

# Dark Water:

Entre la literatura, el cine y el cómic



**FRANCISCO GARCÍA BELLIDO**

TFM Escritura Creativa (Universidad de Sevilla)

Tutora: Dr. María Jesús Orozco Vera



*Dark Water*  
**Entre la literatura, el cine y el cómic**  
FRANCISCO GARCÍA BELLIDO

Fdo. Alumno

A handwritten signature in black ink, appearing to be a stylized name, located below the 'Fdo. Alumno' label.

Fdo. Tutora

A handwritten signature in blue ink, appearing to be 'Francisco García Bellido', located below the 'Fdo. Tutora' label.

Sevilla, 14 de junio de 2019

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER  
ESCRITURA CREATIVA  
Universidad de Sevilla



### **AGRADECIMIENTOS**

A mi paciente, dedicada y querida directora María Jesús Orozco Vera, ya que sin su supervisión este Trabajo de Fin de Máster no habría sido posible. No puedo olvidar en estas breves líneas a mi familia que tanto me ha ayudado, durante los años que llevo cursando mis estudios en la Universidad de Sevilla.



<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
1.1. JUSTIFICACIÓN .....	7
1.2. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS.....	9
1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....	10
1.4. METODOLOGÍA.....	14
1.5. ESTRUCTURA.....	15
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>17</b>
2.1. APROXIMACIONES AL GÉNERO DE TERROR .....	17
2.2. LA FANTASÍA, EL TERROR Y SU DESARROLLO HISTÓRICO EN LA LITERATURA.....	26
2.3. EL CINE DE TERROR NACIMIENTO Y DESARROLLO EN EUROPA Y USA .....	38
2.4. EL TERROR Y TRADICIÓN JAPONESA: ARTE, LITERATURA, CINE Y MANGA .....	43
2.5. EL <i>J-HORROR</i> DESARROLLO Y EXPANSIÓN .....	64
2.6. LA FIGURA FEMENINA EN EL TERROR JAPONÉS .....	70
2.7. LA INTERTEXTUALIDAD Y LA ADAPTACIÓN INTERMEDIAL.....	74
2.8. ANÁLISIS DESDE LO FÍLMICO .....	88
<b>3. ANÁLISIS DE LA OBRA <i>DARK WATER</i> Y SUS REINTERPRETACIONES .....</b>	<b>97</b>
3.1. LITERATURA: SUZUKI (JAPÓN) .....	97
3.2. CINE: NAKATA (JAPÓN).....	114
3.3. <i>REMAKE</i> : SALLES (USA) .....	140
3.4. MANGA: MEIMU (JAPÓN).....	150
<b>4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES .....</b>	<b>161</b>
4.1. PROPÓSITOS .....	161
4.2. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	162
4.3. CONCLUSIONES.....	174
<b>5. BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>179</b>
5.1. LIBROS.....	179
5.2. REVISTAS.....	181
5.3. WEBS .....	182
5.4. FILMOGRAFÍA SELECCIONADA .....	184
5.5. ANEXOS .....	184



## 1. INTRODUCCIÓN

### 1.1. JUSTIFICACIÓN

La idea de realizar este Trabajo Fin de Máster surge a partir de las investigaciones que he estado llevando a cabo durante los últimos años dentro del marco del grado en comunicación audiovisual. Esta etapa ha estado marcada por la historia de la comunicación y sobre todo por la historia del cine y su lenguaje. A partir de aquí nos interesamos por la cinematografía, una disciplina de corta pero rica existencia, y sus componentes esenciales: discursos, textos, técnicas, estéticas, lenguaje, estructura, símbolos, etc. Dentro de todos estos elementos pronto me llamó la atención un elemento que no siempre tenemos en cuenta: sus relaciones con otras disciplinas artísticas, más allá de la literatura y el propio cine. Un elemento que para bien o para mal se ha venido conformando y enriqueciendo desde sus inicios, allá por 1895, entre los que destaca el famoso corto *La llegada del tren a la estación* (1895) de los Lumière. En dicho marco surgieron unos autores que, sin calcular muy bien los terroríficos efectos que podían provocar en el público, crearon a la postre el germen de un género tan importante como es el terror. Durante estas indagaciones, surgió un interés inusitado por conocer más acerca de este y fue así como, entre otras curiosidades, detectamos una serie de pautas. La primera fue que no eran pocos los ejemplos de *films* que, amparados en esta máscara de género, utilizaban numerosas estrategias de un sinfín de obras de todo tipo y condición para su propia conveniencia. Cada cierto tiempo surgían, probablemente por la falta de ideas de los productores y realizadores, una serie de obras que adaptaban a otras obras clásicas o populares, como también sucedía en la literatura, actualizándolas. Sin embargo, en contra de lo que cabía esperar no todas eran meros plagios actualizados, puesto que existía un selecto grupo de cintas capaces de crear nuevos discursos a partir de textos conocidos, haciendo evolucionar el lenguaje y generando una serie de elementos característicos, nunca antes vistos.

Durante la fase de comparación entre discursos cinematográficos intergeneracionales comenzamos a cuestionarnos acerca de esas características que las hacían únicas, pero también nos preguntamos sobre si había algo más esencial en ellas, sus historias. A poco que se analizaran ciertas obras, que adaptaran relatos conocidos, quedaba patente que existía una relación entre cintas que iban más allá de los *remakes* y reinterpretaban sus historias para instalarse en la cultura de masas. Unas narraciones que, tras ahondar en su cronología, resultaban provenir de relatos propios de la tradición folclórica ancestral y que habían pasado previamente por la cultura oral y posteriormente escrita. Es en este momento cuando empezamos a ver fenómenos que permiten analizar la relación de unos textos con otros, como se desprende de la intertextualidad<sup>1</sup> o la

---

<sup>1</sup> **Intertextualidad:** Este término ha sido definido por diversos investigadores y trataremos de definirlo para nuestros intereses en el apartado 2.7. No obstante como pincelada inicial diremos que basa su premisa en la existencia de textos anteriores que según Kristeva, son el germen a partir del cual se crean nuevos textos mediante la transformación.



transtextualidad, definida por Genette como “todo aquello que pone a un texto en relación manifiesta o secreta con otros textos” (1989:10). Sin embargo, por la amplitud de los estudios de cine muy íntimamente ligados con la literatura, decidimos que lo mejor sería centrar nuestros esfuerzos dentro de este género, en primer lugar, estudiando el terror en sí; su procedencia, las principales teorías, sus tipologías y el efecto primigenio que despierta desde el principio en los espectadores, el miedo. Así posteriormente pasaríamos a estudiar sus relaciones textuales y afrontaríamos un análisis con cierta profundidad, a partir de una serie de obras de terror importantes dentro del género. Para ello teníamos que buscar una serie de obras que estuvieran basadas en textos ya conocidos, y que a su vez hubieran sido capaces de aplicar evoluciones al lenguaje cinematográfico, tomando como base no solo discursos textuales de la literatura, sino también del propio cine y de otras artes. Unas obras revolucionarias que con el tiempo repercutirían en crear corrientes u oleadas fílmicas a partir de su relación con otros textos de obras anteriores, tradicionales o primigenias. Unos *films* capaces de trascender fronteras textuales para, con el paso de los años, convertirse en obras intermediales más allá de la literatura y el cine; llegando a la televisión, el cómic, la pintura e incluso llegando a cerrar el ciclo, al inspirarse en nuevas obras literarias.

La premisa intertextual literatura-cine-arte tiene multitud de ejemplos de adaptaciones basadas en textos literarios como el *Drácula* (1987) del escritor Stoker y la revisión posimpresionista *Nosferatu* (1922) de F. W. Murnau. Sus características fueron ampliamente analizadas por Berriatúa, pero sin entrar demasiado en estas tesis intertextuales. Aunque sí que aborda sus características *interfílmicas*<sup>2</sup> al tratar de analizar sus posteriores adaptaciones. Posteriormente llega el cine de monstruos clasicista de estética barroca de la Universal que adapta historias clásicas como *El Mito de Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, de la mano de Whale (1931), *La momia* (1932) y de nuevo *Drácula* (1931) de Tod Browning. Esta época da lugar al terror o mal psicológico con Polanski y su original guion de *La semilla del diablo* (1968). Posteriormente, vendría el terror posmoderno *slasher* de Friedkin, con su *The Exorcist* (1973) con guion de Blatty. Sin embargo, lo que realmente nos interesaba era algo más reciente, menos popular, más exótico y con cierto bagaje cultural y artístico, algo que encontramos en la última gran ola de terror el *J-Horror*. Sus historias se basaban en las premisas del miedo psicológico para contarnos, sobre todo, tramas sobre fantasmas vengativos que volvían del más allá con afán de venganza. Son célebres las historias creadas por Koji Suzuki y Nakata cuyo máximo exponente es *Ringu* (1991-98). Una serie de obras que, si bien han sido tratadas en diversas investigaciones, pocas se han detenido demasiado en sus aspectos intertextuales. De hecho, hay pocos estudios de género, contexto y análisis de relaciones entre textos más allá de algunos libros que tocan su carácter sociológico-cultural con ciertas pinceladas interfílmicas, como la acertada obra de Walton, *Teoría y práctica de los estudios culturales* (Walton, 2018:130). Por todo ello nos parece un momento idóneo para abordar la temática de terror japonés, para llevar a cabo una indagación que defina y delimite el género, que observe sus orígenes, sus evoluciones en la literatura, el cine y las artes afines y que,

---

<sup>2</sup> **Interfílmico:** Término acuñado por David Walton en su libro *Teoría y práctica de los estudios culturales*, de 2012. El autor alude a este término, en lugar de al término intertextualidad: ara hablar de la dependencia de unos *films* de otros para lograr el reconocimiento del espectador.

por último, analice y compare con detenimiento estas obras seleccionadas para sacar conclusiones a través de los planteamientos intertextuales, que previamente habremos desarrollado dentro del apartado que aborda la fundamentación teórica.

Teniendo en cuenta el planteamiento anterior, primero nos centramos en abordar la obra literaria y fílmica, en busca de una obra adaptada que presentara distintas adaptaciones en otros tantos medios artísticos. Pronto dejamos de lado la actual corriente norteamericana de películas de terror parapsicológico, que en 2013 comenzara James Wan con su saga *Expediente Warren*, y nos centramos en los del imaginario japonés del *J-horror*. En ella destacaba sobremanera la universal obra de terror, *Ringu* (1998) de Hideo Nakata. Una cinta no idónea por la cantidad de obras existentes que la analizan, pero que nos puso en el camino para encontrar otra obra de igual calidad, pero mucho más infravalorada y menos estudiada. Fue así como en este mismo autor dimos con la que muchos consideraban como su obra mejor acabada *Dark Water* (2002), adaptada a partir de un relato corto de Suzuki, *Dark Water* (1996). Una obra especialmente relacionada con su homóloga escrita, y que es capaz de transmitir esas historias terroríficas ancestrales del folclore japonés tan ligadas a los miedos universales de la mente. Pero para ello primero tendremos que desplazarnos a un territorio con una cultura mucho más exótica, tradicional, ancestral y rica en historias sobrenaturales, la japonesa. En el centro de todas estas relaciones ubicaremos al director Hideo Nakata y al escritor Koji Suzuki, junto a su particular forma de interpretar y vivir el terror a partir de sus propias vivencias. Unos planteamientos que además dependen mucho de la historia del país y de la cultura cinematográfica, literaria y artística. Sin duda se consideran obras singulares que, con la perspectiva de los años, son cada vez más valoradas y creemos necesario reivindicar, para que sean conocidas como algo que va mucho más allá de una película de terror con ciertas características al uso, como suele suceder. Una historia de historias que alude a todo aquello que provoca miedo en la psique humana desde el prisma folclórico japonés y que no necesita más que un breve relato en forma de cuento para evocar la aprensión hacia todo aquello que desconocemos y que pueda afectar a lo que queremos preservar. Suzuki y Nakata son muy buenos creando tensión, sugiriendo y dejando huecos por rellenar para lograr cierto impacto, algo que se diluye siempre en cierta manera en el universo de los habituales *remakes* americanos que hacen de sus obras. Un discurso que nos permitirá adentrarnos en este universo intertextual y de terror casi desde cero, estudiándolo desde sus orígenes. Un estudio de género, intertextual, cultural, histórico, que, junto al análisis y posterior comparación entre las obras estudiadas, nos permitirá comprender sus elementos esenciales para ponerlos en común y sacar conclusiones acerca de nuestros planteamientos, que se englobarían dentro de una tesis provisional que, a modo de introducción, busca cuestionar si realmente es una obra paradigmática desde el punto de vista del terror de su época. Teniendo en cuenta estos planteamientos trataremos de dar respuesta a la pregunta de por qué motivos es una obra paradigmática y posteriormente calibrar el impacto que ha tenido en los posteriores hipertextos que han surgido de ella.

