



VNiVERSIDAD  
D SALAMANCA



Filología  
USAL



GRADO en ESTUDIOS  
de **ASIA ORIENTAL**  
USAL

# Representación del *Yūrei* en el Cine: Análisis de la Influencia del Folclore y la Cultura Japonesa en el *J-Horror*

---

Trabajo Fin de Grado

Curso 2023-2024

Celia Zarzuelo Lahuerta

Dirigido por

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Tamae Okada





**Grado: Estudios de Asia Oriental**

**Asignatura: Trabajo de Fin de Grado**

**Apellidos: Zarzuelo Lahuerta**

**Nombre: Celia**

### **Instrucciones:**

1. Inserte sus apellidos y nombre en el espacio superior. Guarde este archivo Word también con sus apellidos y nombre (por ejemplo, Álvarez Pérez Ana).
2. Escriba en este documento lo que se le pide en el enunciado "Tarea a realizar".
3. No borre la "Declaración personal de no plagio" ni el enunciado de esta prueba.

#### **Declaración personal de no plagio**

**1. Tengo conocimiento de que plagiar supone usar el trabajo de otro y presentarlo como propio, y de que constituye una infracción de los derechos de propiedad intelectual.**

**2. Declaro que lo que aquí presento es fruto mi propio trabajo.**

**3. No he permitido, y no permitiré, que nadie copie mi trabajo con la intención de hacerlo pasar como su propio trabajo.**

*N.B.-- Todos los trabajos entregados a través del campus virtual Studium podrán ser analizados con el sistema antiplagio de la Universidad de Salamanca.*

### **Tarea a realizar:**

Trabajo de Fin de Grado titulado: "Representación del *Yūrei* en el Cine: Análisis de la Influencia del Folclore y la Cultura Japonesa en el *J-Horror*".

## **RESUMEN**

Este trabajo explora la influencia del folclore y la cultura japonesa en el género del *J-Horror*, centrándose en el análisis de cinco películas emblemáticas: *Ringu* (1998), *Kairo* (2001), *Ju-On* (2002), *Dark Water* (2002) y *Rinne* (2005). El objetivo es analizar cómo estas influencias moldean la narrativa y la estética del cine de terror japonés. La metodología incluye la recopilación de información sobre la figura del *yūrei*, el cine de terror japonés y un análisis crítico de las películas seleccionadas. Los resultados revelan la importancia del folclore y los cuentos populares así como del contexto social japonés en la creación de estas obras, que abordan y reflejan problemáticas reales como familias desestructuradas, violencia doméstica y trastornos mentales.

## Índice

<b>1. Introducción.....</b>	<b>4</b>
<b>2. Objetivos del trabajo.....</b>	<b>5</b>
<b>3. Metodología.....</b>	<b>6</b>
<b>4. Yūrei en la cultura japonesa .....</b>	<b>8</b>
<b>5. Cine de terror japonés .....</b>	<b>11</b>
<b>6. Análisis de películas .....</b>	<b>13</b>
<b>6.1 リング (El círculo) .....</b>	<b>13</b>
a) Origen e influencias de la película .....	13
b) Representación del yūrei en <i>Ringu</i> .....	14
c) Problemáticas sociales en <i>Ringu</i> .....	15
d) Influencia del folclore japonés en <i>Ringu</i> .....	16
e) Influencia de la cultura japonesa en <i>Ringu</i> .....	18
<b>6.2 仄暗い水の底から (Dark Water).....</b>	<b>19</b>
a) Origen e influencias de la película .....	19
b) Representación del yūrei en <i>Dark Water</i> .....	19
c) Problemáticas sociales en <i>Dark Water</i> .....	22
d) Influencia de la cultura japonesa en <i>Dark Water</i> .....	22
<b>6.3 呪怨 (La maldición).....</b>	<b>23</b>
a) Origen e influencias de la saga .....	23
b) Representación de los yūrei en <i>Ju-On</i> .....	24
c) Problemáticas sociales en <i>Ju-On</i> .....	25
d) Influencia del folclore japonés en <i>Ju-On</i> .....	27
e) Influencia de la cultura japonesa en <i>Ju-On</i> .....	28
<b>6.4 回路 (Kairo) .....</b>	<b>29</b>
a) Origen e influencias de la película .....	29
b) Representación de los yūrei en <i>Kairo</i> .....	30

c)	Problemáticas sociales en <i>Kairo</i> .....	32
d)	Influencia de la cultura japonesa en <i>Kairo</i> .....	33
<b>6.5</b>	<b>輪廻 (<i>Rinne</i>).....</b>	<b>34</b>
a)	Origen e influencias de la película .....	34
b)	Representación de los <i>yūrei</i> en <i>Rinne</i> .....	34
c)	Problemáticas sociales en <i>Rinne</i> .....	35
d)	Influencia de la cultura japonesa en <i>Rinne</i> .....	36
<b>7.</b>	<b>Conclusiones .....</b>	<b>38</b>
<b>8.</b>	<b>Observaciones.....</b>	<b>40</b>
<b>9.</b>	<b>Bibliografía .....</b>	<b>43</b>
<b>10.</b>	<b>Filmografía.....</b>	<b>45</b>

## 1. INTRODUCCIÓN

El género conocido como *J-Horror* ha cautivado a audiencias de todo el mundo con sus intrigantes historias y su estética única. En el corazón de este género se encuentran los *yūrei*, los espíritus del folclore japonés que han inspirado numerosas películas icónicas.

Esta investigación surge de un interés personal por el cine y la cultura japonesa, y de la necesidad de explorar el vínculo entre ambos. El objetivo principal es analizar qué influencias culturales han dado forma a este género y explicar el motivo de su éxito dentro de la industria cinematográfica. El presente trabajo busca comprender más allá de la aparente superficialidad del cine del terror, adentrándose en las raíces que nutren estas historias.

Inicialmente, el enfoque del trabajo estaba dirigido exclusivamente hacia la figura del *yūrei* dentro del *J-Horror* pero, conforme avanzaba la investigación, se hizo evidente la necesidad de abordar aspectos más amplios del contexto social y cultural japonés para obtener una comprensión completa del género. Como resultado, los *yūrei* se convirtieron en solo uno de los cinco componentes que se analizarían dentro de cada película. Estos abarcan, respectivamente, el origen y las influencias de cada película, la representación del *yūrei* en las mismas, las problemáticas sociales que abordan y la influencia que reciben de la cultura japonesa.

Al investigar para este trabajo, se encontraron numerosos estudios previos que abordan la historia de los *yūrei*, así como los aspectos folclóricos que influyen en el cine de terror japonés. La obra *Yūrei* (2019) de Zack Davisson es uno de los ejemplos más representativos, al presentar un análisis exhaustivo sobre el origen de estos seres y sus influencias en la cultura japonesa. Sin embargo, al ser una obra centrada en el folclore, no aborda cómo se ven reflejados todos estos aspectos en el cine. Además, hay numerosas fuentes que tratan sobre la evolución del *J-Horror* y cómo este género refleja y critica temáticas actuales de la sociedad japonesa. Un ejemplo de ello es la reconocida obra de David Kalat *J-Horror: The Definitive Guide to The Ring, The Grudge and Beyond* (2007), donde se tratan todos estos aspectos, pero no se profundiza en el trasfondo folclórico en el que tienen origen los filmes. Esta investigación, sin embargo, se distingue por su enfoque innovador, al explorar ambos aspectos, las influencias del folclore del pasado así como de la cultura japonesa contemporánea, en lugar de limitarse a un solo ámbito.

Esta investigación no solo analiza películas reconocidas e icónicas como *Ringu*, sino que también pone su atención en largometrajes menos conocidos del género, como *Kairo* y *Rinne*, en contraste con la mayoría de estudios que se centran exclusivamente en los filmes más populares del *J-Horror*. Estas películas menos exploradas permiten analizar aspectos igualmente interesantes que no han sido ampliamente documentados. Asimismo, también se analizan ciertos aspectos de estos largometrajes que no han sido muy discutidos en los trabajos ya existentes. Aunque existe bibliografía sobre muchos de los temas tratados en este trabajo (relacionados con aspectos religiosos o culturales de Japón), no se han encontrado estudios que relacionen estos temas con las películas analizadas aquí, o con el *J-Horror* en general.

Como ya se ha mencionado, este estudio es único dado que se han explorado las obras maestras del *J-Horror*, desentrañando las complejas capas de significado que las convierten en piezas únicas de arte cinematográfico. De este modo, se ha puesto de manifiesto la riqueza de simbolismo y significado cultural que estas películas encierran.

## **2. OBJETIVOS DEL TRABAJO**

Este trabajo explora cómo las influencias culturales y folclóricas han dado forma al género del *J-Horror*, así como su impacto en la audiencia y la industria cinematográfica.

- 1) Dado el papel crucial de la figura del *yūrei* en este trabajo, la primera sección está dedicada a definir este concepto y a explicar su origen dentro de la tradición japonesa. De este modo, se facilita en gran medida la comprensión del contenido del trabajo.
- 2) A continuación, la sección *Cine de terror japonés* se enfoca en hablar brevemente de la historia del cine en Japón y del cine de terror en específico, abordando las primeras películas realizadas en el país y el surgimiento del género *J-Horror*.
- 3) En lo que respecta al apartado *Análisis de películas*, que constituye la parte principal del trabajo, se analiza en profundidad una selección de cinco películas emblemáticas del género, siendo estas, en orden cronológico, *Ringu* (1998), *Kairo* (2001), *Ju-On* (2002), *Dark Water* (2002) y *Rinne* (2005). Se divide cada película en cuatro o cinco apartados básicos, según el caso, y se explora el origen e influencias de cada película, la representación del *yūrei*, las problemáticas sociales que aborda, así como la influencia del folclore y del

contexto social y cultural contemporáneo de Japón, destacando cómo estos se ven reflejados en el cine.

Así, los objetivos 1 y 2 sirven como introducción al tema principal de este trabajo. Estos apartados tienen como propósito contextualizar el trabajo, así como organizar y proporcionar información básica para comprender y analizar las películas del *J-Horror*. Están constituidos principalmente por información recopilada de fuentes de otros autores, es decir, se basan en estudios previos. Por su parte, el objetivo 3, que es el núcleo del trabajo, constituye la parte original de esta investigación y consiste en un análisis propio elaborado sobre la base establecida en los objetivos 1 y 2.

La justificación de esta investigación radica en la importancia de comprender la influencia de todos estos aspectos en la creación de escenarios y personajes, así como temáticas y tropos recurrentes en el *J-Horror* como la venganza, los espíritus femeninos, la tecnofobia, las maldiciones, los lugares encantados y el terror psicológico.

### **3. METODOLOGÍA**

La metodología de este estudio se basa, en primer lugar, en identificar la estructura del trabajo y sus principales apartados. Una vez definida esta estructura, se procede a recopilar información para cada una de las secciones que lo componen:

- 1) Para el apartado sobre *Yūrei en la cultura japonesa*, se buscó información en diversas fuentes sobre la cultura y mitología japonesas en general, ahondando en las raíces de estos seres en el folclore.
- 2) Para el apartado de *Cine de terror japonés*, se recurrió a diversas fuentes sobre la historia del cine en general así como sobre el desarrollo del cine japonés en concreto, su evolución y diferentes géneros. Para esto se buscó información en diversas fuentes bibliográficas como libros, artículos académicos y tesis, obtenidas a través de bases de datos como *Google Académico* y el catálogo electrónico *Brumario* de la Universidad de Salamanca.
- 3) Para el apartado de *Análisis de películas*, que constituye el tronco principal del trabajo, se realizó una evaluación crítica de las principales películas de cine de terror japonés, con el propósito de identificar y comprender sus elementos comunes. Se puede observar que durante el periodo comprendido entre 1998 y 2005 se experimentó un auge en el *J-Horror*. Esto se aprecia en los datos recopilados por la plataforma *Filmaffinity*, que indican que durante esos ocho

años se produjeron un total de 98 películas de terror japonesas, un aumento considerable en contraste con las 22 producidas en total los ocho años anteriores (desde 1990 hasta 1997). Esto evidencia cómo el periodo analizado en el trabajo es una época de gran importancia para el género del *J-Horror*, justificando así la selección de películas dentro de dicho periodo.

