. 2004. *Ring*. Ed. Vertical.

Verevis, Constantine. 2006. *Film remakes*. Edinburgh University Press

Wee, Valerie. 2014. *Japanese horror films and their american remakes: translating fear, adapting culture*. Routledge.

Películas citadas

Alien (1979, Ridley Scott)

Audition (Ôdishon, 1999, Takashi Miike).

Cuentos de la Luna Pálida (*Ugetsu monogatari*, 1953, Kenji Mizoguchi).

Dark Water (*Honogurai mizu no soko kara*, 2002, Hideo Nakata).

Dark Water (2005, Walter Salles).

Destino Final (*Final Destination*, 2000, James Wong)

Detrás del espejo (*Geoul sokeuro*, 2003, Kim Sung-ho)

Dos hermanas (*Janghwa*, Hongryeon, 2003, Kim Jee-woon).

Drácula (1992, Francis Ford Coppola).

Dragon Ball (*Doragon bôru*, 1986, Akira Toriyama).

El Exorcista (*The Exorcist*, 1973, William Friedkin).

El Gabinete del Dr. Caligari (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920, Robert Wiene).

El Juego del Miedo (*Saw*, 2004, James Wan)

El Ojo (*Gin gwai*, 2002, Danny Pang, Oxide Chun Pang)

El Ojo del mal (*The Eye*, 2008, David Moreau)

El proyecto de la Bruja de Blair (*The project of the Blair witch*, 1999, Daniel Myrick).

El Sexto Sentido (*The Sixth Sense*, 1999, Night Shyamalan).

El silencio de los inocentes (The silence of the lambs, 1991, Jonathan Demme).

Están entre nosotros (Shutter, 2004, Banjong Pisanthanakun, Parkpoom Wongpoom).

Ghost Actress (1996, Hideo Nakata).

Ghost story of Yotsuya (Tōkaidō Yotsuya Kaidan, 1959, Nobuo Nakagawa).

Godzilla (Gojira, 1954, Ishiro Honda).

Halloween (1978, John Carpenter).

Hostal (Hostel, 2005, Eli Roth)

Inquilino Siniestro (Apartment 1303, 2007, Ataru Oikawa).

La chica del dragón tatuado (The girl with the dragon tattoo, 2011, David Fincher)

La Maldición (Ju-on, 2002, Takashi Shimizu).

La peluca asesina (The wig, 2005, Won Shin-Yeon).

La Profecía (The Omen, 1976, Richard Donner).

Llamada perdida (Chakushin ari, 2003, Takashi Miike).

Los caballeros del Zodiaco (Saint Seiya, 1986 Yasuhito Kikuchi).

Los hombres que no amaban a las mujeres (Män som hatar kvinnor, 2009, Niels Arden Oplev).

Poltergeist (1982, Tobe Hooper).

Posesión Infernal (Evil Dead, 1981, Sam Raimi).

Psicópata americano (American Psycho, 2000, Mary Harron)

Pulse (Kairo, 2001, Kiyoshi Kurosawa).

Resident Evil (2002, Paul W. S. Anderson).

Ringu (1998, Hideo Nakata).

Scream (1996, Wes Craven).

Suspiria (1977, Dario Argento).

The Ring (2002, Gore Verbinsky).

The Ring Virus (1999, Kim Dong-bin).

Voces del Más Allá (White Noise, 2005, Geoffrey Sax).