## 1.2. DEFINICIÓN DE OBJETIVOS

Tras esta fase de introducción vamos a proceder a exponer los objetivos principales que se pretenden concretar con esta investigación:

- 1.-Profundizar de manera pormenorizada en la definición de terror.

- 2.-Estudiar su relación con el miedo, analizando sus principales tipologías a partir de los principales autores en filosofía y psicología.
- 3.-Acercarnos a la composición histórica del género de terror y a sus intentos de categorización a través de sus principales características, creando tipologías.
- 4.-Analizar el desarrollo del género a través de su evolución histórica junto con sus corrientes y sus obras. Esto lo haremos partiendo del momento en que la oralidad dio paso a la literatura y cómo esta posteriormente originó su expansión a otras formas de expresión audiovisuales como el teatro, la pintura y el cine, tratando de resumir el progreso de cada una de ellas de manera particular.
- 5.-Profundizar en el terror a través de la tradición japonesa, estudiando la imbricación que existe entre sus historias más tradicionales tomadas del folclore y las distintas artes que han desarrollado el género en este país como la literatura, el teatro, la pintura, el cine, el cómic o la animación; sin dejar de analizar la importancia que tienen el personaje femenino en estas historias.
- 6.-Explorar la importancia que tienen las relaciones entre los textos mediante la teoría de la intertextualidad propuesta por Genette y Kristeva, así como compendiar sus distintas tipologías e implicaciones aplicadas a textos literarios, fílmicos y audiovisuales, entre otros; prestando especial atención al fenómeno del intertexto fílmico mediante el estudio de la adaptación y el *remake*.
- 7.-Sintetizar las distintas propuestas de análisis fílmicos y textuales propuestas por autores como Reis, Casetti y Di Chio para tratar de delimitar un esquema de exploración adaptado, que sea capaz de abarcar, desde lo fílmico, lo textual, lo audiovisual, lo literario y lo gráfico para generar datos que sean comparables en la fase final.
- 8.-Afrontar un análisis exhaustivo de todas las obras de *Dark Water* en los diferentes medios: literario, fílmico y gráfico, tratando de recabar el máximo de datos posibles sobre el origen de sus historias, el contexto de sus autores y las características de sus trabajos, para así poder relacionarlos intertextualmente en la fase de discusión de resultados.
- 9.-Comparar y reflexionar sobre los datos obtenidos para tratar de dar respuestas a las hipótesis planteadas y demostrar por qué los diferentes *Dark Water* deben ser estudiadas a través de sus relaciones intertextuales e intermediales; históricas, sociológicas, contextuales, discursivas, estructurales, etc.
- 10.-Tratar de esclarecer si la obra de Nakata es un caso paradigmático de entre todas las adaptaciones existentes en la historia, incluyendo el texto inicial de Suzuki, y delimitar por qué lo es dentro del género de fantasmas de su época.

### **1.3. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

Como hemos podido apreciar en las reflexiones anteriores, para afrontar la relación que existe entre un texto y otro será necesaria una incursión profunda en los orígenes del terror, su evolución como género y la relación entre sus textos. En primer lugar, realizaremos una incursión en la bibliografía relacionada con el terror para estudiar sus definiciones y cómo diversos investigadores especializados en psicología, filosofía, etc. han tratado de catalogarlo a partir de la emoción del miedo. En este sentido, primero nos dirigiremos a las definiciones que propone la Real Academia Española para revisarlas y delimitar el alcance de los términos. Posteriormente se revisarán las

obras sobre el tema, como el icónico libro de Lovecraft, *El horror en la literatura* (2002) sobre las emociones y el miedo. En este sentido, nos dirigiremos a autores como el neurólogo y psicoanalista Freud para intentar comprender mejor cómo afecta a la psique humana, la relación que tiene con el subconsciente, así como lo que provoca. A partir de este punto se tendrán en cuenta las aplicaciones de la psicología del miedo a las artes y sus tipologías, de la mano de psicoanalistas como Freud vs. Jung, que apuestan por la ruptura entre el “superyó” y el “ello” y se estudiará lo siniestro de la mano de filósofos como Trías y Nietzsche con su teoría de lo apolíneo y lo dionisiaco.

En el siguiente punto desarrollaremos un estudio del terror y de como este se separó de la fantasía de la mano de investigadores como Losilla y el filósofo Noël Carroll. Gracias a dicha panorámica podremos delimitar los inicios del cine y su relación, si la hubiera, con la novela moderna de terror. De esta manera podremos estudiar sus características y su evolución a través de ciertos hitos literarios, como los que se encuentran en la primigenia obra: *El castillo de Otranto* (1765) de Warpole. A partir de aquí surgirán una serie de corrientes literarias que mostrarán la evolución de las temáticas y características del género hasta la revolución que llegaría de manos de la revista *Weird Tales*, estudiada por Güemes, una cuestión de subgéneros sobre la que también buscaremos referencias en Altman, Todorov, Schaeffer y Bajtín.

En el siguiente apartado analizaremos las distintas corrientes, características y autores del género en la literatura a partir de los estudios realizados por Louis Vax y Carroll sobre el terror y el arte en general. En este punto tomaremos la historia de la literatura y estudiaremos las distintas etapas del terror en Europa y a los autores más característicos de cada una de ellas, pasando por escritores de la novela gótica como Hoffman, Defoe, Lewis o el mencionado Warpole. Posteriormente estudiaremos las *ghost stories* de Le Fanu, los relatos breves de Poe o autores como Stoker, Blackwood o Dogson. En Estados Unidos analizaremos el horror cósmico de Lovecraft y su escuela, que llegaría a nuestros días, con autores posmodernos de masas, como Blatty, King, Rice o el británico Barker. En última instancia haremos lo propio con el cine de terror. Para ello recurriremos a los libros de historia y a autores especializados en este género como Carlos Losilla. Así estudiaremos sus grupos temáticos y pasaremos a hacer un breve recorrido histórico de la mano de cineastas como el posexpressionista Murnau, uno de los pioneros en adaptar o reinterpretar a Stoker, así como las distintas adaptaciones de los monstruos de la universal que llevaron a cabo Tod Browning o Fisher, posteriormente, para la Hammer. Por último, llegaremos al *slasher* de los asesinos en series de los ochenta y la reciente corriente de terror psicológico de Wan.

Tras la citada panorámica nos sumergiremos de lleno en los orígenes del terror japonés a través de la cultura popular, oral, artística, escrita, teatral y fílmica. De la mano de los libros de historia japonesa y de las obras sobre el terror de autores como Malpartida y Aguilar nos sumergiremos en el mundo de los *onryo* o fantasmas de la tradición sintoísta el país. Posteriormente repasaremos el nacimiento del género y las distintas tipologías de monstruos y seres *kwaidan* que han ido poblando las obras de los autores japoneses desde la llegada de la literatura japonesa. La historia japonesa es muy rica y por lo tanto habrá que hacer un repaso de todos los periodos históricos y todas las artes que toquen esta temática y a la vez influyan en textos posteriores. Pintura, teatro, cine y cómic serán algunos de los ejemplos más significativos que estudiemos durante nuestro repaso histórico y el análisis que realizaremos de las características básicas de los autores más influyentes. Es imposible en este sentido no detenerse en los grandes artífices del género como el

autor teatral *kabuki* Namboku IV, el aperturista Hearn y su reinterpretación para occidente de las historias del país nipón, el gran Hokusai y sus pinturas *ukiyo-e*, los grandes autores del cine como Kurosawa o Edogawa o el caricaturista Tezuka padre de Miyazaki, entre otros. De esta forma llegaremos a la época actual donde los autores dan el salto de la televisión al cine para protagonizar el inicio de la gran corriente de terror japonés, el *J-Horror*, donde destacará el gran autor H. Nakata y su *The ring* (1998) y *Dark Water* (2002). Ambas obras trajeron consigo un cambio de discurso en el género de terror virando definitivamente hacia la figura de la mujer.

Por otra parte, en lo que respecta a la intertextualidad trataremos de definirla desde el punto de vista de los principales autores que han teorizado sobre ella. Así pues estudiaremos las teorías de Bajtín que profundizan sobre el carácter dialógico, sobre voces superpuestas que conviven y se interrelacionan, derivando en lo que denominó dialogismo y polifonía en su obra *Estética de la creación verbal* (1979), aspecto introducido por los estudios de Julia Kristeva y su teoría de la Intertextualidad que también estudiaremos pormenorizadamente y que viene a decirnos que todos los textos están constituidos por variaciones o confluencia de unos textos en otros. Bajtín propone esta teoría a través del diálogo interior, la parodia, la ironía y la cita, algo similar a lo propuesto por Kristeva: “todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto” (Kristeva, 1978:190). También cabe considerar su tipología: cita, alusión y plagio. Debido a la complejidad del ensayo de Kristeva, Roland Barthes realiza una esclarecedora tesis para la Enciclopedia de la Pléyade, donde afirma que la intertextualidad no solo constituye un problema de fuentes e influencias, sino que además es difícil de identificar, es decir que utiliza fórmulas anónimas de origen desconocido que difícilmente podemos determinar, debido a que son el resultado de una manera automática o inconsciente sin señalar su origen como cita. Desde el punto de vista epistemológico también nos remitiremos a Barthes y cómo se apoya en el término de intertexto para referirse al volumen de la sociabilidad: “es todo el lenguaje, anterior y contemporáneo, que llega al texto no según la vía de una filiación identificable, de una imitación voluntaria, sino según la vía de diseminación”. (Barthes, 1973:35). En este sentido nos remitiremos a teorías, como *La teoría de los polisistemas*, formulada en los años noventa por el israelí Itamar Even-Zohar. Nacida para tratar de explicar las relaciones que se establecen entre literatura, cine y otras artes adyacentes que tienen a su vez relaciones socioculturales, políticas y económicas que las determinan.

Basándonos en el estudio de la intertextualidad a partir de las relaciones entre cine y literatura exploraremos el carácter de dichas relaciones con independencia de los medios. Para ello nos apoyaremos en los estudios de Genette. (2010), este investigará sobre la transtextualidad, un término que utiliza para referirse a todo aquello que permite relacionar dos textos. Esto se aprecia perfectamente en el caso del cine cuando se presenta bajo la forma de intertexto. Es decir, cuando un texto proveniente del medio literario da el salto al medio audiovisual para reproducir una realidad. Pero para explicarlo Genette va más allá del mosaico de citas de Kristeva y plantea los diferentes tipos de transtextualidad: intertextualidad, paratextualidad, metatextualidad e hipertextualidad. Sin embargo, nos pareció relevante abordar las interesantes propuestas de Kristeva y su teoría de la productividad donde distingue entre fenotexto y genotexto. Algo clave para este trabajo pues supone reconocer el genotexto como la obra textual original, en el caso de la adaptación literaria sería la propia novela y las reinterpretaciones o *remakes*. En cuanto al fenotexto, se identifica con las películas que resultan de esta interpretación. Esto dará lugar a

multitud de términos que también analizaremos como la transficcionalidad, la intermedialidad, la remediación, la transposición medial y la adaptación reinterpretada por Bowie a través de los estudios de Gaudreault, que la veía como un proceso de apropiación o traducción en palabras de Urrutia. Una vertiente que ha dado lugar a un término muy criticado como es el del *remake*, es decir la reutilización o reciclaje narrativo, como afirmara Cascajosa. En último lugar, Stam relaciona dialogismo, intertextualidad y contexto histórico social, como una dependencia que en multitud de ocasiones da lugar a multitud de matrices o subtextos que generan nuevas obras artísticas como; películas, libros, pinturas, cómics, etc. Circunstancia que ha venido ocurriendo desde los albores del tiempo en todas las culturas y que ha proporcionado a sus autores material suficiente para crear sus obras y que debe demostrar nuestra hipótesis.