Para llevar a cabo este estudio, se realizó una selección meticulosa de películas, basada en tres criterios principales:

- En primer lugar, la selección se basó en la reputación de las películas y sus respectivos directores, eligiendo las más relevantes y reconocidas tanto en Japón como a nivel internacional, entre las cuales se destacan *Ringu*, *Ju-On*, *Kairo* y *Dark Water*, todas ellas objeto de *remakes* estadounidenses. Se incluyó también *Rinne*, a pesar de su menor repercusión internacional, debido a que es obra del reconocido Takashi Shimizu, director de la saga *Ju-On*.
- Además, se escogieron películas que incluyesen elementos culturales y folclóricos japoneses en sus tramas para poder analizar su influencia en las mismas. Así, se redujo el análisis específicamente a las películas de terror sobrenatural que incluyesen *yūrei*.
- Por último, se seleccionaron las películas que abordasen problemáticas sociales de Japón, un aspecto crucial para el estudio, ya que permitió examinar cómo estas obras cinematográficas reflejan y cuestionan aspectos de la sociedad japonesa actual.

A continuación, se decidió una misma estructura para el análisis de cada película y se llevó a cabo una búsqueda de material, tanto específico sobre las películas analizadas, como de aspectos más generales sobre la cultura e historia japonesas, para extrapolarlo a continuación a los temas de este trabajo, con el fin de contextualizar y enriquecer el análisis.

En cada uno de estos apartados se buscó información de manera exhaustiva en numerosas fuentes como se mencionó anteriormente, mientras que para el apartado sobre problemáticas sociales abordadas en cada película se recurrió, además, a datos y estadísticas proporcionadas por páginas de organismos oficiales, como el Instituto Nacional de Estadística, el Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar de Japón o el Departamento de Igualdad de Género de Japón.

En resumen, la metodología seguida para la elaboración del trabajo ha consistido en la búsqueda de información en distintas fuentes de datos de trabajos y obras sobre los *yūrei* así como sobre el cine de terror japonés para la primera parte del trabajo. La selección de películas se limitó a los años 1998-2005 por ser la época de mayor apogeo del cine de terror en Japón, y se realizó su posterior análisis haciendo uso de diferentes herramientas y páginas de organismos oficiales allí donde se ha requerido.

#### 4. *YŪREI* EN LA CULTURA JAPONESA

La mayoría de los demonios y criaturas sobrenaturales del folclore japonés tiene su origen en influencias extranjeras, particularmente en las tradiciones india y china. Sin embargo, en Japón han sufrido modificaciones que los distinguen de otras culturas (Anesaki, 2019).

“Los *yūrei* son espíritus atormentados que deambulan por el mundo de los vivos y que, por lo general, desaparecen (o alcanzan la paz) cuando logran sus objetivos (salvo, como se verá, en el caso de los *onryō*). Visten de blanco y en ocasiones llevan un pañuelo blanco atado a la frente [...]; llevan el pelo largo y suelto, y las manos y los brazos les cuelgan inertes a ambos lados del cuerpo. A partir del periodo Edo se les imaginó sin pies” (Requena, 2013, p. 14).

“Cuando los *yūrei* (幽霊) cruzan la línea que divide ambos mundos lo hacen con el propósito de dar término a los asuntos que dejaron pendientes, por lo cual su imagen es muy similar a la de los fantasmas en Occidente” (de la Peña, 2022, p. 46).

El nivel de agresividad varía mucho de un *yūrei* a otro, siendo los *onryō* (怨霊) los más peligrosos. Hay historias de *yūrei* benévolos en las que se desarrolla una relación relativamente armoniosa entre vivos y muertos (Requena, 2013).

Los *onryō* son tal vez los fantasmas japoneses más conocidos en Occidente. Su característica principal es la búsqueda permanente de venganza por el mal que les hicieron en vida; sin embargo, suelen continuar su labor destructora aún después de que sus victimarios han muerto o han recibido su castigo, sin importar a quién alcance la desgracia (Ibidem, p. 18).

Gran cantidad de seres sobrenaturales del folclore japonés son femeninos o tienen apariencia de mujer, como *Kuchisake-onna* (口裂け女, mujer de la cara cortada), *Noppera-bō* (のっぺら坊, mujer sin cara), *Rokurokubi* (ろくろ首, *yōkai* de cuello alargado), *Yama-uba* (山姥, anciana de las montañas) o *Yuki-onna* (雪女, mujer de las nieves). De las cinco películas analizadas en este trabajo, aparecen fantasmas femeninos

en todas ellas, y son el elemento principal de *Dark Water*, *Ju-On* y *Ringu*. Son mucho menos comunes los personajes masculinos que se transforman. También hay numerosas historias de seres mágicos que viven en la naturaleza y dan vida a bosques, ríos o montañas (Ibidem).

En escritos muy antiguos se pueden encontrar historias que involucran seres sobrenaturales. Uno de los primeros ejemplos de los que se tiene constancia está en el *Kojiki* (古事記), el libro histórico más antiguo de Japón (Tomás, 2018). En el relato cosmológico de la creación se narra cómo, al fallecer, la diosa Izanami (伊邪那美命) se convierte en una diosa del inframundo, Yomi no Kuni (黄泉の国) y, a pesar de sus súplicas de no ser vista, su esposo Izanagi (伊邪那岐) va en su busca para traerla de vuelta. Sin embargo, al ver que se ha convertido en un cadáver putrefacto, huye, y ella invoca a todos los fantasmas y demonios del lugar para perseguirle (Anesaki, 2019).

Algunas leyendas de fantasmas japoneses muy reconocidas, como la historia de *Yuki-onna*, aparecieron alrededor del siglo XIV (Ibidem). Sin embargo, la mayoría de *kaidan* (怪談) o historias de fantasmas en Japón provienen del periodo Edo (江戸時代, 1603-1868) (Tomás, 2018). La influencia de este periodo puede encontrarse en todos los ámbitos del folclore sobrenatural japonés. Esto se debe, principalmente, a ser una época de paz después del bélico periodo Sengoku (戦国時代, 1467-1568), propicia para la aparición de este tipo de historias (Davisson, 2015).

El origen de los *kaidan* lo encontramos en la obra *Konjaku monogatari* (今昔物語集), escrita alrededor de 1120, un libro de lecciones budistas didácticas, pero también plagado de leyendas de seres y monstruos sobrenaturales. Su popularidad se ha visto mermada por la sombra que le hizo la obra más popular de ese periodo, el *Genji Monogatari* (源氏物語) (Ibidem).

Hasta finales del periodo Muromachi el aspecto de los *yūrei* no era muy distinto del que tenían en vida, y era común en las historias que el protagonista no se percatase de que estaba hablando con un difunto hasta el momento del clímax de la historia (Ibidem).

No fue hasta el cuadro *El fantasma de Oyuki* (お雪の幻), una pintura realizada por el artista Maruyama Ōkyo (円山応挙) en el año 1750, la mañana siguiente de haber presenciado la aparición de su difunta amante durante la noche, que se estandarizó esta imagen de *yūrei*. La mujer aparece retratada con una enigmática sonrisa, un cabello

denso y negro, y un kimono que se desvanece por debajo de la cintura. No tiene pies (Ibidem).

Otro elemento crucial que influyó en la difusión del *kaidan* en el periodo Edo fue la popularización del teatro *kabuki* (歌舞伎) (Ibidem). Los actores de *kabuki* que representaban a un *yūrei* imitaban este vestuario con simples kimonos funerarios blancos, en ocasiones acompañados de un sombrero triangular. Sobre la piel maquillada de blanco, los labios se pintaban de azul o negro, y se añadía un fuerte sombreado alrededor de los ojos, que a menudo estaban rodeados de círculos negros para darles una apariencia más grande y salvaje. También llevaban pelucas para acentuar el horror (Ibidem). “Esta es la iconografía que ha quedado asentada para el *yūrei*” (Tomás, 2018, 34).

A su vez, una obra que contribuyó a la popularidad de las historias de fantasmas fue *Ugetsu Monogatari* (雨月物語), de Ueda Akinari (上田秋成), considerada una obra maestra de la literatura japonesa. Es un libro compuesto por nueve relatos de fantasmas, escrito de una manera muy culta y con muchas metáforas y alusiones a la literatura china y japonesa.

Su obra se convirtió en una de las más grandes de la literatura japonesa y, de esta manera, Akinari consiguió elevar los *kaidan*, antes disfrutados únicamente por las clases populares, a las posiciones más elevadas de la jerarquía social, lo que los ayudó a perdurar en el tiempo hasta la actualidad (Davisson, 2019).

La mayoría de *kaidan* que conocemos hoy fueron recopilados por el reconocido autor Lafcadio Hearn, conocido en Japón bajo el nombre de Yakumo Koizumi (小泉八雲), cuya obra más representativa es *Kwaidan: cuentos fantásticos del Japón* (1903). En su colección de relatos, de finales del siglo XIX y principios del XX, encontramos una caracterización de los fantasmas muy similar a la ya mencionada: un kimono funerario, caracterizado por su color blanco y por la solapa derecha colocada sobre la izquierda, cabello largo negro y despeinado sobre la cara, y una característica muy representativa del *yūrei* japonés, la ausencia de pies (Tomás, 2018).



Imagen 1: Pintura El fantasma de Oyuki. Maruyama Ōkyo (1750)

## 5. CINE DE TERROR JAPONÉS

Tras la invención del kinetoscopio por Thomas Edison en 1893, Japón se encontraba en pleno proceso de modernización durante la era Meiji (明治時代, 1868-1912), y el cine fue recibido como la tecnología más moderna traída desde Occidente, simbolizando un icono de la cultura occidental contemporánea (Yomota, 2019).

Se considera que el primer japonés que filmó escenas con este invento fue el camarógrafo Shirō Asano (浅野四郎), que grabó dos cortometrajes en el año 1897. El primero fue un corto de terror titulado *Jizō, el espectro* (化け地蔵) y, el segundo, *Resurrección de un muerto* (死人の蘇生), es considerado el primer filme en mostrar a un *yūrei* (Crespo, 2021), representando a dos personas transportando un ataúd que, al caer al suelo, provoca que la persona fallecida vuelva a la vida (Yomota, 2019). Se puede observar que el género de terror ha estado presente desde los inicios del cine en el país nipón.

Doce años más tarde se creó la primera película de *yūrei* de manera oficial, la adaptación cinematográfica del *kaidan Botan Dōrō* (牡丹燈籠) y, desde entonces, la popularidad de estas historias no ha hecho más que crecer (Davisson, 2019).

Sin embargo, en la década de los setenta comenzó una época de influencia del cine de terror occidental, lo que llevó al cine de terror japonés a una larga decadencia. No fue hasta la década de los noventa cuando comenzó a resurgir y a alcanzar los niveles de calidad e influencia que se le atribuyen en la actualidad debido, principalmente, al estreno de la película *Ringu* en 1998. Un punto clave del éxito de esta obra reside en su distanciamiento del estilo de Hollywood, predominante en esa época, y una aproximación a la tradición japonesa que se había perdido años atrás, incorporando elementos como la imagen prototípica de *yūrei* y el uso del agua como símbolo esotérico (de Dios, 2014).

Las películas de terror que comenzaron a crearse en la década de 1990 y alcanzaron su madurez en la década de los 2000 dieron lugar a un nuevo tipo de terror que se alejaba de las creencias psicológicas y morales tradicionales que caracterizaban a las obras anteriores, que llegó a ser conocido como “*J-Horror*” (Yomota, 2019).

El *J-Horror* se produjo inicialmente con presupuestos extremadamente bajos, a menudo con películas destinadas al mercado de alquiler o emitidas en canales de

televisión regionales. Este movimiento fue encabezado por la obra *Scary True Stories* (ほんとにあった怖い話) en 1991 (Ibidem). Durante años, las películas de terror japonesas habían sido imitaciones sangrientas de las producciones occidentales. *Scary True Stories* destaca por su moderación, el suspense silencioso, atmósfera y narración cinematográfica. A lo largo de los diez cortos que componen la serie de tres volúmenes, el guionista Norio Tsuruta (鶴田法男) logra repasar todos los arquetipos principales que el *J-Horror* utilizaría en las próximas décadas. Casas y hospitales embrujados, discontinuidad narrativa fragmentada, encuentros fantasmales... Hay pocos elementos de las películas de *J-Horror* que no aparezcan de forma condensada en alguna parte de *Scary True Stories* (Kalat, 2007).