Otro aspecto importante que nos planteamos en la presente investigación fue la búsqueda de una obra que hubiera sido adaptada a otros discursos. En la búsqueda de una obra que cumpliera todas estas premisas intertextuales se recurrió a las principales *websites* de crítica fílmica donde se manifestara este tipo de relaciones literatura-cine. Si bien es cierto que, sí surgieron algunos *films* de muy alta factura dentro del género, como pueden ser *Drácula de Bram Stoker* (1992), *Los otros* (2001) o *Déjame entrar* (2008) ninguna resultaba haber creado una verdadera red de relaciones intertextuales lo suficientemente extensa. De hecho, grandes cintas como *Déjame entrar* (2010), y su posterior *remake* americana, pasó casi tan desapercibida como la original. La saga iniciada por James WAN con su *Saw* (2004-17) no tenía origen literario y además se centraba más en el *thriller* y el *gore*. Por lo que fue necesario salir de la zona de confort y mirar al mundo oriental algo que nos remitió de inmediato al gran Hideo Nakata, que con *Ringu* (1998) había maravillado al mundo. Un punto de inflexión para el género que puso de relieve la existencia de un paradigma cultural muy original, el terror japonés. *Ringu* era el ejemplo perfecto de historia transtextual-intertextual (¿no es mejor “transmedial”) con éxito hasta la extenuación, con sagas, *remakes*, *reboots*, *crossovers*, series, cómics, *remakes*, prácticamente todas las vías de representación han sido explotadas durante años hasta la actualidad, recordemos *Rings* en 2017. Fue precisamente esta incesante capacidad de citar, aludir y hacer guiños constantes a este *film* lo que declinó la balanza hacia el terror japonés y sus grandes ejemplos cinematográficos. Buscando más allá de estas cintas al indagar en su texto literario o en el autor del texto original, dimos con la figura de Koji Suzuki y una de sus mejores obras, tras *Ringu* (1991), *Dark Water* (1996). Una obra sacada de un relato corto llamado *Onogurai mizu no soko kara o En las profundidades del agua oscura*, escrito por Koji Suzuki durante un retiro. Una historia ubicada dentro de una antología de relatos acuáticos titulado *Dark Water* (1996), que se centra en una historia sobre una madre atormentada que es llevada al límite de la locura por proteger a su hija. Nakata traslada la historia y completa el guion con una serie de cambios sustanciales que le añaden gran profundidad y unas atmósferas angustiosas terribles que afectan a la psicología de los personajes, creando un tipo de miedo mucho más realista e interior que el terror efectista dominante. Una senda que tomarán también el director americano Walter Salles en su *remake* y el dibujante Meimu, para reinterpretar una nueva adaptación del propio Suzuki, con dispares resultados.

La obra *Dark Water* (2002) nos servirá para plantearnos una serie de interrogantes acerca de nuestra hipótesis sobre si realmente es una obra paradigmática desde el punto de vista intertextual, y por qué lo es. Para ello nos ayudaremos de los objetivos anteriormente planteados, algo que nos permitirá dar respuesta a una serie de cuestiones que plantearemos a continuación y reforzará la formulación de nuestra hipótesis definitiva: ¿Por qué la *Dark Water* (2002) de Nakata es más

importante que el hipotexto de Suzuki como obra intertextual? ¿Por qué, pese a ser una obra aparentemente poco importante dentro de la obra del autor, ha logrado alcanzar una gran relevancia con el paso de los años? ¿Qué hay detrás del texto, de su historia, para llegar a conectar con el público no solo japonés sino internacional? ¿Cuáles son sus características, tanto como texto literario, como film o como obra artística? ¿Cuál es su relación con obras anteriores y posteriores? ¿Existe retroalimentación en el género? Todo ello nos lleva a formular una pregunta que tratará de dar respuesta a nuestra hipótesis: ¿Es *Dark Water* un ejemplo paradigmático de intertextualidad dentro del terror de fantasmas moderno? Pero para responder a esta hipótesis primero debemos apreciar en los textos aspectos de interés, como la importancia de la tradición japonesa y sus artes, los contextos de los autores y las características de la obra, entre las que merecen considerarse sus estrategias discursivas. Todo ello para tratar de dilucidar cuáles son las claves de la evolución de la historia presentada por Nakata que hacen esta translación única, frente a las de los otros autores que también la adaptaron. Y por último abordaremos también cómo han afectado o influido en obras posteriores y al género de terror en general.

#### 1.4. METODOLOGÍA

El plan de Trabajo que se llevará a cabo en la presente investigación se centrará en dar respuesta a los objetivos que se pretenden alcanzar. En este sentido parece pertinente desarrollar una investigación cualitativa de datos que, de manera fenomenológica, nos ayude a comprender mediante la observación de los mismos el tema que estamos explorando. Esta metodología estará a su vez dividida en distintas fases que alternarán el estudio teórico con su aplicación práctica y estarán orientadas al proceso de una manera descriptiva, inductiva y exploratoria. En este sentido, como ya hemos podido apreciar, este Trabajo está estructurado en tres grandes bloques claramente diferenciados.

- En primer lugar, se desarrollará, mediante una fase de recogida y observación de datos teóricos, ricos y profundos, de manera subjetiva. Para después deducir su importancia en la investigación. Por lo tanto, se buscará de manera crítica indagar en profundidad sobre todo lo relacionado con el género que da título a este trabajo. En dicha fase se comprobarán todos los datos disponibles acerca del terror desde diversos puntos de vista: psicología, filosofía, problemática a la hora de definir el género, contextos en los que se desarrolla, evolución de las diferentes artes relacionadas con este y, por último, las distintas teorías que han abordado la relación entre los textos para posteriormente plantear un esquema de análisis de las obras seleccionadas.
- En segundo lugar, se dará paso al segundo bloque, donde trataremos de analizar las obras seleccionadas mediante un esquema definido en la fase anterior: contexto, análisis profundo adaptado al tipo de obra y los resultados que se persiguen, regímenes de la representación e intermedialidad.
- En tercer y último lugar, en la tercera fase se volverá a la observación cualitativa de los datos obtenidos para desarrollar una puesta en común de los resultados, que nos permitirán dar respuesta a nuestras hipótesis. Tras esto se concluirá el Trabajo infiriendo esos resultados encontrados y alcanzados de manera crítica para responder definitivamente a nuestra hipótesis. Circunstancia que contribuirá a sentar las bases de futuras investigaciones. No obstante, somos conscientes de que esta visión holística de la realidad no será generalizable fuera de los ámbitos de este TFM.



## 1.5. ESTRUCTURA

El Trabajo de Investigación que se presenta en estas líneas afronta el género de terror, tanto en el ámbito literario como en distintos soportes de adaptación mediales como pueden ser el cine o el cómic. Por lo tanto, será fundamental partir de una base sólida que dé respuesta a la principal cuestión: el género de terror en sí. Posteriormente se realizará una investigación teórica sobre los distintos contextos en los que el género ha evolucionado y sus distintas obras. A continuación, se analizarán estas adaptaciones y por último se abordarán los resultados y se concluirá la investigación. Por lo tanto, la investigación se afrontará teniendo en cuenta las siguientes fases que cristalizarán en tres grandes bloques: Bloque teórico, bloque analítico y bloque de resultados y conclusión.

Con respecto al bloque teórico, habría que considerar que en esta fase preliminar llevamos a cabo una investigación que pretende arrojar luz sobre el carácter intertextual que caracteriza al género de terror, para ello llevamos a cabo diversas investigaciones relacionadas. Por una parte, desarrollaremos una investigación sobre el género. Posteriormente estudiaremos brevemente los mecanismos psicológicos, la historia y teoría del terror, para finalmente afrontar una panorámica sobre el carácter intertextual e intermedial del género y otros aspectos que parecen relevantes para afrontar el posterior análisis.

En una primera fase queremos descifrar las diferencias definitorias entre horror y terror a través de las teorías del terror de autores de la psicología y la filosofía como; Freud, Jung, Nietzsche, Trías, etc. Unos estudios que darán paso al análisis del género de terror, sus tipos y sus mitologías con autores como Gubern, Prat, Malpartida, etc.

En un segundo apartado procederemos a estudiar el terror en la literatura, el cine y sus principales obras. Un punto en el que realizaremos un breve repaso sobre las principales etapas del terror literario; Gótico, Romántico, Horror arquetípico y terror posmoderno, de la mano de autores como; Allan Poe, H. P. Lovecraft, Stoker, Shelley, Suzuki. Tras esta introducción desarrollaremos una introducción al cine de terror su evolución y las adaptaciones del género que ha llevado a cabo a lo largo de la historia. Para ello partiremos desde las interpretaciones cinematográficas iniciáticas de Murnau en su *Nosferatu* (1922), hasta las interpretaciones más actuales de Nakata y su *Dark Water* (2002) o James Wan y su *Expediente Warren* (2013) basados en la novela *Casa de la Oscuridad, Casa de la Luz: La verdadera historia* (2011) de Andrea Perron.

En el tercer apartado desarrollaremos el terror japonés a través de su historia; religiosa, literaria, teatral, gráfica, fílmica, y animada. Desde lo más tradicional hasta llegar a la modernidad, de la mano de Suzuki y Nakata. Un cineasta íntimamente ligado a esa cultura literaria de Suzuki, así como a la tradición teatral del *kabuki* y la fílmica a través de autores como Mizoguchi y Kurosawa. Algo que, gracias a él y a otros autores de su generación, cristalizará en el resurgimiento del *J-Horror*. Una corriente que tendría, de nuevo, muy en cuenta la importancia histórica de la figura femenina en el género.

El cuarto y último apartado se centrará en desarrollar las teorías sobre la intertextualidad y la intermedialidad aplicadas al género de terror. Junto con la elección final del tipo de análisis más idóneo para realizar nuestros estudios.



El segundo bloque, por su parte, se centrará en el análisis propiamente dicho de las obras que componen el universo *Dark Water*. Estas obras serán analizadas partiendo de la obra textual de Suzuki y sobre todo la fílmica de Nakata, para posteriormente hacer lo propio con la obra de Salles y el cómic de Meimu. Para ello desarrollaremos un esquema propio a través de las obras analizadas en el corpus de estudio elegido. Las obras utilizadas partirán del análisis textual propuesto a través de los estudios sobre los fundamentos y técnicas del análisis literario planteados por Carlos Reis en su obra *Fundamentos y técnicas del análisis literario* (1985) y, sobre todo, de los estudios fílmicos propuestos por Casetti y Di Chio en su obra *Cómo analizar un film* (1991). A partir del estudio de ambos autores desarrollaremos una serie de puntos que consideramos necesarios para el buen desarrollo de este trabajo de fin de máster. Reproducimos a continuación el esquema que hemos seguido para afrontar el análisis de los diferentes discursos.

**Análisis literario:**

- El contexto del autor y el contexto de la obra.
- Análisis del texto literario: discurso y narración, estructuras narrativas (planteamientos, desarrollo y desenlace), conexiones de la trama, estructura, tipo de escritura, narrador, tiempo y espacio, existentes (ambientes y personajes), acontecimientos, acción como función, transformaciones, simbología, etc.
- Intertextualidad con otros textos e intermedialidad.

**Análisis audiovisual (Películas):**

- El contexto del autor y el contexto de la obra.
- Análisis del texto audiovisual: discurso y narración, estructuras narrativas (planteamientos, desarrollo y desenlace), conexiones de la trama, estructura, tipo de escritura, narrador, el tiempo, el espacio, los existentes, los acontecimientos, la acción como función y las transformaciones.
- Regímenes de representación y códigos: modos de filmación, perspectivas y movimientos, la mirada del autor, uso del color y la iluminación, influencias artísticas de otros medios y simbología, sonido y su importancia en la obra, etc.
- Intertextualidad: relación con otros textos e intermedialidad.

**Análisis visual (Manga)**

- El contexto del autor y el contexto de la obra.
- Análisis del texto audiovisual: discurso y narración, estructuras narrativas (planteamientos, desarrollo y desenlace), conexiones de la trama, estructura, tipo de escritura, narrador, el tiempo, el espacio, los existentes (ambientes y personajes), acontecimientos, acción como función, transformaciones.
- Regímenes de representación y códigos: modos de filmación, perspectivas y movimientos, la mirada del autor, uso del color y la iluminación, influencias artísticas de otros medios y simbología, sonido y su importancia en la obra, etc.
- Intertextualidad: relación con otros textos e intermedialidad.

## 2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 2.1. APROXIMACIONES AL GÉNERO DE TERROR

#### 2.1.1. HORROR VS. TERROR

La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido. (Lovecraft, 1989:7).

Esta frase introductoria puede parecer una afirmación bastante manida, la que ofrece Lovecraft, pero incluso en nuestros días continúa teniendo una vigencia esencial dentro del género y engloba a la perfección el tema que hemos abordado sobre el terror en la literatura. El autor lo define de una forma lacónica, impactante y tradicional, a partir de los miedos que siempre han asolado al ser humano a través de “lo desconocido”. En sucesivas páginas trataremos de acercarnos a la problemática definición del género desde diversos puntos de vista: psicología, filosofía y las distintas artes que lo han desarrollado. De esta forma trataremos de sentar las bases de la posterior investigación.

La dualidad horror-terror es una de las primeras cuestiones que se plantean a la hora de abordar un estudio sobre el origen de este género. En inglés encontramos multitud de estudios en los que existe la preferencia de utilizar el término horror para englobar todo tipo de estudios literarios, cinematográficos entre otros. Sin embargo, en español horror y terror son términos que, pese a compartir características, cuentan con distintas definiciones. La Real Academia Española (RAE) define al horror como un “Sentimiento intenso causado por algo terrible y espantoso”, de carácter sobrenatural. Por lo tanto, designa algo que nos produce miedo además de una profunda y visceral sensación de aversión y rechazo, todo ello gracias a su carácter espantoso, repulsivo, monstruoso e intangible. Mientras que el terror se define como un “miedo muy intenso”, es decir, una respuesta incontrolable a algo que sobrecoge. Todo ello desde un punto de vista racional que es consecuencia del orden natural de las cosas, es decir, no tiene un origen sobrenatural, como sí sucede con el horror. Por lo tanto, transmite por las vías naturales el miedo o la angustia, en un lector o espectador.

Sin embargo, también es posible el horror desde el punto de vista de la máscara de la violencia cotidiana o terrorífica. Teorías como la de Hannah Arendt y su “banalidad del mal” nos ilustrarán sobre la posibilidad de que cualquier persona mediocre pueda llevar a cabo crímenes para tratar de prosperar, a costa de infligir daño y creando el horror. En cualquier caso, llegados a este punto, lo único cierto es que, pese a sus diferencias palpables, ambos son un resultado o una consecuencia, en dos variantes, de una de las más primarias emociones humanas, el miedo o temor. Algo que como ya veremos dentro del punto de la psicología del terror es una emoción, que busca mediante una sensación desagradable, que no negativa, activar nuestros sentidos para garantizar nuestra supervivencia. Algo que normalmente nos lo provoca la percepción de un peligro real o supuesto.

### 2.1.2. EL MIEDO

La RAE define miedo como una “angustia por un riesgo o daño real o imaginario o un recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea”. Además, en sí mismo no es algo exclusivo del terror, ya que si lo analizamos está presente de una u otra manera en muchos géneros, entre los que destacan tanto la novela negra como los distintos tipos de *thrillers* que popularizó Hitchcock en la segunda mitad del siglo pasado.

Antes del cine y la novela moderna, autores como Aristóteles en el siglo IV a.C. ya trataron de definir el miedo. Estos autores llegaron a la conclusión de que éste tenía que ver con las emociones que se encontraban en la psique humana. Su composición iba acompañada de las dos situaciones que mueven el alma humana, placer y emoción. En el siglo XVI, el filósofo y político Thomas Hobbes trató de definirlo mejor y, tras escribir su obra culmen *Leviatán* (1651), reflexionaría sobre como los hombres se estaban acostumbrando a vivir la guerra por culpa del miedo que sentían entre ellos. A raíz de estas apreciaciones llegó a la conclusión de que para que una sociedad funcione debe someterse a un poder absoluto. En el siglo XIX Freud trató de estudiarlo desde el punto de vista de la psicología y llegó a la conclusión de que está relacionado con la ansiedad. Según él está relacionado con un trauma y las expectativas que las personas crean cuando, ante una situación nueva, normalmente adversa o incontrolable, esperan que algo ocurra. Lo consideró, en última instancia, dentro de la neurosis como su principal problema. El prestigioso biólogo evolutivo Ernst Mayr, tras estudiar los desencadenantes de esta emoción, lo subdividió en su trabajo *Teleological and teleonomic: A new analysis* (1974), en tres tipos; el miedo no comunicativo hacia seres no vivos, el interespecífico que surge en relación a otros animales y el intraespecífico que se produce entre individuos de una misma especie.

No obstante, para el tipo de investigación que estamos realizando, en el marco de la literatura y el cine, la definición que nos interesa es la última ya que pensamos que es la que más nos afecta a la hora de percibir dichas obras. Todos estos estudios apuntan que es una emoción primaria cuyo denominador común es la capacidad de poner en funcionamiento en una persona el sistema de conducta aversiva, para evitar una situación adversa de riesgo o amenaza cuyo estado de expresión máximo es el miedo.

#### **Tipos de Miedo y lo no percibido. La psicología del terror (Freud, Nietzsche y Jung)**

Así pues, el terror surge a partir del concepto de lo cotidiano y de todo lo que se opone a ello, así surge casi de manera espontánea e inabarcable toda una cascada de imaginativas invenciones humanas. En ellas se crean todo tipo de situaciones plagadas de seres que reflejen ese contexto de lo no cotidiano o irreflejable, algo que también apunta Trías en su estudio *Lo bello y lo siniestro* de 1982. Dentro de ese contexto social se desarrollan mundos alternativos capaces de reflejar lo invisible, a partir de temas socialmente rechazados, donde destaca un tema tan ancestral como tabú hasta ese momento, la muerte. Este se retoma con cierto recelo y se dota de un significado mucho más conocido o cotidiano para crear un miedo colectivo que atenta contra lo tolerable o racionalmente aceptado. La razón consciente da paso a una imaginación más allá de la conciencia. Tras la cultura oral y pictórica la literatura y después el cine recrean mundos con imágenes deformadas de lo cotidiano revelando universos ocultos. Unos mundos que podemos

mirar con curiosidad a través de la ventana creada por estas obras artísticas, que desde la seguridad de lo cotidiano nos muestran lo irreflejable. Freud manifiesta cómo “la obra artística traza un hiato entre la represión pura de lo siniestro y su presentación sensible y real” (Freud citado por Trías, 1982:41). No obstante, para Freud lo siniestro se identifica con el *unheimlich*, es decir todo aquello que se opone a lo íntimo y lo familiar, lo secreto. Lo oculto, como todo aquello que desconocemos y que surge a partir de lo cotidiano para volver una situación habitual en inusitada. Según el autor esa experiencia reveladora está íntimamente ligada a las experiencias de complejos reprimidos en la infancia, que son reanimados por ciertas convicciones primitivas. Ciertas impresiones externas reavivan lo reprimido a través de vivencias, ya sea a través de la lectura, la pintura, el cine o cualquier método artístico que permita la representación de lo terrible. Esa representación actúa a su vez de espejo ante el lector u espectador que no puede dejar de ver a través de dicho espejo una realidad que le dice algo sobre él o sobre sus deseos prohibidos. Es en ese punto donde se crea la necesidad de representar lo que se ve reflejado en esas páginas de manera antropomórfica. Es en este punto donde aparece en escena la figura del doble, referida a aquella figura vicaria que realiza, al otro lado, todo aquello que el lector-espectador reprime en su inconsciente porque su “yo” consciente lo desprecia por su contenido inmoral.

Queda claro que lo siniestro e inconsciente es capaz de producir desasosiego por permanecer oculto a nuestro mundo cotidiano pero su efecto se multiplica cuando se apoya en la representación del doble o “yo” oculto y siniestro. Gerard Lene refuerza esta teoría cuando se refiere a los “dos universos” (Lenne, 1985:22), mientras que Robin Wood hace lo propio cuando define al “otro” como todo aquello rechazado por lo consciente y que está más allá del yo. Ambos se refieren al paso de lo cotidiano o consciente al mundo de lo desconocido e inconsciente. Algo que todos albergamos en nuestro interior y que tiene una relación de dependencia total.

Esta teoría la podemos adaptar a la perfección al canon de Nietzsche que nos habla de lo dionisiaco y lo apolíneo. En este sentido, cabe destacar que Nietzsche se refiere a lo apolíneo y a lo dionisiaco como a los dos impulsos que fundamentan la conducta humana. Para Nietzsche Apolo simboliza la luz, la armonía, la norma, la razón y la perfección, en definitiva, el equilibrio. Por su parte, Dionisos simboliza la confusión, el caos, lo oculto y lo pasional, que emerge a partir de los problemas del ser para convertirse en la fuerza de la vida. Según el autor eso es lo verdaderamente esencial para alcanzar la grandeza humana, pues es la base en la que se sustentan sus cimientos y los de la tragedia real de la existencia humana tantas veces representada a lo largo de la historia del arte y sus representaciones. Atendiendo al punto de vista del terror podríamos decir que éste oscila entre lo cotidiano, lo bello apolíneo. Un término en contraposición de lo oculto o concepción nietzscheana de lo dionisiaco, que emana de la concepción de la ruptura de los códigos de lo cotidiano. No obstante, lo dionisiaco termina adaptando su caos primitivo e inconsciente a las formas armoniosas de lo considerado como bello. Algo que también sucede en el arte, la literatura y el cine que apoyadas en lo cotidiano materializan el terror como bien apunta Losilla:

Las formas aparentemente cotidianas que evolucionan en la pantalla o en las páginas del libro, son en realidad la representación apolínea de un universo dionisiaco que emerge únicamente de vez en cuando, materializado en lo que se considera ajeno a la normalidad vigente. (Losilla, 1991:20)

Es decir, la relación que establece el lector-espectador con el objeto artístico provoca que, a través de la realidad y su subconsciente, surja un universo oculto y caótico ajeno a las normas de lo cotidiano. Un universo en el que se materializa a la perfección esa extraña relación con el surgimiento de un ser, ente o monstruo perteneciente a esos abismos dionisiacos, pero que adopta proporciones apolíneas para convivir entre los humanos normalmente, aunque despertando una fascinación entre ellos. De la difícil relación entre lo apolíneo y lo dionisiaco surge la tragedia, como marco teórico de la relación de ambas divinidades.

Por lo tanto, el lector-espectador es capaz de identificar este mundo, no solo apoyándose en la existencia del doble, sino en el hecho de profundizar aún más en lo inconsciente gracias en parte a su “yo” reprimido. Todo gracias a lo dionisiaco que se esconde en su psique bajo la forma reconocible de lo apolíneo y consciente, es decir, lo cotidiano. En otras palabras, la teoría de lo bello y lo siniestro de Trías queda confirmada, puesto que lo bello esconde lo siniestro y nos conduce a lo desconocido sin ningún tipo de limitación. Los dos mundos opuestos se amoldan unos a otros para fluir en libertad y crear familiaridades que nos lleven a lo desconocido. Hasta ahora hemos visto cómo todo parte de la lucha entre conocido y desconocido para pasar al reflejo de lo consciente y lo inconsciente, lo apolíneo y lo dionisiaco, y lo bello y lo siniestro para afectar a la mente humana y a su relación con lo representado.

No obstante, lo inconsciente como parte de la psique no es suficiente para denominar lo oculto, por ese motivo Freud recurre al “ello,” para dar mayor entidad a esta parte opuesta a lo consciente. Esa parte que se erige como la oposición al “yo” que representa la razón y la reflexión (Freud, 1974:278). El “ello” tiene su origen en las pulsiones primitivas y no tiene en cuenta las limitaciones del “yo”, por lo que es deseo en estado puro. Además, por su parte, el “yo” es vigilado sin descanso por algo que Freud denominó “superyó”. Éste, es una especie de “yo” ideal resultado de las presiones sociales y familiares a las que se nos ha sometido desde temprana edad, para tratar de defender a nuestro “yo” de caer en el placer incontrolado, creado por nuestros inconscientes anhelos. Con este breve resumen podemos ejemplificar la teoría freudiana y usarla para ubicar nuestra situación, a la hora de adentrarnos en el terror como un género que trata de reflejar el miedo que sentimos ante lo desconocido, debido a su falta de normalidad o cotidianidad.

El terror pues, nace del enfrentamiento entre los pensamientos reprimidos surgidos del “ello”, de esos deseos y pensamientos reprimidos que son enfrentados a la hora de ser espectadores o lectores de una obra de este género. “El lector-espectador siente terror porque se ve obligado a mirar o imaginar la representación figurativa de sus propios fantasmas” (Losilla, 1991:22). Es decir, por un lado, el “superyó” trata de mantener al lector-espectador dentro de los límites entre el bien y el mal, gracias a su educación social, para evitar la violencia, el mal, lo distinto y lo horrible. Esto lo hace para tratar de alcanzar un bien social o común de la especie, que gracias a obedecer ciertas normas sobrevive. Sin embargo, el ser humano, pese a todo, no puede evitar sentirse atraído ante ciertos tipos de acontecimientos, cuando estos muestran o se desarrollan en una realidad oculta, pero que está fuertemente ligada a sí mismo y a su subconsciente. Un subconsciente que le obliga o impulsa inconscientemente a contemplar obras inconcebibles o aberrantes, que se dejan llevar por una serie de pasiones que le son desagradables y placenteras al mismo tiempo.

Como hemos visto toda la tensión creada por el enfrentamiento entre lo cotidiano o consciente y lo oculto o inconsciente nos empuja sin escapatoria a la búsqueda de una sensación de placer a través de la incomodidad. Una sensación extraña, pero no por ello menos placentera, si atendemos a la historia de la literatura y el cine que nació fuertemente ligado a ella al igual que ciertas obras pictóricas. Posteriormente repasaremos a modo de ejemplo algunos casos interesantes dentro de este género. En 1957 el escritor George Langelaan publica por primera vez, en la revista *Playboy*, *The Fly*. Una obra particularmente interesante porque en ella percibimos a la perfección y en muy pocas páginas esa sensación de incomodidad y terror ante lo desconocido y monstruosamente aberrante. Una incomodidad que vemos también en las terribles pinturas negras de Goya con *Saturno devorando a su hijo* (1823), o en las películas de la universal de los años treinta, las cuales se basaban en la apoteosis de la aberración creada por el subconsciente humano y en el canon de lo apolíneo y lo dionisiaco descrito por Nietzsche. Una corriente que muestra como máximo exponente al magistral *Drácula* de Stoker (1897) y su posterior versión cinematográfica de 1931 de Tod Browning, interpretado por Bela Lugosi. En literatura, fruto de la lucha del “superyó” y el “ello”, Mary Shelley crea a su criatura, protagonista de Frankenstein, en 1818. Por una parte, tememos la fe en la ciencia encarnada por el “superyó” y por otra tenemos al “ello” en la negación de la existencia de Dios. Todo esto da como resultado a un ser repulsivo y fascinante a partes iguales, con sus propios sueños y deseos inconscientes, que son rechazados en su entorno social, puesto que pide su destrucción.