Con el tiempo, este género fue definiéndose y se establecieron sus rasgos distintivos y tropos recurrentes. Estas obras llegaron a las salas de cine y, a medida que ganaban reconocimiento, fueron ejerciendo influencia en un gran número de países y fueron popularizándose también *remakes* hechos por países como Corea del Sur y EE. UU (Yomota, 2019).

Los cineastas del *J-Horror* querían eliminar el estereotipo de monstruo que aparece en escenarios exageradamente terroríficos y su objetivo era conseguir que el propio cuerpo humano pareciera inhumano, sin recurrir a un maquillaje excesivo ni trucos de edición. Además, redujeron al mínimo las escenas crueles y explícitas (Ibidem).

## 6. ANÁLISIS DE PELÍCULAS

### 6.1 リング (*El círculo*)



Imagen 2. Cartel de la película *The Ring* (*Ringu*, Hideo Nakata, 1998).  
Extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film756516.html>

---

**Título original:** リング

**Título internacional:** *The Ring*

**Año:** 1998

**Director:** Hideo Nakata

**Basada en la novela de:** Kōji Suzuki (鈴木光司)

**Sinopsis:** Tras el fallecimiento de su sobrina, la periodista Reiko Asakawa investiga el origen de una serie de misteriosas muertes, ocasionadas por una cinta de vídeo maldita que condena a todo el que la ve a morir al cabo de siete días.

---

#### a) Origen e influencias de la película

La trama gira alrededor del espíritu de Sadako Yamamura (山村貞子), una chica dotada con poderes sobrenaturales que, tras ser asesinada y arrojada en un pozo, comienza a provocar muertes indiscriminadas por medio de una cinta de vídeo creada con sus habilidades psíquicas.

El trasfondo de Sadako se deriva en parte de algunos casos reales de supuestos psíquicos japoneses. Tanto Kōji Suzuki (鈴木光司), autor de las novelas, como Hiroshi Takahashi (高橋ヒロシ), guionista del filme, estudiaron esos sucesos para introducir los detalles en sus historias y encontrar formas inquietantes de representar la cinta de vídeo maldita, que es un caso de *nensha* (念写) o fotografía de espíritus. La idea de que la maldición de Sadako hace que sus víctimas aparezcan distorsionadas u oscurecidas en las fotografías es una de esas nociones (Kalat, 2007).

En el año 1910, el profesor de psicología Tomokichi Fukurai (福来友吉) organizó una demostración pública de habilidades psíquicas de una mujer llamada Chizuko Mifune (御船千鶴子) en la prestigiosa Universidad de Tokio. Afirmaba que podía leer el contenido de sobres cerrados o hacer que aparecieran palabras en hojas de papel en blanco. Sin embargo, la presentó a un público escéptico, se burlaron de ella y la declararon una farsante. Devastada por el escándalo, Chizuko se quitó la vida al año

siguiente. Con el tiempo, el Dr. Fukurai perdería su puesto en la universidad por promover la pseudociencia, no sin antes intentarlo de nuevo, esta vez con una joven psíquica llamada Sadako Takahashi (高橋貞子). Suzuki utilizó este caso de la vida real como parte de su inspiración para crear la historia de Shizuko y su hija Sadako (Ibidem).

En la novela, además, el don de Shizuko encuentra su origen en motivaciones religiosas. Se explica que las fuerzas de ocupación americanas habían arrojado al mar una estatua del asceta budista Enno Ozunu (役小角), una importante figura a quien se le atribuían poderes místicos y de clarividencia. En su juventud, Shizuko tuvo una revelación para sacar la estatua del agua y, tras este acto, recibió los mismos poderes que se le atribuían a este. Paradójicamente, este don únicamente le deparó desgracias en el futuro.

#### **b) Representación del *yūrei* en *Ringu***

*Tatari* (祟り) es una palabra japonesa para describir un concepto temible. Se define como “el sufrimiento de calamidades causadas por deidades, espíritus vengativos o similares” o como “desastre recibido como consecuencia de una acción” (Weblío, s.f. Traducción propia). Su origen se encuentra en la corrupción de la antigua palabra *tachiari* (立ち有り), que puede traducirse como "manifestación de una deidad", sugiriendo implícitamente que esto no conlleva una experiencia positiva. En el antiguo Japón, se atribuían todas las desgracias y sufrimientos a los espíritus y a los *onryō*. Durante la época de la religión *goryō shinko*, (御霊信仰) se combatían los *tatari* con rituales y oraciones. En la actualidad, *tatari* es sinónimo de “maldito”, aunque también puede ser interpretado como “encantado” (Davisson, 2019).

“Los *onryō* tienen poderes casi ilimitados y ejecutan actos de venganza sobre aquellos que les hicieron daño en vida pero, por lo general, atacan únicamente a su objetivo, o a quienes, por circunstancias, están vinculados a dicho objetivo. Por el contrario, un *tatari* no es tan selectivo. Cualquiera lo suficientemente desafortunado como para caminar por una zona encantada queda irrevocablemente atrapado por la maldición” (Ibidem, p.118).

Como se ha mencionado antes, un *tatari* es un espectro persistente. Puede afectar a objetos además de a lugares, como se puede observar en *Ringu* (1998). “La maldición del *onryō* de Sadako Yamamura se transfiere a través de una cinta de vídeo que mata a

todo el que la ve. Su maldición está adherida, irrevocablemente, al objeto físico de la cinta” (Ibidem, p. 119).

### c) Problemáticas sociales en *Ringu*

En cuanto a los personajes principales, en la novela de 1991 en la que se basa el filme la historia sigue al periodista Kazuyuki Asakawa (浅川和行) y su amigo Ryūji Takayama (高山竜司), que tratan de resolver el enigma de la cinta de vídeo. El autor Suzuki afirmó que basó a los dos personajes en su propia psicología, dividiendo su yo más lógico y su yo más creativo en alter egos ficticios. Al adaptar el material para la pantalla, se decidió que Asakawa fuese madre soltera, y Ryūji se convirtió en su exmarido, el padre de su hijo Yōichi (浅川陽一) (Kalat, 2007).

En el caso de la novela, Suzuki seleccionó un tema específico como su principal enfoque: el fracaso de los hombres japoneses en cumplir con sus responsabilidades como padres involucrados. Para la adaptación al cine, se amplió este enfoque y se estableció el tema que sustentaría el *J-Horror* como género: el daño social como resultado de la crianza fallida, las familias desestructuradas y los niños maltratados. Un fenómeno que ejemplifica esto en la película es el conocido como 鍵っ子 (*kagikko*). En la década de 1960, los japoneses acuñaron este término para describir una situación que los estadounidenses llamarían posteriormente *latchkey kid* (“niño de la llave”), refiriéndose a un niño que vuelve a su casa, vacía, después de la escuela, y a menudo se queda solo sin supervisión porque sus padres están trabajando (Ibidem). “Estos dilemas sociales se presentan como historias de terror, en forma de monstruos” (Ibidem, pp. 32-33. Traducción propia).

En un momento de la película, Ryūji pregunta si el pequeño Yōichi está bien estando solo en casa con tanta frecuencia, a lo que su madre responde, a la defensiva, que está acostumbrado. En el *J-Horror* se muestra a menudo cómo las familias no tradicionales y desestructuradas se han propagado como un virus por la sociedad. Estos elementos, la madre soltera y su “niño de la llave”, permanecieron intactos a lo largo de los muchos *remakes* de *The Ring* (Ibidem).

El éxito del género del *J-Horror* puede explicarse también, en parte, por un incidente que tuvo lugar unos años antes del comienzo de este género, el ataque con gas

sarín en el metro de Tokio en 1995 (地下鉄サリン事件)<sup>1</sup>. La lógica de causa y efecto predominante en las películas de terror del pasado desaparece. Ahora uno no recibe su merecido por el hecho de tentar a propósito a los espíritus, si no que, en el *J-Horror*, esa cadena se rompe. Los fantasmas atacan libremente a cualquiera, en cualquier momento y sin ningún motivo aparente, siendo sus víctimas personas que simplemente viven sus vidas ocupándose de sus asuntos, como ocurrió con el episodio del gas sarín (Ibidem).

"Después del episodio de gas sarín, los japoneses sabían que una muerte súbita e irracional podía formar parte de la vida cotidiana", admite Norio Tsuruta. "Incluso los jóvenes se dieron cuenta de que la muerte podía ser inminente. Sin este cambio de conciencia, creo que *J-Horror* no habría tenido éxito" (Ibidem, p. 67. Traducción propia).

#### **d) Influencia del folclore japonés en *Ringu***

Hay una leyenda japonesa que ha tenido una innegable influencia sobre esta película, *El fantasma de Okiku* (番町皿屋敷). Comenzó como un cuento popular, y se han encontrado hasta 48 versiones distintas de esta leyenda a lo largo y ancho de todo Japón. En esta historia, una joven llamada Okiku (お菊さん) entra al servicio de un samurái llamado Aoyama Shuzen (青山主膳) cuando, un día, en una valiosa vajilla de diez platos, uno de ellos desaparece o aparece roto. En algunas versiones, después de que todas las sospechas recaen sobre ella, Okiku es asesinada y arrojada a un pozo por su señor, mientras que en otras es ella misma la que se arroja dentro. El *yūrei* de Okiku emerge del pozo durante la noche para contar los platos que quedan, con la esperanza de que sumen diez (Davisson, 2019). "Pese a las diferencias entre una versión y otra, en todas ellas se repite el elemento de los diez platos rotos y del espíritu que emerge del pozo para lamentarse o vengarse, según sea el caso" (Requena, 2013, p. 20). Aunque su motivación y su trama es muy diferente, es indudable que el personaje de Sadako Yamamura en *Ringu* está inspirado en Okiku. La novela de Kōji Suzuki combina con gran ingenio los antiguos mitos populares japoneses con la tecnología moderna (Kalat, 2007).

Okiku forma junto con otros dos fantasmas del imaginario japonés la tríada conocida como *San-Dai-Yūrei* (三大幽霊) o las "Tres Grandes *Yūrei*". La primera de

---

<sup>1</sup> El 20 de marzo de 1995, un culto religioso llamado Aum Shinrikyō (オウム真理教) liberó gas letal en el metro de Tokio, asesinando a una docena de personas y dejando cientos de heridos (Kalat, 2007).

ellas, Oiwa (お岩さん), apareció por primera vez en 1825 en la obra de *kabuki Tōkaidō Yotsuya Kaidan* (東海道四谷怪談), una de las historias de fantasmas más famosas de Japón, cuyos motores son el rencor y la venganza. La segunda, Otsuyu, (お露さん), perteneciente al conocido *kaidan* escrito en 1666 *Botan Dōrō*, es la protagonista de un relato romántico. Los *yūrei* siempre tienen un motivo para aparecerse, que es habitualmente una emoción intensa. Como se ha mencionado, en el caso de Oiwa, esta es el odio y, en el de Otsuyu, el amor. Sin embargo, Okiku atiende a una motivación más ambigua, la de encontrar el décimo plato desaparecido. Esta leyenda popular convierte a Okiku en un *jibakurei* (地縛霊), un fantasma atado a un lugar concreto (Davisson, 2019). Este concepto se desarrolla en la página 19 del presente trabajo. Sin embargo, en *Ringu*, Sadako no lo es, ya que no cumple esta característica. Aunque, por un lado, está vinculada al lugar de su muerte, cada vez que alguien ve la cinta de vídeo, sale del pozo y del televisor para acabar con sus víctimas, por lo que puede desplazarse libremente.

A pesar de tratar temáticas muy distintas, hay otro cuento japonés cuya ambientación puede recordar a la historia de Sadako, aunque de una manera menos evidente. Está recogido en los *Cantares de Ise* (伊勢物語)<sup>2</sup>, una colección de relatos cortos acerca del poeta Arihara Narihira, (在原業平), datada del siglo IX, donde se pueden encontrar elementos fantasmales. En particular, uno de ellos narra el romance entre Narihira y el amor de su niñez, quienes pasaban los días junto a un pozo. Cuando el poeta se enamoró de otra mujer, su antiguo amor se quedó junto a ese pozo recordando a su amado. Un día, un monje visitó el lugar y se encontró con el fantasma de la mujer abandonada por su amante, quien le contó su triste historia antes de desvanecerse (Anesaki, 2019).