Llegados a este punto es interesante analizar la relación que existe entre el autor y su obra en el caso del género terror. En numerosas ocasiones el artista; pictórico, literario o cinematográfico, crea este tipo de obras para dar salida a sus miedos inconscientes procedentes del “ello”, pero son domesticados por el “superyó” social y modelados. De esta manera, encontramos ejemplos como los cuadros de Turner, en los que su terror inconsciente se traslada a meros paisajes o en el *Drácula* de Browning que se convierte en un mero relato romántico. Este modelado social se apoya en un concepto psicoanalítico denominado arquetipo. Dicha noción surge de Carl Gustav Jung (1909), el cual nos muestra cómo literatura y cine organizan sus bases en torno a una serie de rupturas entre el “superyó” y el “ello”. En algunos casos dichas rupturas son mostradas desde el punto de vista del interior de la mente, como psicopatías o la locura en general. En otras ocasiones son mostradas como una transformación de algo surgido del inconsciente del “ello”. Estas transformaciones generan monstruos surgidos directamente del inconsciente colectivo y, junto con las psicopatías, conforman las dos principales temáticas del género.

Así pues, tenemos distintas vertientes para abordar el terror y cómo este surge de lo desconocido para expresar las pulsiones individuales del lector-espectador: primero de manera individual, como se aprecia en Freud y, en segundo lugar, de manera colectiva como hemos visto con Jung. Los miedos pertenecen a los distintos grupos sociales y están codificados estéticamente para permitir que sean experimentados y expulsados. De hecho, durante siglos han sido representados de manera ritual aprovechando la figura del doble a través de la oralidad, la pintura y la escritura, al tiempo que aprovechaban los principios del canon Nietzscheano de lo apolíneo y lo dionisiaco.

### 2.1.3. EL GÉNERO DEL TERROR

#### Terror: género y subgénero. la fantasía

En la antigua Grecia se comenzaron a escribir obras literarias que trataban de expresar sus historias a través de narraciones épicas, así también se denominó dicho género. En el siglo VIII a. C. Homero escribiría dos valiosas obras poéticas: *La Ilíada* compuesta por 24 cantos o rapsodias y *la Odisea de Homero* de igual extensión. Ambas obras fueron escritas en verso y su destino era ser cantadas, por lo que pronto gozaron de gran éxito. Son los primeros textos de la épica grecolatina y de la literatura en occidente, resultado directo de una transmisión oral mediante dialectos de la antigua Grecia. Gracias a la llegada del alfabeto estas obras pudieron ser transcritas para conformar este primer género literario.

Aristóteles en su obra *La poética* de 322 a.C. hace la primera gran clasificación de los géneros literarios y los reduce a tres pilares fundamentales: épico, lírico y dramático. El lírico permitía, por sus características, transmitir sentimientos, emociones o sensaciones y su habitual forma era la del poema, aunque también existían fuera del verso en forma de prosa poética. El segundo de los géneros descritos por el autor era el épico, que básicamente presentaba grandes hazañas llevadas a cabo por héroes legendarios revestidos de un falso cariz de realidad. Su forma habitual era la narración, entremezclando diálogos y descripciones de hechos, normalmente era contada oralmente mediante rapsodas y se dividía en un número definido de cantos que posteriormente quedaron transcritos, como en el caso de las obras de Homero. El último de los géneros descritos por Aristóteles es el dramático, que estaba fundamentalmente ligado al teatro. Este tenía elementos escritos de manera dialogada pero también estaba dotado de elementos espectaculares, ya que su fin último era la representación. Su estructura también fue descrita en *La poética* de Aristóteles como la de la tragedia que estaba basada en una acción esforzada y completa, cuya principal seña de identidad era la imitación. Para él, las partes esenciales de la tragedia podían atender a distintas referencias como son la forma y el contenido. Desde el punto de vista de la forma encontramos el canto o *melopeya* con intercalación de versos para matizar. En segundo lugar, menciona el espectáculo como un aspecto no literario según Aristóteles y, por último, con referencia a la elocución o parte relacionada con la imitación o actuación, distingue algo así como el estilo en la actuación. Pero la parte que más nos interesa a la hora de elaborar un camino hacia nuestro género es la que atiende al contenido de la obra. En este punto Aristóteles nos habla de la fábula estructurada como una sola acción compuesta por una peripecia, una agnición y un lance patético, derivando de esta los efectos de la tragedia y su catarsis que supone temor y compasión. Encontramos pues por primera vez, la palabra temor en este acercamiento a nuestro género narrativo. Aristóteles en sus estudios también desarrolla un análisis de los caracteres o formas de ser de los personajes y sus opiniones, los cuales causan acciones. Por último, divide sus tragedias en tres episodios que constituyen una parte completa y que corresponderían al acto en el teatro actual.

Posteriormente, Horacio recogería las diferentes teorías grecolatinas para realizar una teoría nueva conocida como *Arte de la poética* donde habla de la necesidad de atender a las indicaciones de la literatura anterior y de la crítica, a la hora de conformar una obra en una determinada tipología. A partir de aquí, habrá que esperar siglos hasta que distintos autores comenzaran a hablar del género narrativo como tal. Su origen data de la época grecolatina, en

concreto del épico definido por Aristóteles. Sin embargo, no es hasta la Edad Media cuando se comienza a definir un género de manera análoga al que conocemos hoy en día. Su principal intención a la hora de su desarrollo era plasmar por escrito las historias orales que se cantaban sobre héroes legendarios para entretener al pueblo en los denominados cantares de gesta.

Con la llegada de la modernidad, a estos tres géneros literarios se les unió un cuarto, el de la didáctica, cuya función principal es la divulgación de ideas o enseñanzas con un lenguaje literario propio, que rápidamente se convirtió en una referencia a la hora de estudiar la literatura. Los autores de esta época, tras analizar las diversas teorías literarias existentes, convinieron que no era posible categorizar obras siguiendo un criterio genérico. Fue en este momento cuando se comenzaron a tener en cuenta criterios sintácticos, discursivos, contextuales y semánticos, entre otros para categorizar estas obras. Así pues, a esta lista se añadieron subgéneros narrativos derivados de los grandes géneros clásicos indicados anteriormente, como ya hicieran en su día la epopeya, la épica, la fábula o los cantares de gesta, la modernidad añadió dos nuevos: el cuento y la novela. Ambas compartían la narración de un hecho o acción fingida a través de la prosa para, mediante una determinada estética, buscar llegar al lector con la descripción de lugares, sucesos personajes y sentimientos. Pero mientras la novela lo hace con un alto grado de complejidad y profundización psicológica en sus personajes a través de una gran extensión de escritura, el cuento lo hace desde el punto de vista de hechos precisos, dibujando unos hechos concretos de una realidad de manera precisa y sin profundizar demasiado en la psicología de sus personajes. Pese a que la ficción en prosa se remonta a tiempos grecolatinos, las primeras novelas famosas se remontan a la Edad Media y las de caballerías. Habría que esperar hasta el siglo XVII para que surgiera la novela moderna como tal, estructurada mediante un nudo, clímax y desenlace, de la mano de Miguel de Cervantes. En 1934 M. Bajtín diferenciaría novela de prosa novelesca y lírica proclamando la novela como género literario al margen de esta última, yendo más allá en los anteriores estudios monoestilísticos poéticos.

### **El subgénero la fantasía y el terror**

Históricamente la concepción popular del género fantástico ha identificado siempre a esta narrativa con otros subgéneros siempre ligados a esta como son el terror y la ciencia ficción. No es que no estemos de acuerdo con esta concepción genérica, pero más allá de teorizar sobre este aspecto preferimos centrar nuestros esfuerzos en el terror, que es el principal asunto que circunscribe este trabajo. Éste según diversos autores, entre los que destaca Noël Carroll, surge a raíz de *El castillo de Otranto* de Horace Warpole de 1765 (Carroll, 2005:18), considerada también la primera novela gótica inglesa. Casi medio siglo más tarde surgiría la ciencia ficción, que autores como Barceló consideran que surge a partir de 1818 con la publicación de *Frankenstein o el moderno Prometeo* de Mary Shelley. Una obra que es “considerada la primera novela de ciencia ficción a partir de la propuesta del británico W. Aldiss” (Barceló y Sanromá, 2008:53). No obstante, hubo ciertas reticencias a catalogarla como ciencia ficción, puesto que algunos teóricos incidían en el efecto sobre los receptores y no los aspectos argumentales o semánticos de la obra. El último de los géneros que se suma a esta generalización a partir de los años setenta del siglo XIX es el de la narrativa fantástica apareciendo de la mano de G. Macdonal en la novela *The princess and the goblin* (1872). Este libro es considerado por muchos como la primera gran obra



del género debido a que cumple, tanto en características genéricas como sintácticas, de trama, de personajes y de extensión, entre otras. Aunque también se encuentra cierto cariz de terror, éste no excede demasiado a una historia infantil al uso, aunque genere cierta inquietud.

En resumen, podemos decir que la diferencia entre los tres subgéneros radica en el elemento que produce temor y en la repercusión que tiene éste en la trama argumental, es decir, en todos estos géneros tenemos una conexión narrativa que varía a la hora de fundamentar el miedo. En el caso de los relatos de terror este se fundamenta por lo sobrenatural, en la ciencia ficción por lo antinatural y en la novela fantástica por el folclore o el mito. Resultan significativas, en este sentido, las reflexiones de Altman:

Resulta curioso y aleccionador que los dos géneros más célebres por su lógica ascendente (el terror y el *thriller*) se designen con términos que describen la reacción del espectador y no el contenido [...] Porque el género se basa precisamente, en ese incremento de las sensaciones del espectador. (Altman, 2000:128).

Pero ¿por qué estos subgéneros que surgen en épocas distintas y claramente diferenciados de manera genérica y sintáctica son asimilados en poco tiempo como pertenecientes a un género análogo? La respuesta parece estar, en nuestra opinión, en una publicación llamada *Weird Tales* que, partir de 1927, se caracterizó por recoger relatos que desarrollaban ficciones no verosímiles de corte fantástico, terrorífico y de ciencia ficción. “[...] un tipo de publicación norteamericana que englobó, con el tiempo, los tres géneros [...]” (Güemes, 2016:76). Felipe Güemes afirma en este estudio *La narrativa fantástica: caracterización de género y aportación propedéutica* (2016), que fue gracias a publicaciones como estas que la categoría fantástica evolucionó y logró dejar su impronta en nuestra cultura popular, cine y cómic. Para él tiene una serie de rasgos marcados que lo delimitan y lo caracterizan con un carácter; architextual, hipotextual e intertextual que lo ponen en contacto con nuestra cultura tradicional, implicando al receptor. Unas aproximaciones que nos parecen muy acertadas debido a que nuestra principal hipótesis se fundamentaba en el carácter intertextual que presentan las obras de terror. Basándonos en esta afirmación trataremos de aplicar en la medida de lo posible estas y otras teorías en nuestro análisis textual de *Dark Water*, atendiendo a su carácter tradicional, de cultura popular y de evolución dentro de los distintos medios.

#### **2.1.4. EL TERROR Y SUS TIPOLOGÍAS**

El terror en la literatura fundamenta su razón de ser en las reacciones que se generan en un lector o lectores a la hora de enfrentarse a la lectura de un relato. Estas pueden ser de miedo, de ansiedad, de incertidumbre, de tensión o en su estado máximo de horror. Este tipo de literatura suele presentar un gran interés por la estética presentada y, por regla general, se basa en el uso descriptivo de los espacios para crear sensaciones claustrofóbicas, ominosas o desoladoras en los lectores. Finalmente, trata pormenorizadamente a sus personajes dándoles un tratamiento arquetípico evocador para transmitir sus paradigmas. Sus protagonistas principales, por lo tanto, suelen ser fantasmas a los que en sus inicios pronto se fueron añadiendo, asesinos, monstruos,

demonios, entes o presencias extrañas, seres sobrenaturales tradicionales, niños perturbadores y psicópatas con tendencias asesinas, entre otros.

Sin embargo, y debido a la gran extensión que abarca este tipo de historias, nos parece necesario elaborar una pequeña distinción basándonos en el tipo de características de estos terrores en referencia a la emoción que causan. Así distinguimos dos categorías bien diferenciadas:

- El terror fantástico: esta categoría engloba a todos aquellos elementos ilógicos que nos hacen penetrar en un territorio desconocido prodigioso o sobrenatural. Su naturaleza es de carácter tácito, es decir, necesita ser sobreentendida, aunque en un principio no sepamos bien lo que estamos leyendo o viendo en el caso del cine. Por lo tanto, este lector debe aceptar una serie de nuevas leyes naturales para creer en la existencia de seres de procedencia irreal. Estos seres irracionales de repente cobran vida y creemos en ellos, aunque sea imposible su existencia fuera del libro. Dentro de estos seres tendríamos a los hombres lobo, los vampiros, los zombis, los demonios y todos aquellos seres capaces de manejar poderes sobrenaturales, como podrían ser magos o hechiceros. Pero no hace falta llegar tan lejos, ya que como vimos es posible crear una sensación de miedo hacia otra dimensión desconocida, como ocurre en *Ringu* (1991). Pese a ser imposible, viendo el *film* podemos llegar a creer en la posibilidad de muerte por contemplar el VHS, aunque no lo entendamos.
- En el terror psicológico entramos en una parte de nuestra mente más profunda en la que no sabemos o no podemos distinguir entre lo que es real y lo que es totalmente irracional. Esto aparentemente abstracto y difícil de comprender se explica de una manera muy sencilla cuando se nos presentan unos hechos terribles que le suceden a un personaje. Dichos hechos, que parecen pertenecer a su modelo de mundo real, más tarde se resuelven como una ensoñación o alucinación de un personaje. Desde ese momento, es posible que nunca lleguemos a aclararnos del todo si lo que ha ocurrido ha sido, real o sobrenatural. Este apartado lo vemos perfectamente en películas de terror clásico como *Pesadilla en Elm Street* (1984) o la reciente *Origen* (2010).
- El Uncanny es un término de origen descriptivo que no tiene una traducción a nuestro idioma pero que podría deducirse de la unión entre lo misterioso y lo siniestro. Esta expresión alemana tendría, además de estas dos características, la cualidad de la alteridad u otredad, es decir, el reconocimiento de la existencia de un “otro” diferente que no forma parte de nuestra realidad. Esa sensación de introducir algo que no cuadra en una determinada realidad crea un sentimiento de escalofrío ante lo inexplicable, que cambia por completo un cierto contexto creando una discordancia enigmática. Es por este motivo que en ciertos *films* se utilizan las grabaciones magnetoscópicas de sonido y audio antiguos para crear estridencias y acentuar el ambiente de misterio, así como los cantos de niños en la citada obra de *Elm Street* (1974). Por ese motivo la muñeca Annabelle con su forma básica y humanoide es capaz de generar en nosotros un sentimiento de familiaridad y otredad que nos causa inquietud. Un sentimiento que en los relatos clásicos puede ser incluso mayor, como del maestro Poe y su obra *Caída de la casa Usher* (1838) o su

*Corazón delator* (1843), donde gracias a su lenguaje descriptivo consigue en muy pocas líneas que el lector se cuestione la existencia de otro en su realidad.

## **2.2. LA FANTASÍA, EL TERROR Y SU DESARROLLO HISTÓRICO EN LA LITERATURA**

Como vimos anteriormente la teoría clásica de los géneros literarios surge a partir de Aristóteles cuando los define en su libro *La Poética*, basándose en las distintas clases de mimesis o imitación. De este libro surgirían los tres primeros que varían en función del tipo de expresión: épico para la narrativa, trágico para el drama y lírico para la poesía. Sin embargo, esta categorización de los tipos de poesía limitaba esta teoría por su carácter analítico textual. Para Horacio, en cambio, este concepto se refiere a las técnicas empleadas para enseñar a los escritores las normas de aceptabilidad cultural, es decir, que “cada género debe entenderse como una entidad distinta, con sus propias reglas literarias y procedimientos prescritos” (Horacio citado por Altman, 2000:20). Para Horacio la creación es la imitación de un original predefinido, por lo que debe seguir las indicaciones de la literatura y la crítica. Desde luego nos parece una definición más acertada, sin embargo, fue la teoría de Aristóteles la que tuvo vigencia más allá de la Edad Media.

Posteriormente, Todorov continúa por esta senda y desarrolla su teoría sobre la concepción “institucionalizadora” de los géneros (Todorov, 1996:146) defendiendo que existen ciertos géneros diferentes como son los históricos, teóricos, elementales y complejos, que a su vez a través de las transformaciones van a dar lugar al nacimiento de otros. En conclusión, para él siempre han estado ahí y no se puede abandonar una teoría que nos parece especialmente relevante porque pone de relieve esa relación entre textos que queremos investigar. Según Todorov estos tienden a evolucionar, ya sea por inversión, desplazamiento o combinación, debido al carácter de transformación constante de la literatura. Esto último también lo podemos observar en el cine y en otras artes.

Esto le permite indagar en las relaciones entre las estructuras temáticas de los distintos géneros y sus relaciones históricas, de forma y de contenido. Jean-Marie Schaeffer anuncia esa genericidad en su libro *¿Qué es un género literario?* (2006), como un juego de imitaciones y préstamos con respecto a otras obras para crear una transformación genérica. Todo ello a través de relaciones de imitación, traducción o de parodia que refuten un determinado texto. Esta tipología textual permite establecer reglas que expliquen su dimensión hipertextual mediante su configuración histórica concreta. Una dimensión hipertextual que refuerza nuestra teoría inicial y que vamos a tratar de demostrar en el análisis de las obras *Dark Water*. En este sentido la teoría del dialogismo de Mijaíl Bajtín sostiene que los géneros literarios siempre han existido y son los mismos (Bajtín, 1999:17). Es decir, que solamente renacen o se renuevan según la etapa de desarrollo literario en que se encuentre. Es decir que, de manera individual, han podido existir en todas las épocas, aunque no fuera reconocido por resultar algo extravagante.

### **2.2.1. EL TERROR DE LA TRADICIÓN ORAL A LA LITERATURA (TIPOLOGÍAS)**

Se tiene constancia de que en la época prehistórica el *Homo sapiens* ya era consciente de su propio miedo a la muerte y que recurría a seres sobrenaturales para tratar de mitigarlo. Fue así

como el ser humano creó a los dioses y recurrió a la pintura para tratar de luchar contra ellos. Todo esto quedó documentado en las paredes de las cuevas, donde además de plasmarlos trató de mitigarlos a través de rituales esotéricos de protección. Sin embargo, tuvieron que pasar muchos años hasta que ese sentimiento dejara de ser individual o de pequeños grupos para convertirse en un miedo colectivo propio de las primeras emociones primitivas y sociales. Está claro que el miedo constituyó un papel clave durante estas primeras ceremonias prehistóricas contra la muerte, sin embargo, con el surgimiento de las primeras grandes religiones esta tradición oral adquirió mayores dimensiones. Como hemos visto anteriormente, el terror surge de las ideas que genera nuestro subconsciente y parece claro que esos primeros miedos a lo desconocido de un mundo preeminentemente hostil y destructor obligó al ser humano a inventar historias. Unos relatos sobre dioses omnipotentes y protectores, que podían hacer frente a esas fuerzas desconocidas para salvarles. Fue así como en el seno de las primeras grandes culturas antiguas, surgieron las religiones y con ellas las primeras mitologías que darían lugar a las primigenias historias de terror.

Así pues, centrándonos solo en las más valiosas culturas clásicas se aprecia cómo a partir del año 3100 a.C., en los últimos años de la Prehistoria, los egipcios comenzaron a desarrollar una especialmente prolífica mitología de terribles dioses. Desde devoradores de muertos como *Ammit*, *Am-heh*, cuyo nombre significaba literalmente devorador de millones y que moraba en un terrorífico lago de fuego, hasta *Anubis* el primer dios de la muerte, el cual fue resucitado de entre los muertos para engendrar un hijo que lo vengara, tras lo cual volvió al más allá. A partir del 900-800 a.C. los griegos comenzaron a crear su propia mitología terrorífica donde destacaban dioses como Hades, hijo de Cronos y Rea, que custodiaba el mundo de los muertos, el inframundo. El mero hecho de mencionar su nombre era terrible ya que provocaba suspiros y lágrimas de miedo que lo alimentaban. Era un dios severo, despiadado y cruel como pocos, pero contemplaba una cierta justicia en sus acciones. Sin embargo, la personificación real de esta muerte la encarnaba *Tánatos*, que significa muerte en griego antiguo. Posteriormente pasaría a denominarse *Mors* en el caso de la deidad romana. Éste actuaba cumpliendo los designios de las *Moiras*, pero siempre sin violencia, sólo un leve toque le bastaba para terminar con la existencia de un ser, a diferencia de sus sangrientas hermanas.

En el cristianismo también tenemos constantes referencias a un ángel caído llamado Lucifer o Satán, el primer demonio en importancia del cristianismo, que fue condenado por su soberbia a morar en el infierno, no a reinar, junto a otros seres demoníacos. Su poder a partir de entonces residirá en las tinieblas, las cuales utilizará para arrastrar a los hombres a su mundo tras tentarlos con mentiras. Sin embargo, en el antiguo testamento comienzan a adquirir fuerza otras figuras además de los demonios, como las brujas, los posesos e incluso los no muertos.

Todos estos seres y otros propios de otras mitologías y folclores los veremos más detalladamente en el posterior apartado. No obstante, cabe destacar que los anteriormente mencionados, pese a surgir a raíz de una tradición oral, posteriormente quedaron plasmados, bien sobre el soporte de la escritura o mediante representaciones artísticas. Todos juntos conforman un auténtico catálogo de figuras y pinturas terribles que a lo largo de los siglos han adornado las pesadillas de las distintas culturas. Comenzando por las pinturas rituales rupestres encontramos ejemplos de estos seres mitológicos en pinturas, pero rápidamente estos pasan a los textos escritos y las esculturas en el antiguo Egipto. Posteriormente encontramos numerosas representaciones escultóricas en los templos griegos y en sus textos, al igual que en la tradición romana. Una

mención especial tiene el Antiguo Testamento, que constituye toda una oda a la creación de seres terroríficos de todo tipo, en esa búsqueda de la plasmación de la cara oculta o inconsciente del ser humano, que debía ser apartada para no caer en los pecados de la carne. Si esto no se cumplía podía recaer sobre los individuos, e incluso sobre las sociedades, males como la ira de dios, ejemplificada en terribles magnicidios por la incorrección de los actos de estos o incluso males individuales como la posesión demoniaca.

### **2.2.2. CORRIENTES, AUTORES Y CARACTERÍSTICAS**

Louis Vax habla en su libro *Arte y literatura fantástica* (1970) sobre las tres características básicas del género del terror literario: “Brevedad del relato, sobriedad en los detalles y tensión orientada al desenlace [...] Está cerca de la forma escueta del drama que es el monólogo” (Vax, 1970: 32). Para el autor, las historias literarias de terror son vástagos de la tradición oral. Unos cuentos breves sobrios y tensos que muestran con unas pocas estructuras verbales la fascinación por lo extraño y lo horrible para hacernos recrear una imagen mental, como hace la pintura. Por lo tanto, ambos tipos de creación surgen del inconsciente individual de su creador, es decir, un hecho individual dirigido a un acto individual. Sin embargo, el cine de terror, por el contrario, hace lo propio creando una obra colectiva que se dirige a la colectividad para compartir mitos y arquetipos de carácter atávico y yendo con su movimiento más allá de la pintura.

Recientemente el filósofo Carroll hablaría del terror como un género diseñado para producir un determinado efecto de carácter emocional a través de lo que él denomina “terror-arte”. Un miedo natural dominado por un monstruo repugnante e impuro que atenta contra las emociones internas del espectador. Algo que también denomino “primera paradoja del corazón” (Carroll, 2005: 17), es decir, desde el estatus ontológico de los monstruos de ficción. Para ello aporta su teoría del pensamiento que explica los estados emocionales del público ante la asimilación del terror. Este autor realiza un estudio de las características más comunes del género: descubrimiento complejo y confirmación, la trama del transgresor sobre lo prohibido, la relación terror-suspense. Concluye su estudio con su segunda paradoja del corazón, el motivo por el que el espectador se expone a éste le permite examinar alguna de sus vertientes: terror cósmico, analogía religiosa, lo atávico e incluso el psicoanálisis ante la repulsión y cómo estos monstruos dominan nuestro interés por su naturaleza desconocida y exótica.

Pese a las fuertes críticas que históricamente ha sufrido el género es un hecho que el terror es de los pocos capaces de reponerse cada cierto tiempo, normalmente coincidiendo con los peores momentos de la sociedad, para reivindicarse como todo un género clásico. Sus características le permiten conectar con los miedos y las ansias más ocultas del público y es eso lo que lo hace resurgir en periodos de crisis colectivas.