Otro cuento tradicional japonés que involucra un fantasma vinculado a un pozo es *El fantasma del Pozo de las Violetas* (すみれの井戸の幽霊). Narra la historia de O-Shige (お重), una joven noble hija de un importante *daimyō* (大名), que estaba recogiendo violetas junto a un pozo cuando fue mordida por una serpiente venenosa.

---

<sup>2</sup> *Los cantares de Ise* es una colección de poemas escrita supuestamente en el año 950, durante el periodo Heian (平安時代). Su autor es anónimo. Es una obra clave de la literatura japonesa que narra las aventuras amorosas de un joven noble (Arrieta, 2008).

Oportunamente, un joven médico que pasaba por allí le salvó la vida y dio muerte a la serpiente. O-Shige se enamoró perdidamente del joven, cuyo nombre era Yoshizawa (吉澤) y, tras la prohibición de su padre de casarse con él, terminó su vida en el mismo pozo donde se habían conocido. Después de su muerte, Yoshizawa se arrojó también dentro del mismo. A partir de ese día, se podía ver al fantasma de la mujer flotando sobre el pozo en las noches de tormenta (Smith, 2021).

Se puede apreciar que la creación del personaje y la representación del *onryō* en *Ringu* no son arbitrarias, sino que surgen de un cúmulo de influencias arraigadas en la cultura japonesa, todas las cuales han tenido diferentes niveles de relevancia pero han contribuido de manera significativa.

#### e) **Influencia de la cultura japonesa en *Ringu***

Por último, aunque en el siguiente apartado del trabajo (Apartado 6.2) se hablará más extensamente sobre el simbolismo del agua en la cultura japonesa y la relación que existe entre esta y la muerte, cabe resaltar la importancia de la misma como elemento esotérico en *Ringu*, presente a lo largo del filme. Los personajes incluso desarrollan una fórmula matemática para las apariciones sobrenaturales: muerte lenta + espacios cerrados + agua = fantasma (Kalat, 2007).

— [...] “Hay tres condiciones que han de cumplirse para que una voluntad maligna se quede en el mundo después de morir. Un lugar cerrado, agua y una muerte lenta. Una, dos y tres. En otras palabras, si alguien muere lentamente, en un espacio cerrado y en presencia de agua, entonces el espíritu rabioso de esa persona encanta el lugar. Ahora mira este pozo. Es un espacio pequeño y cerrado. Hay agua. [...].

— Piensa que Sadako seguía viva cuando la tiraron a este pozo. Y mientras esperaba la muerte, cubrió todas las paredes con su odio. En su caso se daban las tres condiciones” (Suzuki, 2004, pp. 246-247).

## 6.2 灰暗い水の底から (*Dark Water*)



Imagen 3. Cartel de la película *Dark Water* (*Honogurai Mizu no Soko Kara*, Hideo Nakata, 2002). Extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film517257.html>

---

**Título original:** 灰暗い水の底から

**Título internacional:** *Dark Water*

**Año:** 2002

**Director:** Hideo Nakata

**Basada en la historia de:** Kōji Suzuki (鈴木光司)

**Sinopsis:** Una madre soltera se muda con su hija a un apartamento antiguo, lleno de goteras y humedades, donde empiezan a experimentar una serie de sucesos paranormales relacionados con las filtraciones de agua y con la desaparición un año antes de una niña que vivía en ese mismo edificio. La película explora la historia y la psicología de la protagonista, quien se ve obligada a enfrentarse a los fenómenos sobrenaturales y a sus propios traumas personales.

---

### a) Origen e influencias de la película

El director, Hideo Nakata (中田秀夫), comenzó a trabajar en la década de los 80 para el estudio Nikkatsu como asistente de dirección en películas eróticas. No fue hasta 1992 cuando comenzó en el género del terror, cuando dirigió dos cortometrajes para la antología televisiva *Honto ni atta kowai hanashi*, y en 1996 realizó su primera película de terror, *Joyūrei* (女優霊). En ambas producciones Nakata hace uso de los elementos que estarán presentes en sus futuras producciones, como la manera de representar al *yūrei* y la ambigüedad narrativa (Kalat, 2007). Todo esto culminó en 1998 con su obra más afamada, *Ringu*, analizada en este trabajo.

Cuatro años después del éxito de esta, filmó *Dark Water*, siendo esta la segunda vez que adaptaría una obra de Kōji Suzuki a la gran pantalla. Esta película, clasificada dentro del género del terror y con elementos sobrenaturales en su trama, incorpora además un mensaje de carácter social sobre el Japón actual: la soledad a la que uno se enfrenta cuando se divorcia. Esto se ve reflejado mediante el desamparo emocional de la protagonista, Yoshimi Matsubara (松原淑美) (de Dios, 2014).

### b) Representación del *yūrei* en *Dark Water*

Un *jibakurei* (地縛霊) es un espíritu atado a la tierra. El término es relativamente moderno, acuñado en la década de los 60 por Jirō Tsunoda (角田次朗), autor del manga

*Ushiro no Hyakutarō* (うしろの百太郎) (Davisson, 2019).

“Tsunoda empleaba la palabra *jibakurei* para describir al *yūrei* ligado a un lugar o a un objeto en vez de a una persona. Normalmente, eran espíritus de quienes habían padecido una muerte violenta mediante el suicidio o el asesinato. Tsunoda creía que esas muertes, de algún modo, vinculaban al *yūrei* con el lugar del suceso, y que el fallecido proyectaba una resonancia psíquica que provocaba que otros muriesen de la misma manera, lo cual explicaría los puntos de suicidio que se acumulaban por todo Japón” (Ibidem, p. 120).

Las almas de los difuntos ahogados en el océano se quedan vinculadas al agua, del mismo modo que los *jibakurei* permanecen atados a la tierra, y se transforman en *funayūrei* (船幽霊), “un tipo de monstruo-fantasma que vive bajo la superficie del mar y cuyo único propósito es arrastrar al fondo marino a otros marineros para que compartan su destino” (Davisson, 2019, p. 126)

Puede considerarse a Mitsuko una variante de *funayūrei* al compartir algunas características con estos seres. Aunque no murió ahogada en el océano, sino en un tanque de agua, tras su muerte queda vinculada a este elemento donde murió, que delata su presencia cada vez que aparece, por medio de humedades o goteras. Además, al final del filme termina ahogando a la protagonista, quien comparte su mismo destino.

La parte final de la película, que transcurre diez años más tarde, revela cómo la hija de Yoshimi, Ikuko Matsubara (松原郁子), siendo ya una adolescente, regresa al edificio en el que murió su madre, ahora en ruinas, encontrándola allí. Tras una breve conversación con ella, esta desaparece, revelando que el espíritu de Yoshimi se ha transformado en un *yūrei* que continúa anclado al lugar de su fallecimiento (*jibakurei*) porque, incluso después de su partida, continúa cuidando de su hija. Este tipo de espíritu se denomina *kosodate yūrei* (子育て幽霊), un fantasma, generalmente mujer, que continúa cuidando de su hijo, aún vivo, tras su muerte (Davisson, 2019).

Al morir en soledad, sin que nadie tenga constancia de su fallecimiento, Mitsuko comparte características con los *ukabarenairei* (浮かばれない霊). Estos son “muertos inquietos, esencialmente. A menudo, aquellos que mueren en lugares aislados y cuyos cuerpos no recibieron los cuidados funerarios adecuados” (Ibidem, p. 218).

Para concluir, se puede establecer una conexión entre Mitsuko y un último tipo de ser espiritual de la tradición japonesa, el *zashiki-warashi* (座敷童子).

“Son un tipo de seres del folclore japonés que hacen referencia a los fantasmas de niños traviesos que vagan por ciertos lugares haciendo pillerías. Normalmente, son muy reconocibles por ser presentados habitualmente como niñas con kimono y rostros rojos. Están ligados a lugares encantados y en muy pocas ocasiones causan el mal a nadie ya que incluso cuidan a los niños” (García, 2019, p. 45).

En el caso de *Dark Water*, se pueden identificar algunos rasgos de los *zashiki-warashi* en la apariencia y carácter de Mitsuko, una niña pequeña y, en un principio, inofensiva. De hecho, si limitamos nuestro análisis al relato corto escrito por Kōji Suzuki en el que se inspiró el filme, este personaje se ajusta de manera más precisa a la descripción de estos seres. En la historia corta de Suzuki, el fantasma es completamente inofensivo y se dedica a jugar con Ikuko, la hija de la protagonista. Sin embargo, en la adaptación cinematográfica de 2002, Hideo Nakata le atribuyó características de varios seres del folclore japonés, convirtiéndolo en una entidad un tanto ambigua que no podría encasillarse de manera concluyente dentro de ninguna categoría.

“Nakata hace algo muy curioso, así a diferencia de Suzuki desarrolla la premisa de los denominados fantasmas *zashiki-warashi*, dándole completamente la vuelta. Crea a una niña que bajo la apariencia de cuidar a Ikuko tiene unos planes terribles de venganza. Por ese motivo creemos que el afán vengativo de esta niña la hace estar más próxima a los *onryō*, puesto que lo que busca es la madre buena que nunca tuvo” (García, 2019, p. 133). “Mitsuko atiende a características de *zashiki warashi* en cuanto aspecto y un *onryō* en cuanto a su carácter vengativo” (García, 2019, p. 165).

En relación con este fragmento, puede plantearse la duda de si el personaje de Mitsuko es realmente un *onryō* o si está motivada por el deseo de venganza. Se podría decir que representa una amalgama de diversos arquetipos de fantasmas, pero no puede ser clasificada como un *onryō* debido a su falta de motivación de venganza, ya que estos son, por definición, espíritus vengativos. Se trata de un alma atormentada en búsqueda de una nueva figura materna, sin poseer, en principio, malicia alguna ni motivo para vengarse de Yoshimi, a quien no conocía previamente.

### **c) Problemáticas sociales en *Dark Water***

La presión cultural sobre las madres en Japón es intensa. El sistema escolar del país establece expectativas muy altas para sus estudiantes y establece un riguroso sistema de pruebas para cumplir con esos estándares tan elevados (Kalat, 2007).

Se debe llevar a los niños hasta sus límites y, muchas veces, son las madres quienes cumplen este papel. En Japón existe un término despectivo para referirse a este fenómeno, *kyōiku mama* (教育ママ) o "madres de la educación". Estas mujeres gestionan la vida de sus hijos en todos los aspectos, y para dedicarles todo el tiempo y la atención necesarios, deben renunciar a sus trabajos de tiempo completo (Ibidem).

“Es un sacrificio enorme. Y no alivia la presión psicológica de las mujeres el darse cuenta de que son las encargadas de enviar a sus hijos, especialmente sus hijos varones, a un mercado laboral que en gran medida está cerrado para ellas personalmente” (Ibidem, p. 75. Traducción propia). Esta situación se ve agravada para la mujer divorciada, que tiene que enfrentarse a todas estas dificultades sola, como es el caso de *Dark Water*, donde el espectador es testigo de cómo confluyen la trama de espíritus y el desamparo emocional de la protagonista, Yoshimi. Esta combinación de problemáticas sociales con elementos sobrenaturales es una característica del género de *J-Horror*, presente de manera recurrente en las películas analizadas en este trabajo.

### **d) Influencia de la cultura japonesa en *Dark Water***

Con la introducción del budismo en Japón, la concepción del más allá se enriqueció con la incorporación del concepto del río Sanzu (三途の川) que, según se afirmaba, separaba el Konoyo (この世), el mundo de los vivos, del Anoyo (あの世), el mundo de los muertos. Los espíritus de los difuntos debían cruzar este río para llegar al más allá, de la misma forma que los griegos la laguna Estigia. De este modo, en la cultura japonesa siempre se ha considerado el agua como un camino al Anoyo, el mundo del más allá. Japón, siendo una nación insular, se encuentra totalmente rodeado por el océano. Sin embargo, esta conexión del agua con lo sobrenatural no se limita únicamente a la costa, sino que a lo largo de todo el país se extiende una red de ríos, pozos y acuíferos, que también se piensa que sirven como conductos al Anoyo (Davisson, 2019).

En japonés, la palabra "mojado" tiene un significado que no se encuentra en otros idiomas como el castellano, pues también puede significar "emocional". Por ejemplo,

los japoneses definen su propia cultura como "húmeda" (ウエット), en comparación con la "seca" estadounidense (ドライ). Esto quiere decir que la cultura japonesa da mayor prioridad a los sentimientos y las emociones, mientras que los estadounidenses enfatizan la razón (Kalat, 2007).