### **2.2.3. LA NOVELA GÓTICA**

El recorrido de los inicios del género de terror comienza en el viejo continente y surge a partir de lo que se denominó como la tradición blanca. La tradición blanca se corresponde con una corriente que nace en Alemania y que se caracteriza, sobre todo, por el respeto a los muertos

creando cuentos poéticos sobre leyendas. Sus textos son capaces de crear ambientes brumosos y melancólicos que dan vida a historias de origen cultural oral basadas en el folclore de cada región. Narraciones que, después de varios siglos, siguen siendo transmitidas de padres a hijos. Así que los escritores del romanticismo deciden comenzar y adaptarlas a sus obras literarias.

### **Alemania**

El máximo exponente de la corriente romántica negra, considerada como precursora del gótico, es el alemán E.T.A. Hoffmann. Autor de obras como *El hombre de arena* (1817) o *El huésped siniestro* (1819), uno de sus mejores relatos de fantasmas, considerado por muchos una auténtica tesis del autor sobre la estética del horror gótico. La figura de Hoffmann rápidamente adquirió gran fama y sus obras rápidamente llegaron a los principales autores de la época entre los que destacaba la figura de H.P. Lovecraft, del cual decían que estaba obsesionado con sus obras. Críticos como Ítalo Calvino supieron observar en la figura del alemán un modo de describir la realidad de manera fantástica y visionaria, donde la extrañeza del elemento visual es el que desencadena el conflicto principal de la obra. En la obra de Hoffman vemos el uso de la figura psicológica del doble anteriormente analizada, ya que el personaje principal o bien sufre un desdoblamiento físico a través de su evolución o se apropia de la identidad de otro personaje.

### **Gran Bretaña**

Unos años antes la novela de terror o novela negra comenzaba a ganar relevancia en Gran Bretaña, durante el siglo XVII y XVIII, gracias a autores como Daniel Defoe. Los autores ingleses toman de nuevo temas legendarios para crear baladas tenebrosas sin renunciar al estilo novelesco anterior gentil y cortés, dada su gran aceptación por parte del público lector. Surgen autores como Daniel Defoe con su obra *La aparición de señora Veal* (1706), un relato de terror espectral que, si bien funciona con las clases medias, pronto pierde el favor de las clases altas y lo sobrenatural queda relegado a un segundo plano, hasta el resurgimiento romántico basado en la naturaleza increíble e inhóspita donde surgen levemente figuras espectrales. Esta liberación tardía dio lugar a una nueva escuela o corriente gótica de narración fantástico-terrorífica que hace evolucionar al relato corto a través del *ghost story* o historias fantasmagóricas.

Esta etapa británica sirve para configurar lo que posteriormente dará lugar a la denominada novela de terror gótica. Gracias a las *ghost stories* pronto se comienzan a popularizar muchas de sus características que son aprovechadas en obras posteriores. Estas historias comienzan a desarrollarse a menudo en ambientes muy característicos, las referencias a la arquitectura medieval y más concretamente a castillos fortificados se convierten en algo habitual y éstas dan un juego enorme a la hora de configurarlas. Así surgen edificios con un sinfín de pasadizos secretos, trampillas y puertas que dan paso a habitaciones secretas que no vienen en los planos. Estos castillos y fortalezas pronto comienzan a hacerse los verdaderos protagonistas de los relatos que se vuelven indispensables a la hora de ambientar las historias. Tanto es así que a veces son capaces de dejar en segundo lugar a los propios personajes protagonistas. A partir de este momento, el juego con el suspense, las sombras inquietantes, los sonidos de dudosa procedencia y las muertes en extrañas circunstancias se vuelven una constante en estas novelas góticas. Pero sobre todo esto,

lo que comienza a prevalecer es la figura del malvado, un sujeto que parece venido del mundo demoniaco para propagar un mal oculto que, como vimos, se escapa de la cotidianidad para atacar a nuestros sentidos. A los castillos medievales se los adorna con iluminaciones tétricas, lámparas que se apagan, destellos inusuales, así como trampas que dan lugar a lugares húmedos y mohosos. Las puertas chirrían, los suelos crujen y los grandes estruendos se vuelven habituales mientras los tapices se estremecen. En definitiva, se manifiesta una larga lista de tétricas descripciones de elementos escénicos.

El esquema de estas historias suele repetirse y normalmente se centra en la figura de la inocente, la doncella, y la figura del tirano malévolo que persigue a ésta mientras la atosiga con los peores terrores. Sus nombres a menudo son exóticos y rimbombantes, que sus autores repiten al igual que las escenografías. Una estructura repetida de manera invariable y divertida a lo largo de las obras que crean un determinado efecto para goce del lector asiduo. Pero, como todo no podía ser terror, los escritores terminan por incluir la figura del héroe valeroso que trata de ayudar a las doncellas. Normalmente suele ser introducido en las historias como un personaje humilde que solo trata de ayudar, algo que les sirve para buscar esa identificación con el lector, pero finalmente suele descubrirse como un valeroso galán procedente de una familia noble.

Muchos investigadores del tema han convenido que posiblemente la obra de Horace Walpole, *El castillo de Otranto* (1764), es la primera que aúna todos estos elementos que conforman el género. Pese al tono animado y vulgar de la narración y su falta de cualidades poéticas, el autor nos cuenta la historia de un príncipe usurpador y de una joven dama que trata de evitar contraer nupcias con éste encerrándose en la cripta. Allí descubre la existencia de un joven protector que tratará de defenderla de un sinfín de fenómenos sobrenaturales e incluso una armadura gigantesca que ha cobrado vida. Amén de otros fenómenos como un rayo que destruye el edificio antes de resolver al joven como legítimo heredero. Pese a la poca espontaneidad de la obra y la falta del terror, su buena acogida por parte del público y la crítica sirvió para crear un tipo de relato con personajes y escenarios completamente nuevos. Poco después llegaría Anne Radcliffe, la cual subiría el listón generando auténticas historias de terror y suspense y poniéndolas definitivamente de moda, *Los misterios de Udolpho* (1794).

Pero no sería hasta Matthew Gregory Lewis y su *Monje* (1796), cuando culminaría el género. El autor también fue conocido como *Monk Lewis*. De origen inglés, completó su educación en Alemania, donde descubrió las exóticas y delirantes tradiciones culturales germanas. Probablemente todo esto lo llevó a escribir un relato donde el terror se volvía más sombrío y violento. La ambientación estaba cargada de descripciones de elementos sobrecogedores, junto con elementos mágicos, como conjuros y pactos con los demonios en lugares macabros, cementerios y criptas. En dicha obra se narra la historia de un monje español que vende su alma a un demonio, bajo la mirada de una joven, cuando está a punto de ser ajusticiado por la inquisición. Sin embargo, todo resulta en vano y finalmente no solo no consigue el perdón, sino que es arrojado al precipicio de los avernos donde se consumirá su alma eternamente. Pero pese al éxito del momento, la novela se hacía algo difusa y larga, y con el paso de los años fue tildada de ligera. Sin embargo, la novela gótica ya había arraigado y pronto comenzaron a aparecer múltiples obras similares de escaso valor, que a veces rozaban lo ridículo, por toda Inglaterra y Alemania. Sin embargo, en pocos años, la corriente comenzó a agotarse y desapareció.

No obstante, todavía faltaba una última historia que prolongaría la vida de estos relatos. *Melmoth the wanderer (Melmoth el errabundo)* publicada en 1820. Charles Robert Maturin tenía mucho que decir en este punto. Su estilo menos artificioso y más vitalista da un soplo de aire fresco al género. Maturin le imprime una abrasadora pasión a un texto que destaca por su gran sensación atmosférica, capaz de crear verdadero miedo. Pese a su gran extensión, y su estructura algo enrevesada, compuesta por varias historias en abismo, logra empaparnos de un auténtico miedo que ha evolucionado y es capaz de adherirse al lector. Una tesis que también apoya Lovecraft quien hablaría de su figura alegórica como “Una enorme evolución de horror”. Un terror proveniente de la naturaleza humana, inexistente hasta ese momento, que nos cuenta las andanzas de un caballero irlandés que, tras un pacto con el diablo, tratará de endosar, sin mucho éxito, su poco halagüeño destino a algún desgraciado. La rebelión en contra de la razón finaliza con una vuelta de tuerca que la hacía culpable de esos miedos terribles que acosan al ser humano.

### **Las ghost stories**

Estas narraciones derivan directamente de los relatos que se popularizan en la época victoriana. Historias de fantasmas que son capaces de cautivar a los lectores de principios del siglo XX gracias a su forma carismática de abordar, de una manera placentera, el terror con unas buenas dosis de humor y realismo; salvando la monotonía a través de la creación de relatos cortos pero eficaces. Lejos quedaban esas obras extensas donde el suspense se alargaba durante capítulos, haciendo que los nuevos lectores perdieran el interés y prefirieran buscar otras obras más lacónicas y emocionantes. Lo cotidiano tomaba el gran protagonismo de estas historias sobre personas corrientes que, sobre un trasfondo realista, tocaban con cierto humor e ironía los sucesos extraños o paranormales que sucedían. Ni que decir tiene que este realismo que reaccionaba a los anteriores ambientes góticos del romanticismo caló hondo en los lectores, que sentían cierta identificación con sus personajes y sus andanzas.

Llegados a este punto, la primera narración que se posiciona como una de las mejores de esta corriente es la del novelista de origen escocés Sir Walter Scott, que escribiría *La historia de Willie el vagabundo* (1824), y posteriormente *La cámara de los tapices* (1829). No obstante, su reinado dura poco y, en 1839, el irlandés Sherindan Le Fanu publica *Un episodio en la historia de la familia Tyrone*, el que es considerado por muchos el primer relato de fantasmas victorianos de su país, y el gran impulsor de los *ghost stories*. Para dar verosimilitud a sus relatos recurre a una base que explique sus relatos de una forma novedosa hasta aquel momento, la filosofía. Fundamentándose en esas teorías, el autor logra dar verosimilitud de manera efectiva a sus obras, que ya no tratan de explicar sus sucesos en creencias populares o teorías románticas basadas en pseudofilosofías. Este mayor rigor da una envoltura de coherencia y lógica que logra racionalizar esos sucesos paranormales a fin de hacer creer al lector. Buen ejemplo de ello es su obra más celebrada, *Carmilla* (1872), una obra que sirve de sustento al género vampírico y revoluciona el terror gótico. La perplejidad de los personajes ante lo paranormal, la rotura del tabú de la sexualidad y el miedo llevado al extremo del embelesamiento sirven para sustentar las posteriores obras sobre vampiros y sobre todo el *Drácula de Bram Stoker*.

Sin embargo, los relatos de fantasmas llegan a su culmen con el escritor M.R. James. Un aristocrático profesor de Cambridge que escribe sobre personajes que actúan en ambientes



acogedores y doctos, rodeados de estancias anticuadas y de libros que investigan. A partir de esta situación, comienzan los sucesos paranormales en forma de avisos o premoniciones hasta que finalmente el ambiente, minucioso y realistamente descrito, se enrarece dando paso al fantasma. Todo ello aderezado por un fino humor de malentendidos, que a veces se vuelve irónico y burlón, pero sin perder de vista sus propias teorías sobre lo paranormal, con citas incluidas. Años más tarde, la crisis del racionalismo y los problemas políticos y sociales de principios de siglo crean un sentimiento de inseguridad que dan al traste con las novelas de fantasmas. Sin embargo, la calma durará poco.

#### **2.2.4. E. A. POE**

Es considerado por muchos como el maestro de la síntesis dentro del mundo del terror. En Poe se contraponen todo, lo fantástico, lo exterior, lo interior, lo maravilloso y lo macabro, la tradición aceptada y la denostada. Su obra se sustenta en esas contraposiciones para tratar con igualdad de intensidad, el relato de un psicópata de su *Corazón delator* (1843) o un intento fallido de asesinato de su *Caída de la casa Usher* (1839). Ya sean relatos o monólogos interiores, el autor utiliza su particular mundo interior, obsesiones y sueños, para crear mundos extraños. Unos lugares poblados de insólitos personajes que actúan movidos por impulsos y cuyos orígenes son enigmáticos para el lector. Poe es admirado y estudiado por su gran capacidad para crear relatos de corta extensión donde no sobra ningún punto ni ninguna coma. Sus mundos son compactos y a la vez de una densidad extrema, son lugares herméticos donde lo único que vale es la historia y la forma que éste tiene para mantener la intriga hasta el final del relato, justo donde confluye la narración. Poe va más allá del relato breve y los convencionalismos, para él lo vital es comprender la base psicológica del terror y utilizar su parte atractiva dentro del horror. No adapta modelos de manera convencional, ni se ciñe a una recompensa positiva. Es un artista fiel a sí mismo que solo trata de expresar e interpretar sus sentimientos y lo que le atrae, sin importarle si habla del bien, el mal, lo repulsivo, lo estimulante o lo deprimente. Solo lo relata como un observador, independientemente del tema más o menos melancólico que más le atraía. Los relatos de Poe, y sus seres malignos, instauran una nueva forma de realismo a través de una malignidad definitiva. A través de la ficción gótica Poe reflexiona y analiza la mente humana como nunca antes se había hecho para abandonar lo convencional y el estereotipo. La fuerza de sus relatos viene precisamente de ese estudio y de cómo logra el estremecimiento a través de la expresión artística de temas como la perversión, la insalubridad, la enfermedad o la corrupción.