Así, en el *J-Horror* también es común utilizar el agua como elemento que sirve de senda para los muertos, lo que se observa, como se ha explicado, en *Dark Water*, donde la presencia del *yūrei* se revela mediante el goteo del agua (Davisson, 2019).

### 6.3 呪怨 (*La maldición*)



Imagen 4. Cartel de la película *La maldición* (*Ju-On: The Grudge*, Takashi Shimizu, 2002). Extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film747981.html>

---

**Título original:** 呪怨

**Título internacional:** *Ju-On: The Grudge*

**Año:** 2002

**Director:** Takashi Shimizu (清水崇)

**Sinopsis:** Dividida en seis partes, cuenta la historia de diferentes personas víctimas de una maldición que pervive en la casa donde una mujer, Kayako, y su hijo pequeño Toshio, fueron asesinados. Sus espíritus acechan y provocan la muerte de todo aquel que entre en la casa maldita.

---

#### a) Origen e influencias de la saga

La saga *Ju-On* se conoce como *La maldición* en España. Sin embargo, las dos primeras películas de la saga (*Ju-On: The Curse* y *Ju-On: The Curse 2*) fueron distribuidas directamente para vídeo en Japón, y no tuvieron mucha repercusión en el extranjero, por lo que no cuentan con un título en español. Para evitar confusiones, en este trabajo se hará referencia a las películas por sus títulos internacionales en inglés.

El origen de la reconocida saga está en unos cortometrajes de varios minutos de duración que Shimizu creó para la antología televisiva *Gakkō no Kaidan*, (学校の怪談), en los que aparecen tanto Kayako Saeki (佐伯伽椰子) como su hijo Toshio (佐伯俊雄) (de Dios, 2014).

El primero de los dos segmentos, "4444444444", muestra a un estudiante de secundaria que descubre un teléfono abandonado que suena. El identificador de llamadas muestra el número "4444444444", y cuando el chico contesta el teléfono, todo lo que escucha al otro lado de la línea es un gato maullando. En Japón, el número 4 es como el número 13 en Occidente, un presagio supersticioso. Esto se debe a que la pronunciación del número 4 en japonés, "shi", es homónima de la palabra "muerte". En el segundo clip, *En una esquina* (片隅), dos chicas de secundaria están cuidando a la mascota de la clase, un conejo. Una de ellas se va por un momento y al volver descubre a su amiga y al animal muertos. Desde el bosque se acerca gateando su asesina, una mujer, vestida con un camisón y con el cabello cubriendo su rostro (Kalat, 2007).

Estos segmentos gustaron tanto que se quiso ampliar lo que se había establecido en ellos en un proyecto más largo, para llenar el contexto faltante. Así, crearon un vídeo de 70 minutos, financiado por Kansai TV, que bautizaron como *Ju-On*. Filmada en vídeo con un presupuesto reducido, Shimizu logró filmar *Ju-On* y su secuela en apenas nueve días (Ibidem).

#### **b) Representación de los *yūrei* en *Ju-On***

“Los fantasmas del *J-Horror* son a menudo consecuencia de una juventud marcada por el sufrimiento. Muchos emprenden su camino de destrucción después de un momento de traición por parte de un objeto de amor: un padre, un novio, un enamoramiento irracional...”. (Kalat, 2007, p. 18. Traducción propia). “El terror sobrenatural que se vincula a la presencia de un *yūrei* tiene su origen, en casi todos los casos, en la violencia ejercida por los seres humanos en vida” (de la Peña, 2022, p. 14). Es precisamente este motivo el desencadenante de las fatalidades en *Ju-On*. Cuando Takeo Saeki (佐伯剛雄), consumido por los celos, asesina a su mujer Kayako y a su hijo Toshio, estos se convierten en espectros persistentes, encargados de perpetrar una maldición que asesina a cualquier persona que se aproxima a esa casa maldita.

En *Ju-On* aparecen varios *yūrei* confinados dentro del lugar donde fallecieron. Cualquier persona que se interne en dicha casa cae también bajo los efectos de la maldición, y tras su muerte se convierte, a su vez, en un fantasma (Davisson, 2019).

Los *yūrei* pueden ser encontrados sin ser buscados y sin que sus víctimas tengan conocimiento de ellos y, desconociendo el motivo o la causa, pasar a ser el objetivo de su cólera y venganza, como se muestra en esta serie de películas (de la Peña, 2022).

La casa maldita de *Ju-On*, al igual que la cinta de vídeo maldita de *Ringu*, es un *tatari* (Davisson, 2019). “El alcance temporal de un *tatari* puede ser largo, incluso generacional” (Ibidem, p. 119). Esto se observa de manera muy clara en *Ju-On: The Grudge* (2002). En los minutos finales de la película, con todos los personajes consumidos por la maldición, se muestra un misterioso y desolado Tokio, una de las ciudades más concurridas y bulliciosas del mundo, que nunca debería verse así de vacía (Kalat, 2007).

Además de los tipos de fantasmas ya mencionados, hay un tipo de ente que se puede apreciar en la película *Ju-On: The Grudge 2* (2003). Se trata de un *sorei* (祖霊), que son “espíritus de los antepasados que protegen a los vivos y que son muy venerados” (Davisson, 2019, p. 218). En esta película, sería un *sorei* la madre de Kyōko Suzuki (鈴木響子), el personaje principal, quien, después de morir, protege a su hija de los *onryō* y de la maldición. La distinción que presenta con respecto a los *kosodate yūrei* explicados en la página 20, con los que comparte similitudes, radica en que su hija ya ha alcanzado la edad adulta y el espíritu no se ocupa de su crianza, sino de resguardarla de las amenazas sobrenaturales que la acechan. En este sentido, podría ser considerado un *airyō* (愛霊), un “fantasma que regresa a este mundo por las ataduras del amor” (Davisson, 2019, p. 215).

### c) Problemáticas sociales en *Ju-On*

#### ① Maltrato infantil:

El Ministerio de Sanidad, Trabajo y Bienestar de Japón (厚生労働省) comenzó a recopilar datos sobre maltrato infantil en 1990, en respuesta al incremento del número de casos y a la creciente conciencia sobre la gravedad de esta problemática para la sociedad. En ese año se registraron 1101 casos (MHLW, 2021).

En cuanto a franjas de edad, el mayor número de afectados son niños de escuela primaria, seguidos de niños en edad preescolar y niños menores de tres años, siendo menor el número de casos en estudiantes de secundaria en adelante (MHLW, s.f.).

En el año 2000, cuando se filmó la primera película de *Ju-On*, se contabilizaron 17 725 casos de maltrato infantil en Japón (MHLW, 2021). Al igual que en *Ringu*, en *Ju-On* se presenta una trama que gira alrededor de un núcleo familiar desestructurado, en la que, a raíz de un matrimonio infeliz y una supuesta infidelidad por parte de su mujer, Takeo Saeki acaba con la vida de esta y la de su hijo, posteriormente asesinando

también al hombre con quien creía que era infiel su esposa y a la mujer embarazada de este, abarcando problemáticas como la violencia doméstica y el abuso infantil.

## ② **Violencia conyugal:**

La Agencia de Igualdad de Género del Gabinete en Japón (内閣府男女共同参画局) registró 35 943 casos de violencia de género en 2002.

De acuerdo con datos proporcionados por la Agencia Nacional de Policía (警察庁), el número de consultas recibidas por víctimas de violencia física o amenazas de muerte por parte de su cónyuge fue de 3608 en 2001 (男女共同参画局, 2020).

Las estadísticas revelan que el 64,8% de las consultas por violencia de género está relacionado con violencia psicológica, seguido por violencia física (28,6%), violencia doméstica económica (17,9%), violencia sexual (8,3%) y violencia doméstica social (5,9%) (Ibidem).

Respecto a las reacciones de las víctimas ante la violencia conyugal, se observa que menos del 20% de las mujeres rompe con su pareja, mientras que aproximadamente el 40% desea hacerlo pero no lo lleva a cabo. Las principales razones para no separarse tras la agresión incluyen, principalmente, preocupaciones por el bienestar de los hijos (71,3%) e inseguridad económica (52,5%), entre otros motivos (Ibidem).

El género predominante en las consultas es femenino, aunque alrededor del 10% de las consultas proviene de hombres. En cuanto a la relación con el agresor, el 60,8% de los casos involucra a una pareja o expareja. Además, se estima que el 60% de las mujeres víctimas de violencia sexual no busca ayuda en ningún lugar (Ibidem).

La saga *Ju-On*, al incorporar estas cuestiones en su trama, subraya su relevancia y persistencia en la sociedad japonesa. De este modo, se pone de manifiesto que las problemáticas sociales son atemporales, como la violencia intrafamiliar, presente tanto en la sociedad japonesa actual como en la leyenda del siglo XIX en la que se basa el filme, de la que se hablará a continuación.

(Para obtener información adicional, se recomienda consultar la sección de *Observaciones* en la página 40 del trabajo, que complementa los datos proporcionados en esta sección).

#### d) Influencia del folclore japonés en *Ju-On*

Hay una leyenda del folclore japonés que ha tenido una innegable influencia para crear la historia del fantasma de Kayako Saeki, *La leyenda de Oiwa* (お岩伝説)<sup>3</sup>, que habla del rencor de un personaje femenino por la traición que sufren ella y su hijo a manos de su esposo. Anteriormente a su presencia en el cine, fue representada en numerosos grabados japoneses conocidos como *ukiyo-e* (浮世絵), y ha sido adaptada una gran cantidad de veces en el teatro *kabuki* (de la Peña, 2022).

“Como en la leyenda de Iemon y Oiwa, el *yūrei* puede presentar escenarios visibles únicamente para la persona quien es el objetivo de su ira” (Ibidem, p. 49). Se observa esto repetidamente a lo largo de la saga *Ju-On*, ya que la maldición es capaz de manipular el tiempo y el espacio. Se ve de manera evidente en *Ju-On: The Grudge* cuando el detective Yūji Tōyama (遠山雄治) es capaz de mirar al futuro y ver a su hija pequeña Izumi, (遠山いづみ), siendo adolescente, y esta a su padre, que lleva años muerto. Como consecuencia, estos espíritus pueden hacer que las experiencias aterradoras parezcan más cercanas y posibles, al poder suceder en cualquier lugar y en cualquier momento, lo que explica su éxito en el cine de terror (de la Peña, 2022).

Siempre que Toshio Saeki está cerca, se escucha el maullido de su gato negro. El espíritu del niño está vinculado con el de este animal fantasmal. Sin embargo, el simbolismo de los gatos negros como presagio de desgracias y creencias negativas es una superstición occidental, no japonesa (Kalat, 2007). No obstante, aunque el gato negro en sí mismo no sea un símbolo de las creencias japonesas, el gato como animal sí ocupa un lugar destacado dentro del folclore japonés. Se pueden encontrar muchos ejemplos de criaturas mitológicas en Japón que provienen de la cultura china. Los gatos demonios o *nekomata* (猫又) son gatos espíritus que adoptan una forma humana tras consumir a sus víctimas. Otro caso es el del *bakeneko* (化け猫) o gato vampiro que, además de esto, dominaba sus cuerpos temporalmente (García, 2019). Otro ser que puede mostrarse con apariencia felina es el *bakemono* (化け物) u *obake* (お化け), una criatura que posee la capacidad de cambiar temporalmente su aspecto. Puede ser un animal u otro ser de la naturaleza o incluso un objeto inanimado (Requena, 2013). Por último, destacan las *nekomusume* (猫娘, mujer-gato), “gatos que se transforman en

---

<sup>3</sup> Oiwa es la protagonista de la obra de *kabuki Tōkaidō Yotsuya Kaidan*. Fue envenenada por su marido, lo que deformó su rostro de manera horrible, y murió en agonía. Después de esto, se convirtió en un espíritu en busca de venganza (Davisson, 2019).

mujeres para hacer travesuras y luego no pueden volver a su forma original; o bien, son mujeres que adoptan apariencia de gato debido a la cólera que sienten” (Ibidem, p. 13).

El folclore japonés está plagado de seres fantásticos y animales que poseen poderes sobrenaturales, como se puede observar, y entre los más famosos se encuentran también el *kitsune* (狐) o el *tanuki* (狸) (Ibidem, 2013).

#### **e) Influencia de la cultura japonesa en *Ju-On***

Se observa en la primera película de la franquicia *Ju-On* un elemento profundamente arraigado en la cultura japonesa, difícil de comprender para el público occidental. Tras la tragedia ocurrida en la residencia Saeki, un agente inmobiliario pone a la venta la propiedad. Ante esto, su hermana, que tiene habilidades espiritistas, le insta a que deje una botella de sake en la casa y que invite a los potenciales compradores a beberla, indicando que esta bebida es sensible a los espíritus y que si en la casa hay alguna entidad maligna el sake adquirirá un sabor desagradable y no podrá consumirse.

El vino de arroz, la bebida alcohólica tradicional de Japón, tiene una historia de unos 2,000 años. La cultura del sake se experimenta en eventos como el Año Nuevo o celebraciones como aniversarios o el inicio de eventos especiales. Las ceremonias de inauguración, el inicio de promociones en grandes almacenes o el comienzo de proyectos de construcción son ocasiones típicas (Picken, 2011), por lo que no resulta sorprendente el uso de esta bebida en el momento de la compra de una casa, como ocurre en el filme.

El sake es utilizado en los santuarios shintoístas como una bebida sagrada, generalmente consumida después de realizar una ceremonia de purificación *harai* (禊祓) (Ibidem). Esta bebida suele entregarse como ofrenda a los kami, las entidades religiosas a las que se hacen peticiones en los rituales shintoístas. Estas deidades poseen características tanto benéficas como malévolas que deben ser propiciadas mediante estos rituales (Nelson, 1996). Cuando se ofrece vino de arroz a un kami, es consagrado en el altar durante un ritual y se denomina *miki* (神酒).

El arroz es la fuente del sake y su componente básico. Debido a sus propiedades dadoras de vida, se consideraba divino en la antigüedad, con un kami morando en él. Debido a esto, el sake originalmente se usaba solo en ceremonias religiosas, donde primero se ofrecía al kami y luego era disfrutado por todos los participantes (Ibidem).

En resumen, se puede inferir que el sake, al igual que adquiere un carácter sagrado al ser empleado como ofrenda a los dioses shintoístas, puede también corromperse al entrar en contacto con otro tipo de espíritu de naturaleza más maligna como los *onryō*, como se ilustra en la trama de la película.

#### 6.4 回路 (*Kairo*)

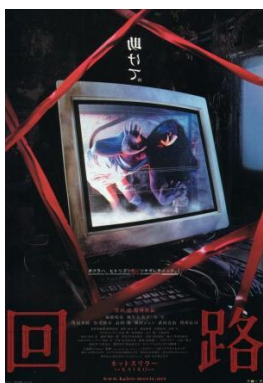


Imagen 5. Cartel de la película *Pulse* (*Kairo*, Kiyoshi Kurosawa, 2001).  
Extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film367324.html>

---

**Título original:** 回路

**Título internacional:** *Pulse*

**Año:** 2001

**Director:** Kiyoshi Kurosawa (黒沢清)

**Sinopsis:** Una serie de fantasmas comienza a utilizar Internet como medio para manifestarse en el mundo de los vivos. El contacto con estos seres sume a las personas en un estado depresivo, conduciéndolas finalmente a terminar con sus vidas, convirtiéndose en oscuras manchas en la pared. Así, comienza una oleada de suicidios por todo Japón, dejando el país desolado y solitario, mientras nadie parece poder escapar de la influencia de estos seres.

---

##### a) Origen e influencias de la película

El director, Kiyoshi Kurosawa, es uno de los grandes directores de Japón. Mientras estudiaba sociología en la universidad, produjo en 1980 su primer filme, una parodia de película de gánsteres llamada *Shigarami Gakuen* (しがらみ学園), por la que ganó un premio para jóvenes cineastas independientes en el Festival de cine Pia. Con esto comenzó en el mundo del cine profesional y pasó tres años como asistente de dirección, cuando comenzó a dirigir películas eróticas para el estudio Nikkatsu, al igual que Hideo Nakata, como se vio en la página 19 (Kalat, 2007).

En 1997 escribió la película *Cure* (キユア), que combina los géneros de crimen y terror, tras ver la detención de un asesino en un reportaje televisivo. Aunque no tuvo mucho éxito comercial en Japón, fue aclamado por la crítica internacional. Kiyoshi Kurosawa había logrado captar el interés de la prensa occidental por el cine japonés, representando un hito significativo dado el declive de la industria cinematográfica

japonesa desde los años 70. El actor principal del filme, Kōji Yakusho (役所広司), fue otorgado el Premio al Mejor Actor por la Academia de Japón (Ibidem).

Las películas de Kurosawa tienen a menudo una trama inverosímil o extraña, y se centran en plantear preguntas sobre las que no proporcionan respuestas. Expresan la incapacidad de los seres humanos de conocerse completamente unos a otros. Es muy común en el cine de Kurosawa la presencia de edificios abandonados como hoteles, fábricas o chozas decrepitas. Está repleto de personajes inadaptados, y estos paisajes reflejan esta misma sensación de marginación. Se trata la vida individual dentro de una gran metrópolis, donde los espacios urbanos resaltan la sensación de soledad, un lugar donde la gente está apiñada y, a la vez, separada (Ibidem). Todos estos elementos se funden en su obra *Kairo* (2001), que se analizará a continuación.

#### **b) Representación de los *yūrei* en *Kairo***

Jirō Tsunoda, creador del término *jibakurei*, explicado en la página 19 del trabajo, identificó en oposición a estos a los *fuyūrei* (浮遊霊), “los espíritus errantes de quienes habían sufrido una muerte repentina e inexplicable, por ejemplo, en un accidente de coche o en la guerra. [...] Incluso podría darse el caso de que los fallecidos en combate no se den cuenta de que están muertos” (Davisson, 2019, p. 120). Estos son los seres presentes en la película *Kairo*. Puede afirmarse que son espíritus errantes por su capacidad para viajar, a través de Internet, y aparecer en distintas localizaciones a lo largo del filme.

De manera distinta a lo que sucede en Japón, los *poltergeists* occidentales no interactúan directamente con el mundo de los vivos, sino que se delata su presencia mediante sonidos extraños o fenómenos inexplicables, como puertas que se cierran solas u objetos que se mueven por sí mismos. Existe una palabra japonesa para referirse a los fantasmas que presentan esta clase de comportamiento, *sōrei* (騒霊), aunque actualmente la mayoría de los japoneses usan la palabra extranjera *poltergeist* (Davisson, 2019).

La razón detrás de esto es que estos espíritus no son los predominantes en el imaginario japonés, donde es común observar que los espíritus de otro mundo interactúan perfectamente con los mortales. Se muestra que los fantasmas también son personas. Es posible interactuar con ellos, incluso amarlos, y es posible que no se reconozca de inmediato su naturaleza inhumana (Kalat, 2007). Esto es algo que se

observa claramente al comienzo de la película en *Kairo*, cuando el personaje de Michi Kudō (工藤ミチ) acude a casa de su compañero Taguchi (田口), debido a la ausencia de este en el trabajo, y mantienen una breve conversación, tras la cual descubre el cadáver de su amigo y comprende que ha estado hablando con un fantasma.

La principal diferencia del cine de terror americano frente al japonés es que el primero se centra en el miedo a la muerte en sí misma, un momento doloroso y violento, mientras que el segundo no presenta películas sobre la muerte, sino sobre el tiempo posterior a la misma (Ibidem). En *Kairo* se explora cómo no solo los vivos, sino también los fantasmas, sienten soledad después de la muerte.

“El shintoísmo, la religión autóctona de Japón, postula la existencia de un vasto mundo espiritual coexistente con el nuestro, pero más allá de nuestra percepción, un mundo fantasma poblado por dioses y fantasmas. Instintivamente, los japoneses piensan que su vida cotidiana transcurre a la sombra de la de quienes la precedieron” (Ibidem, p. 18. Traducción propia). En cierto modo, esto ayuda a explicar por qué las películas japonesas toman la existencia de fenómenos paranormales con tanta naturalidad, mientras que las películas estadounidenses intentan justificar estos sucesos desde una perspectiva científica (Ibidem). En la película *Kairo*, la razón de que los fantasmas comiencen a entrar en el mundo de los mortales es que este mundo espiritual está sobrepoblado, como se explica en el siguiente fragmento extraído de la película.

“El espíritu, la conciencia, el alma, la esencia... como quieras llamarlo. El reino que ellos habitan también tiene una capacidad limitada. Cualquiera que sea esta, aunque sea inmensamente grande, también tiene su aforo. Una vez que este está completamente lleno, acaban por expandirse siempre por algún sitio. Pero ¿por dónde? Las almas no tienen más remedio que pasar a otro plano, es decir, a nuestro mundo. Tal vez, al principio, utilizaban los medios más básicos. En la actualidad, están empleando todos sus conocimientos, y alguna vía rápida de comunicación, manipulándola a su favor para conseguir regresar a este mundo” (Kurosawa, 2001, 0:52:20).

En cuanto a su aspecto físico, de todas las películas analizadas en este trabajo, puede comprobarse que *Kairo* es la que más se aleja de la imagen prototípica de *yūrei*, presentando a los fantasmas con una apariencia oscura, con la misma ropa que llevaban en vida y, finalmente, desintegrándose como manchas oscuras en la pared. Se observa también una variación en la forma de moverse: en lugar de los movimientos retorcidos y antinaturales de Sadako al salir de la televisión en *Ringu* o los de Kayako al bajar las

escaleras en *Ju-On*, los espíritus de *Kairo* no realizan movimientos exagerados o contorsionados y, aun así, resulta en una gestualidad extrañamente antinatural.

Dentro del contexto japonés se encuentra un estilo de miedo psicológico, que no se basa en la apariencia física del espíritu, representada en el cine estadounidense de una forma grotesca e inverosímil, sino en las acciones y las situaciones a las que el *yūrei* puede conducir a las personas, jugando con su racionalidad (de la Peña, 2022). Una muestra de ello es cómo, en la película *Kairo*, los fantasmas, en lugar de asesinar a sus víctimas, los llevan a suicidarse.

### c) Problemáticas sociales en *Kairo*

Un tema central en el *J-Horror* es la cuestión acerca de si la modernización es algo bueno (Kalat, 2007). La tecnofobia es un elemento recurrente en las películas de este género, como se puede observar, por ejemplo, en la cinta de vídeo maldita de *Ringu* (1998), o la cadena de llamadas telefónicas en la película *Chakushin Ari* (着信アリ, *Llamada perdida*, 2003), siendo el ejemplo más evidente el de la película *Kairo*, teniendo en cuenta el medio a través del cual se manifiestan los fantasmas en esta última, Internet. La aversión hacia las nuevas tecnologías se refleja también en los personajes del filme, quienes experimentan ansiedad al no saber cómo utilizar los ordenadores.

A diferencia de lo que se muestra a menudo en las películas occidentales, la tecnología presente en *Kairo* no es maligna o amenazadora, sino simplemente una herramienta con la que las personas pueden conectarse entre sí (Kalat, 2007). Esta herramienta solo se convierte en algo peligroso cuando se incorpora al tema principal de la película, la soledad.

Se muestra a personajes profundamente solitarios e infelices, separados físicamente pero deseosos de conectar con los demás, siendo a su vez incapaces de hacerlo. Esta premisa se ve representada dentro de la película en forma de metáfora, a través de un programa informático que muestra puntos blancos en una pantalla en constante movimiento.

“Es algo que hemos programado aquí. Si dos puntos se acercan mucho, son eliminados, pero si se alejan demasiado, acaban atrayéndose entre sí [...]. Es una alegoría en miniatura de nuestro mundo, pero solo la persona que lo diseñó lo comprende” (Kurosawa, 2001, 0:36:50).

#### **d) Influencia de la cultura japonesa en *Kairo***

Según las estadísticas recopiladas por la Agencia Nacional de Policía (警察庁), el número de suicidios en Japón ha experimentado variaciones significativas a lo largo de las décadas. En los años 1983 y 1986 superó los 25 000, pero descendió y se mantuvo en la franja de los 20 000 desde entonces. Sin embargo, hubo un aumento brusco en 1998, alcanzando 32 863, una cifra notablemente alta en comparación con otros países. Por ejemplo, ese mismo año España registró una cifra de suicidios de 2598 según el Instituto Nacional de Estadística, representando una tasa de 5,26 sobre 100 000 habitantes (INE, s.f.) frente a la tasa de 26,0 de Japón. En 2003, se registraron las cifras más altas de suicidios desde que comenzaron las estadísticas, con un total de 34 427 casos (MHLW, s.f.).

En términos de género, los suicidios masculinos en Japón han sido significativamente más altos que los femeninos, y la franja de edad más afectada ha sido la de adultos de 40 a 70 años. En cuanto a suicidios según la ocupación, el mayor número de casos se registra entre los desempleados, seguido en menor número por personas con empleo y después por estudiantes (Ibidem). Esto podría sugerir una posible influencia de la presión social y expectativas en la sociedad japonesa donde, desde mi perspectiva, se valora el éxito profesional de manera muy alta y existe una exigente cultura del trabajo.

Entre las causas y motivos más comunes de suicidio en Japón se encuentran, en primer lugar, "problemas de salud", seguido de "problemas económicos y de vida", "problemas familiares" y "problemas laborales" (Ibidem). La película sugiere cómo muchas personas en Japón experimentan aislamiento social y falta de conexión interpersonal, que pueden deberse, entre otros factores, a la modernización tecnológica y la consecuente soledad que puede provocar, como se explicó en el punto anterior.

La película *Kairo*, realizada en 2001, refleja claramente el contexto japonés de esos años, marcado por estas cifras alarmantemente altas de suicidios, un elemento principal en su trama. El argumento del filme se diferencia de los demás títulos analizados en este trabajo y, de la mayoría de las películas de terror japonés, por su caracterización de los *yūrei*, que no se presentan como espíritus malignos o benévolos, sino como seres neutrales, que hacen que sean las propias personas las que terminen con su vida. Esto

resulta en un Japón vacío y desolado, representando una visión pesimista sobre el futuro de la nación.

Así, la película aborda a través de la ficción una dolorosa realidad, explicando, por medio de historias de terror, cómo la sociedad japonesa enfrenta el problema del suicidio, así como las presiones sociales y culturales que contribuyen a este fenómeno.

## 6.5 輪廻 (*Rinne*)



Imagen 6. Cartel de la película *Reincarnation* (*Rinne*, Takashi Shimizu, 2005). Extraída de <https://www.filmaffinity.com/es/film864495.html>

---

**Título original:** 輪廻

**Título internacional:** *Reincarnation*

**Año:** 2005

**Director:** Takashi Shimizu (清水崇)

**Sinopsis:** 35 años después de una masacre ocurrida en un hotel, se comienza a rodar una película de terror sobre los hechos. La actriz a la que asignan el papel principal, Nagisa Sugiura (杉浦渚), comienza a tener cada vez más visiones y pesadillas sobre la matanza acontecida en el pasado.

---

### a) Origen e influencias de la película

*Ju-On: The Grudge 2* (2003), mencionada en la página 25 del trabajo, es la cuarta entrega de la franquicia *Ju-On*, cuya trama se centra en el rodaje de un programa televisivo de terror que busca grabar un episodio en la casa donde murieron Kayako y Toshio, y cómo la maldición afecta al equipo involucrado en la filmación. Tres años después de su estreno, el director, Takashi Shimizu, exploró esta idea nuevamente y la desarrolló en profundidad en el filme *Rinne* (2005). Esta historia gira alrededor de la producción de una película sobre una matanza real acontecida en un hotel, y la relación entre la gente involucrada en el rodaje y las personas que fallecieron en la masacre.

### b) Representación de los *yūrei* en *Rinne*

Los fantasmas que aparecen en esta película son las víctimas de la masacre ocurrida en el hotel. Takashi Shimizu los presenta con la misma ropa que tenían en el momento de su muerte, alejándose de la imagen prototípica de *yūrei* que se muestra en *Ju-On*.

La película presenta una premisa muy original, que entremezcla elementos budistas así como del folclore tradicional japonés. Se muestra cómo, tras su fallecimiento, los personajes se han reencarnado en otras personas mientras que, a su vez, se originan de estas muertes los respectivos *yūrei* de las personas fallecidas, resultando así en una doble vertiente del más allá.

Se observa un comportamiento único en estos *yūrei*, ya que llevan a cabo su venganza a través de la tortura psicológica en lugar del asesinato, siendo la única película analizada en este trabajo que no resulta en la muerte de la víctima.

Es destacable mencionar que los espíritus de las personas fallecidas en *Rinne* están vinculados a objetos físicos, algo frecuente en las historias del cine de terror japonés. Esto se puede comparar a cómo el fantasma de Sadako en *Ringu* está vinculado a la cinta de vídeo maldita, como se menciona en la página 14 del trabajo, o cómo el espíritu de Mitsuko en *Dark Water* está ligado a una bolsa roja que le pertenecía en vida. En el caso de *Rinne*, tres de los personajes principales están ligados a varios objetos que tienen un significado particular. El espíritu de Norihisa Ōmori (大森範久), el perpetrador de los asesinatos, está vinculado a la cámara de vídeo con la que filmó la masacre, mientras que los espíritus de sus dos hijos pequeños están unidos a los juguetes que tenían junto a ellos en el momento de su muerte: una muñeca y una pelota roja, respectivamente. Estos elementos aparecen de manera recurrente a lo largo de la película cuando se manifiestan los espíritus, y al final del filme se colocan en la habitación del psiquiátrico de Nagisa para que los fantasmas continúen atormentándola.

### **c) Problemáticas sociales en *Rinne***

#### **① Consecuencias de eventos traumáticos**

*Rinne* se distingue de otras películas del género en un punto clave. Por lo general, las fatalidades en el cine de terror se originan a partir de un asesinato que convierte a la víctima en un *yūrei*. En esta película, este desencadenante es un asesinato colectivo que provoca que muchos fantasmas estén involucrados en su búsqueda de venganza.

Considerando esto, en cuanto a las problemáticas sociales reflejadas en la película, resalta el tema de los asesinatos en masa y las repercusiones psicológicas duraderas que resultan de eventos traumáticos. La película muestra la violencia extrema y sus consecuencias, tanto en las víctimas como en los perpetradores, destacando cómo puede

dejar una marca permanente en la psique de las personas y cómo la violencia pasada puede manifestarse en formas inesperadas en el presente.

## ② Salud mental

Aborda también la problemática de los trastornos mentales, a través de los personajes de Norihisa Ōmori y Nagisa Sugiura. El primero es el responsable de los asesinatos en el hotel, que a su vez termina con su propia vida motivado por una idea obsesiva y recurrente, buscando comprender la reencarnación y convencido de que el cuerpo es solo un recipiente. Nagisa, el personaje principal, experimenta una espiral hacia la locura como resultado de las constantes visiones sobre los eventos del pasado, llevándola finalmente a ser internada en un hospital psiquiátrico.

El Ministerio de Sanidad, Trabajo y Bienestar de Japón (厚生労働省) en 2005 registró 2 675 000 casos de personas que recibían tratamiento para trastornos mentales en un entorno ambulatorio a lo largo del tiempo. El grupo de edad más afectado fue el de adultos de 35 a 44 años, que representaba un 17,28% del total. En contraste, el menor número de casos se observó en jóvenes menores de 24 años (10,17%) (MHLW, 2022).

En la película analizada, producida en 2005, la protagonista termina siendo internada en un centro psiquiátrico. Teniendo en cuenta las cifras, se puede inferir que el tratamiento de los trastornos mentales era poco común y mal visto, especialmente entre la población joven, cuya incidencia era considerablemente menor en comparación con la situación actual (consultar la página 40 del trabajo para más información).

### d) Influencia de la cultura japonesa en *Rinne*

Se puede identificar un elemento del folclore japonés en el filme, un lugar *shinrei* (心霊スポット).

“Se trata de sitios encantados que han sido escenario de un asesinato, de un suicidio o de un terrible accidente [...]. Podemos encontrarlos a lo largo y ancho de todo Japón, y son de varios tipos. Los más famosos son antiguos campos de batalla, cementerios, túneles, y también aquellos en los que se produjeron sucesos horribles o asesinatos en masa” (Davisson, 2019, p. 121).

Existen cientos, si no miles, de puntos *yūrei* en todo Japón, siendo quizá el más famoso el bosque de Aokigahara, que rodea la falda del monte Fuji (Ibidem). En la

película *Rinne* puede identificarse el hotel en el que se produjo la masacre como un lugar *shinrei*, una ubicación con una fuerte presencia sobrenatural.

Una característica distintiva de la película es la presencia de creencias budistas como la reencarnación, mezcladas con elementos muy manidos en el *J-Horror* como la aparición de fantasmas y los lugares encantados. El budismo se introdujo en Japón en el año 552 e influyó en las creencias japonesas aportando prácticas como la cremación de los muertos y conceptos como la existencia de los infiernos. Las estatuas de Buda mostraron por primera vez a los japoneses la representación física de un ser espiritual, y el budismo introdujo también un sistema de recompensa y castigo asociado con la muerte, que se resumía en el concepto de la reencarnación. Estas visiones de la muerte fueron centrales en la vida durante los periodos medieval y moderno temprano (Deal, 2006) (Davisson, 2019).

Según el budismo, los seres vivos habitan un mundo de *samsara* (生死), un ciclo constante de muerte y renacimiento. La posición en este ciclo está determinada por la moralidad de las acciones, conocida como *karma*. Las acciones morales ofrecen la posibilidad de alcanzar un renacimiento espiritual superior, mientras que las inmorales llevan a un renacimiento en un estado espiritual inferior. El mundo samsárico es insatisfactorio, lo que impulsa a los seres humanos eventualmente a buscar la liberación de este continuo ciclo de renacimientos (Deal, 2006).

La idea de la transmigración fue un factor crucial que contribuyó a que la idea de la impermanencia se convirtiese en un concepto tan importante, convirtiéndose en un tema central tanto en Japón como en otros países de tradición budista (Deal & Ruppert, 2015). Sin embargo, con el tiempo, el budismo descartó la mayoría de sus conceptos centrales, como la reencarnación, para encontrar aceptación en Japón (Picken, 2011).

## 7. CONCLUSIONES

Para poder comprender en profundidad el contenido de este trabajo, se han hecho dos apartados introductorios en los que:

- En primer lugar, se ha explorado el concepto de *yūrei*, explicando su origen y evolución dentro de la cultura japonesa, así como la caracterización que es comúnmente asociada en Occidente con la noción de “fantasma japonés”.
- Se ha subrayado la importancia del género del terror dentro del cine japonés y se ha explicado claramente el surgimiento del género *J-Horror* y su impacto a nivel internacional.

Estos dos apartados, realizados a partir de estudios previos, cumplen la función de organizar y proporcionar la información básica para la comprensión de las películas del *J-Horror* aquí analizadas. En lo que respecta al apartado *Análisis de películas*, que constituye la parte principal y original del trabajo, cada película ha sido dividida en cuatro o cinco secciones, según el caso, abordando en cada una de ellas las cuestiones planteadas al inicio del trabajo.

- En la sección *Origen e influencias de la película*, se ha proporcionado un contexto sobre los diferentes directores y sus trayectorias, y también se ha examinado qué influencias condujeron a la creación de cada película, como la adaptación de novelas en los casos de *Ringu* y *Dark Water*, o la ampliación de premisas establecidas en cortometrajes o películas anteriores debido a su éxito, como en *Ju-On* o *Rinne*.
- En cuanto a la *Representación del yūrei*, se ha mostrado cómo algunas películas mantienen la representación tradicional establecida en el folclore japonés, como el caso de *Ringu* o *Ju-On*; otras conservan algunos de estos rasgos y les incorporan características propias, como en *Dark Water*, mientras que otras se alejan completamente de esta caracterización, como ocurre en *Kairo*.
- En el apartado *Problemáticas sociales* se ha demostrado cómo es una característica del *J-Horror* el abordamiento y la crítica de ciertas cuestiones de carácter social que afectaban a Japón durante esa época, tales como familias desestructuradas (*Ringu* y *Dark Water*), violencia doméstica (*Ju-On*), suicidios y los fenómenos culturales que contribuyen a estos (*Kairo*), así como trastornos mentales (*Rinne*).

- Se ha evidenciado también cómo el folclore y los cuentos populares han tenido una influencia innegable dentro del cine de terror, siendo fundamentales para la creación de las historias y personajes que aparecen en la gran pantalla. Esto se refleja en cómo algunas películas se inspiran en diversos *kaidan* y leyendas japonesas (como es el caso de *Ringu* y *Ju-On*), o cómo han tomado varios seres del folclore japonés para introducirlos en sus tramas y crear entidades únicas (*Dark Water*), o cómo incluso incorporan elementos mitológicos y religiosos (como en el caso de *Dark Water* y *Rinne*).
- Se ha demostrado cómo todas estas influencias culturales y folclóricas contribuyen a la capacidad de estas películas para explorar temáticas profundas y universales desde una perspectiva japonesa única. Al analizar la interacción entre el cine de terror japonés y la rica tradición espiritual del país, se ha mostrado cómo estas películas trascienden el mero entretenimiento para convertirse en reflexiones profundas sobre la condición humana y la esencia del miedo.

En conclusión, se han cumplido los objetivos establecidos inicialmente para el trabajo, abarcando muchos más aspectos de lo previsto inicialmente, resultando en un análisis exhaustivo que ahonda en el trasfondo de cada película de manera integral.

En lo que respecta a la innovación frente a trabajos ya existentes, se han incluido en el análisis algunas películas con menos repercusión, como *Kairo* y *Rinne*, sobre las que no había apenas estudios previos, y se ha arrojado luz sobre su significado y conexión con la cultura japonesa. Además, se han analizado aspectos específicos de cada película que han sido poco discutidos. Con un enfoque dual se ha explorado cómo, tanto el folclore japonés como la cultura contemporánea han influido enormemente en el *J-Horror*, con un tratamiento minucioso de ambos ámbitos. De este modo, resulta en una perspectiva innovadora respecto a las investigaciones previas.

Para finalizar, hay algunas cuestiones que quedaron pendientes en el estudio. Se han tenido que excluir algunos filmes que, a pesar de su innegable renombre dentro del cine de terror, no encajaban dentro de los criterios seleccionados. De igual manera, por motivos de extensión, no se han podido abarcar algunos aspectos igualmente interesantes para el análisis, como la comparación entre el *J-Horror* y el cine de terror occidental, destacando las diferencias entre temáticas y manifestaciones del miedo entre ambas culturas, así como los *remakes* estadounidenses de las propias películas

analizadas en este trabajo. Estos temas podrían ser desarrollados en investigaciones futuras, dado el fascinante contraste entre estas dos culturas. Asimismo, es relevante destacar cómo las películas analizadas han influido en las producciones posteriores del género y han cambiado el panorama del cine de terror a nivel mundial. Sería interesante realizar una investigación más profunda acerca del impacto de estas obras, ya que han contribuido significativamente a redefinir las tendencias y las narrativas del miedo en la cinematografía contemporánea.

## **8. OBSERVACIONES**

Dado el enfoque de este estudio en el contexto social de Japón durante el período comprendido entre 1998 y 2005, se han omitido deliberadamente los datos de años más recientes. No obstante, se ha reservado esta sección con el propósito de incorporar dichos datos, reconociendo la relevancia innegable que tienen las estadísticas actuales para una comprensión integral de aquellas de hace veinte años.

### **a) Violencia doméstica en Japón**

A continuación se complementará la información aportada en las páginas 25 y 26 del trabajo. En 1990 se registraron 1101 casos de maltrato infantil en Japón, y desde entonces ha habido un aumento constante cada año, siendo 205 044 el número de casos denunciados en 2020 (MHLW, 2021).

Respecto a la violencia conyugal, también se ha experimentado un aumento significativo en el número de consultas. En 2022, se registraron un total de 122 000 casos, marcando un incremento considerable respecto a los 35 943 casos reportados en 2002.

Todo esto refleja un cambio en la sociedad, donde temas que antes eran tabúes ahora son abordados con mayor apertura y conciencia. Esto sugiere la posibilidad de que los números aportados en el trabajo sean en realidad más altos, ya que muchos casos podrían no haber sido denunciados y, por tanto, no aparecer reflejados en las estadísticas (MHLW, 2021).

### **b) Salud mental en Japón**

A continuación se complementará la información aportada en la página 36 del trabajo. Se ha observado un incremento significativo en el número de personas que

reciben tratamiento para trastornos mentales en un entorno ambulatorio a lo largo del tiempo. En 2005 se registraron 2 675 000 casos, mientras que en 2020 esta cifra se elevó a 5 861 000. En cuanto a franjas de edad, en el año 2005, el grupo más afectado fue el de adultos de 35 a 44 años, que representaba un 17,28% del total. En contraste, el menor número de casos se observó en jóvenes menores de 24 años (10,17%) (MHLW, 2022).

Sin embargo, en el año 2020 la tendencia cambió significativamente, siendo el grupo de mayores de 75 años el más afectado, representando un 23,24% del total, seguido por adultos de 45 a 54 años (16,72%), y jóvenes de hasta 24 años, con una cifra que ascendió a 13,48% (Ibidem).

Estos datos evidencian un cambio en la estructura demográfica de los trastornos mentales, indicando un incremento en la incidencia entre la población joven. El contraste entre los casos registrados en 2005, que representaban menos de la mitad de los reportados en 2020, sugiere que en ese período el tema estaba considerablemente más estigmatizado y menos discutido. En la película analizada, producida en 2005, la protagonista termina siendo internada en un centro psiquiátrico. En ese contexto, se puede inferir que el tratamiento de los trastornos mentales era poco común y mal visto, especialmente entre la población joven, cuya incidencia era considerablemente menor en comparación con la situación actual.

## **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar, quiero expresar mi agradecimiento a mi tutora, Tamae Okada, por su dedicación y supervisión a lo largo de este proyecto. Su guía constante y su apoyo han sido esenciales para que pudiera realizar este trabajo de la mejor manera posible.

A mi familia, y en especial a mi madre, por ser un pilar fundamental durante estos cuatro años de carrera, y a mi pareja, por colaborar directamente dedicando su tiempo a ver todas las películas analizadas en este trabajo y ofrecer sus valiosas reflexiones.

Y, por último, a todos los profesores que me han impartido clase y me han ayudado a adquirir los conocimientos necesarios que han hecho posible este trabajo, y a mis compañeros de clase y amigos, que han compartido este camino académico conmigo, y han enriquecido enormemente mi experiencia universitaria.

## 9. BIBLIOGRAFÍA

- Anesaki, M. (2015). *Mitología Japonesa: Leyendas, Mitos y Folclore Del Japón Antiguo*. Breslavia: Editorial Amazonia.
- Arrieta, D. (2008). Ise Monogatari: ¿ El Buen Amor japonés?
- Crespo, E. (2021). *La extrapolación del Yūrei al cine occidental*. Universidad de Santiago de Compostela. <http://hdl.handle.net/10347/27967>
- Davisson, Z. (2019). *Yūrei: los fantasmas de Japón*, Gijón: Satori Ediciones.
- Deal, W. E. & Ruppert, B. (2015). *A Cultural History of Japanese Buddhism*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- de Dios, J. A. (2014). *Tokyo Connection: una mirada al cine japonés*. Madrid: T&B Editores.
- de la Peña, M. F. (2022). Creaturas, espectros y fantasmas japoneses del Periodo Edo. Sus manifestaciones y representaciones en la construcción del miedo como puente intercultural. *Bloch. Revista Estudiantil de Historia*. <https://revistabloch.uanl.mx/index.php/b/article/view/95>.
- Departamento de Igualdad de Género de Japón 男女共同参画局. (2020). Josei ni taisuru bōryoku no genjō to naikaku-fu no torikumi 女性に対する暴力の現状と内閣府の取組 [Estado actual de la violencia contra las mujeres y esfuerzos de la Oficina del Gabinete]. [https://www.gender.go.jp/policy/no\\_violence/pdf/kadai.pdf](https://www.gender.go.jp/policy/no_violence/pdf/kadai.pdf) (Fecha de consulta: 8 de abril de 2024)
- García, F. (2019). *Dark Water: Entre la literatura, el cine y el cómic*. Universidad de Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/89330>
- Instituto Nacional de Estadística. (s.f.). Estadística del suicidio en España 1998. <https://www.ine.es/jaxi/Datos.htm?path=/t18/p427/a1998/10/&file=01001.px> (Fecha de consulta: 8 de abril de 2024)
- Kalat, D. (2007). *J-Horror: The Definitive Guide to The Ring, The Grudge and Beyond*. Nueva York: Vertical, Inc.
- Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar de Japón 厚生労働省. (s.f.). Jidō gyakutai no genjō to kore ni taisuru torikumi 児童虐待の現状とこれに対する取組 [Estado actual del abuso infantil y esfuerzos para abordarlo] <https://www.mhlw.go.jp/seisaku/20.html> (Fecha de consulta: 8 de abril de 2024)

- Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar de Japón 厚生労働省. (2021). Zuhyō 2-1-7 jidō gyakutai sōdan taiō kensū no suii 図表 2-1-7 児童虐待相談対応件数の推移 [Gráfico 2-1-7 Cambios en el número de consultas por abuso infantil] <https://www.mhlw.go.jp/stf/wp/hakusyo/kousei/21/backdata/01-02-01-07.html> (Fecha de consulta: 8 de abril de 2024)
- Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar de Japón 厚生労働省. (2022). Zuhyō 3-2-13 seishin shōgaishashū (gairai) no suii 図表 3-2-13 精神障害者数 (外来) の推移 [Gráfico 3-2-13: Tendencia en el número de pacientes con trastornos mentales (pacientes ambulatorios)]. <https://www.mhlw.go.jp/stf/wp/hakusyo/kousei/22/backdata/01-03-02-13.html> (Fecha de consulta: 8 de abril de 2024)
- Ministerio de Salud, Trabajo y Bienestar de Japón 厚生労働省. (2022). Jisatsu tōkei de mita jisatsushasū no nenji suii 自殺統計でみた自殺者数の年次推移 [Tendencias anuales en el número de suicidios según las estadísticas de suicidio]. <https://www.mhlw.go.jp/content/r5hs-1-1-01.pdf> (Fecha de consulta: 8 de abril de 2024)
- Nelson, J. (1996). *A Year in the Life of a Shinto Shrine*. Seattle: University of Washington Press.
- Picken, S. (2011). *Historical Dictionary of Shinto*. Plymouth: The Scarecrow Press, Inc.
- Requena, C. (2009). *Seres fantásticos japoneses en la literatura y en el cine: Obakemono, Yūrei, Yōkai y Kaidan*. <https://DalSpace.library.dal.ca/handle/10222/47775>
- Smith, R. G. (2021). *Cuentos tradicionales de Japón*. Gijón: Satori Ediciones.
- Suzuki, K. (2004). *The Ring*. Barcelona: Grupo Editorial Random House Mondadori, S.L.
- Tomás, Á. (2018). *Fantasmas: Un tema común y dos desarrollos diferentes en las tradiciones literarias japonesa e hispánica—Repositorio Institucional de Documentos* [Universidad de Zaragoza]. <https://zaguan.unizar.es/record/76773>
- Weblio. (2024). 祟り. En Weblio 辞書. Recuperado el 12 de junio de 2024, de <https://www.weblio.jp/content/%E7%A5%9F%E3%82%8A>
- Yomota, I. (2019). *What is japanese cinema? A history*. Nueva York: Columbia University Press.

## 10. FILMOGRAFÍA

Kurosawa, K. (Director). (2001). *Kairo* [Película]. Daiei Film Co. Ltd.; NTV Network; Hakuhodo; Imagica. <http://archive.org/details/pulse-kairo-kiyoshi-kurosawa-2001-eng-sub-1301306804834>

Nakata, H. (Director). (2002). *Honogurai Mizu no Soko Kara* [Película]. Oz Company Ltd. [https://archive.org/details/DarkWater\\_201702](https://archive.org/details/DarkWater_201702)

Nakata, H. (Director). (1998). *Ringu* [Película]. Omega Project. <http://archive.org/details/ringu-jap-sub.esp>

Shimizu, T. (Director). (2000). *Ju-On: The Curse* [Película]. Toei Video Company.

Shimizu, T. (Director). (2002). *Ju-On: The Grudge* [Película]. Oz Company Ltd.

Shimizu, T. (Director). (2003). *Ju-On: The Grudge 2* [Película]. Oz Company Ltd.

Shimizu, T. (Director). (2005). *Rinne* [Película]. Oz Company Ltd.; Entertainment Farm.