#### **Los herederos**

Tras estos autores, la literatura de terror proliferó en otros países alcanzando cierto éxito como es el caso del francés Teophile Gautier, un gran admirador de Hoffmann que tiene en su haber la publicación de *La muerte enamorada* (1836), considerada una obra clave sobre el vampirismo. A este se une la figura de Guy de Maupassant, un autor de prestigio que a finales del siglo XIX comenzó a escribir relatos fantásticos sobre la locura y la muerte. Unos cuentos que le servían de terapia para sobrellevar sus miedos derivados de una grave enfermedad cerebral que

padecía, cuya forma de expresarlos fueron obras como *¿Quién sabe?*, *El loco o El Horla* (1850-1885).

### Los vampiros góticos

Durante el siglo XIX continuó la tradición gótica de ambientaciones remotas y atmósferas de terror. Éstas se producían en lugares remotos que servían de base para intensificar los peligros sobrenaturales. Con el transcurso de los años estos espacios fueron modificados para adaptar otras preocupaciones, además de las puramente físicas. Fue así como las novelas viraron sobre temas secundarios como el secuestro mental o colectivo, dentro de estructuras sociales obsesionadas con la existencia de un más allá maligno. No obstante, la primera historia de vampiros como tal surge en junio de 1816, cuando durante una tormenta el grupo de amigos, formado por Percy Shelley y su esposa Mary y el doctor John William Polidori, se reúne en una mansión que Lord Byron tenía en el lago Ginebra. Allí deciden pasar el rato contando relatos de terror al estilo del libro de leyendas de fantasmas *Phantasmagoriana*. Según cuentan los historiadores esa misma noche sentaría las bases de lo que más tarde sería el *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley y de *El Vampiro* (1919) de Polidori.

La obra de John William toma como base las leyendas europeas acerca de la figura del no-muerto y su reforma para convertirlo en un ser aristocrático que bebe sangre junto a sus nobles amigos. Su protagonista, Lord Ruthven, casi automáticamente se convertiría en la referencia que inspiraría la mayoría de los relatos posteriores como Varney, *El vampiro* (1847), en el que, pese a sus problemas de escritura, Tomas Preskett inaugura la senda del vampiro seductor, *La Carmilla* (1872) de Le Fanu donde se tocan temas revolucionarios como las relaciones sexuales homosexuales, *El vampiro* (1851) de Dumas. Por último, surgiría el superlativo vampiro de Bram Stoker en 1897. Su historia se inspiró en la del famoso empalador rumano Vlad Teppes, todo ello aderezado con una trama con toques románticos, heroicos y caballerescos. Además, incluye características indisolubles de los futuros vampiros, como la atmósfera misteriosa de Transilvania, el fuerte deseo sexual y la transferencia de información a través de la sangre.

#### 2.2.5. EL TERROR MATERIALISTA

A principios del siglo XX se produjo un cambio en la forma de vida de las sociedades, un paradigma que dio la espalda a los miedos etéreos para centrarse en los verdaderos miedos, las atrocidades de la vida. En 1894 el galés Arthur Machen publica *El gran dios pan*, un libro que deja completamente de lado la temática de fantasmas para centrarse en lo que el autor Llopis denomina “arquetipos o terrores ancestrales del hombre hacia los fenómenos naturales” (Llopis, 1974:45). En este libro, su mejor obra, el autor reflexiona sobre las consecuencias de un terrible experimento y cómo afectan al hombre, haciéndonos reflexionar sobre cómo es posible que, en un mundo tan pacífico, como supuestamente es el nuestro, puedan existir tales pesadillas. En la misma senda, el inglés Algernon Blackwood en su obra culmen *Los sauces* (1908), utiliza lo terrible de la naturaleza para ahondar en los miedos internos del alma humana, a través de ambientes aislados donde la naturaleza y lo urbano son un medio para sobrecogernos, a través de la nostalgia y de esa idea de paraíso perdido y desintegración del ser y la naturaleza que buscaba más que el miedo el

asombro del lector. Algo similar a lo que haría el inglés William Hope Dogson, que es considerado un precursor de ciencia ficción y del terror moderno. Son especialmente transcendentales para este estudio sus historias sobre la soledad y lo terrible del mar oculto, pero esto lo veremos más adelante. Todos estos cambios y reflexiones serían recogidos por un misántropo de salud quebradiza llamado Lovecraft. Esta herencia comenzada por Blackwood supone un antes y un después en la historia del terror que ha llegado hasta nuestros días, pues en este estilo recae el germen del relato que analizaremos.

### **H.P. Lovecraft**

El americano Lovecraft analizó su obra en el libro *El horror sobrenatural en la literatura* (1927). Él mismo la definió como una búsqueda literaria que se fundamentaba en el miedo a lo que le era desconocido. Uno de sus grandes logros fue ir más allá y crear un mundo completamente nuevo, con su propia mitología, su propia configuración geográfica e incluso su propia cultura. Dentro de ésta, Lovecraft creó una mitología propia, deseosa de volver al mundo a través de invocaciones ocultas. De hecho, en sus novelas esta teología era estudiada por los principales pensadores de su mundo en la universidad ficticia de Miskatonic, donde se estudiaba el culto a los primigenios. Para el autor estos monstruos de otros mundos se encontraban sumergidos en un sueño milenarismo en mitad del Océano Pacífico y eran capaces de dominar nuestros actos y nuestra conciencia para acabar con nosotros y nuestro mundo. Todos estos estudios ancestrales estaban plasmados bajo la forma de un libro ancestral llamado *Al Azif o Necronomicón*, donde se relataban los mitos de esa cultura y al que se aludía en algunas de sus obras.

Con el paso de los años, sus obras fantásticas fueron denominadas literariamente como horror cósmico, sin afán sistematizador. Todas sus historias partían de los prejuicios sociales que el propio autor sentía hacia la sociedad y de su ordenación. Todos sus protagonistas son un reflejo antisocial y misántropo del autor que, desquiciado, revolucionó un género añejo creando un estilo que creó tendencia. Sus textos eran de estilo victoriano y sus personajes y héroes a menudo se aislaban bajo el cobijo de la ciencia para estudiar lo misterioso y las preguntas sin respuesta. Todas sus historias eran ricas en dioses y mitologías populares. Destaca como paradigma de su creación *El horror de Dunwich* (1929), que contiene todos los rasgos y características del género ideado por el autor, el mundo ficticio que creó. Allí habla del contacto con otro mundo poblado de un extenso panteón de criaturas ancestrales en letargo, esperando ser invocadas. La llave para desatar todo ese mal era el *Necronomicón*, que junto a otros libros profanos contenían el secreto que hay que saber interpretar para explicar hechos transcendentales de esa cultura. Normalmente los adeptos eran los únicos capaces de descifrarlos. Lovecraft creó toda una nueva religión mitológico-tradicional, comparable a las culturas creadas por Tolkien en su *Tierra Media* (1954).

### **El Grupo tras Cthulhu**

Alrededor de la figura de Lovecraft rápidamente se forma un grupo de autores que se interesa por esa mitología creada por el americano y que, tras su muerte, deciden tomar diversos caminos normalmente marcados por optar por el terror en sus formas más convencionales. Pero de entre sus seguidores o discípulos, destacará en primer lugar August Derleth, que a la postre

sería el más interesado en continuar relatando historias sobre los mitos de Cthulhu desde su Wisconsin natal. Derleth es la mente moldeadora de los dioses de estos mitos, ya que su fuerte conservadurismo y religiosidad provocó que los pasivos monstruos “extraplanares” del nihilista y ateo Lovecraft se convirtieran en dioses Mayores y arquetípicos, amén de otros conceptos del catolicismo. Su obra más celebrada es precisamente *La huella de Cthulhu* (1926), una obra en la que el autor centra su atención en hablarnos sobre la idea del bien y del mal, al tiempo que utiliza su pluma para hablarnos de temas morales y hacer proselitismo a través de las conversiones de sus protagonistas. Sin embargo, su preeminencia por argumentos ideológicos crea tramas de escasa originalidad y finales atropellados que solo son salvados por su gran capacidad para relatar biográficamente las bondades de las creaciones de Lovecraft en *La sombra de Innsmouth* (1931) o el *Wendigo* (1910) de Blackwood. Por su parte, Robert Albert Bloch, tras muchos años de amistad e historias de terror cruzadas con los mitos de Lovecraft, en los cuales incluso incluyó un personaje basado en su maestro, termina saltando a la fama por su novela *Psycho o Psicosis* (1959). R. Howard por su parte tomaría el camino de la fantasía de brujas y espadas para publicar en 1932 *El fénix en la espada*, donde aparecía por primera vez Conan. Pero la sombra del maestro Lovecraft era alargada e imparable y pronto terminó influenciando a los escritores que vendrían después.

## 2.2.6. EL TERROR POSMODERNO QUE NUTRE AL CINE (DEL BESTSELLER A LA DECADENCIA HUMANA)

### W. P. Blatty

El primer nombre notable en la literatura posmoderna de terror y en obtener cierto reconocimiento de crítica y público tras el fenómeno Lovecraft es el neoyorkino William Peter Blatty. Un autor estadounidense que, tras estudiar en su infancia con los jesuitas, desarrolla un particular gusto por el horror paranormal. En 1949 queda muy marcado por una noticia sobre un chico al que se practica un exorcismo y comienza a investigar sobre el tema de las posesiones demoníacas. Tras veinte años de investigación su obra quedaría plasmada en *El exorcista* (1971). Una novela policíaca y de terror que abriría toda una senda dentro del género de terror literario y que en el cine conocería un éxito sin precedentes, creando toda una corriente que nos ha llegado con fuerza hasta nuestros días.

### S. King

No obstante, si hay algún rey del terror actualmente ese es King. Desde que su carrera despegara con *Carrie* (1974) ha demostrado que es sin lugar a dudas el emperador del miedo en el ámbito cotidiano. Nacido en Maine y criado en la cultura del horror americano, pronto mostró interés por los cómics de historias de la cripta y comenzó a interesarse también por los autores anteriores, entre los que destacaba su compatriota Lovecraft. Comenzó a publicar sus textos a los 18 años y, tras escribir durante años para diversas publicaciones menores y revistas, en 1974 logra publicar su primera gran obra, *Carrie*. Con ella logró por primera vez captar la atención de la crítica con un relato sobre una joven que se sirve de sus poderes telequinéticos para vengarse de

sus compañeros de escuela. Tras ser adaptada y estrenada en cines, King alcanza la fama mundial y logra vender 4 millones de ejemplares de su novela. Tras esta obra publicaría en 1975 *Salems Lot* y, un año más tarde, su célebre obra *The Shining* (1976) adaptada poco después de manera magistral al cine por Kubrick. Sus relatos de terror tratan sobre vidas de familias con problemas financieros atacadas por entes sobrenaturales y cuyo hilo conductor era la *danza macabra*<sup>3</sup>. King es un escritor imaginativo que se documenta bien antes de escribir para cuidar mucho los detalles, así como la continuidad de las historias de todos sus personajes. Ha sido tildado a lo largo de los años de ser un escritor informal y fácil de digerir, al igual que Rice y otros contemporáneos. Quizás marca inequívoca de la envidia literaria de otros muchos escritores técnicamente superiores que no logran tanta repercusión. Sea como fuere, se trata de un autor que ha sabido adaptarse a la perfección a un momento histórico en el que la cultura del *Best-Seller* estaba despegando.

Un escritor correcto, quizá más a la altura de Rice que de Barker o el multipremiado Peter Straub, mucho más apreciado por la crítica. A menudo King ha sido tachado de ser un escritor de títulos prefabricados. No obstante, ha sido capaz de plasmar en sus novelas mundos cerrados, angustiosos y terroríficos que quizás parten de sus pesadillas infantiles. Un hecho que quizá le ha ayudado a conectar con su público de una manera más directa que otros autores. Su estilo algo predecible contrasta con su escalofriante forma de plasmar esos temores o traumas mentales del autor adaptándolos a temas oscuros. Historias desarrolladas a través de semillas que a modo de puzle rápidamente atrapan la atención de cualquier tipo de lector. En *It* (1986) por momentos es posible incluso ahondar en su propia mente. Sus relatos son cotidianos y conocidos por el lector, rápidamente ponen de relieve en un segundo plano su argumento fantástico o terrorífico, que se define a partir de una situación concreta. Con el paso de los años, su estilo y sus personajes han ido evolucionando y cada vez son más humanos. King es capaz de generar conciencia con su caracterización para tratar de plasmar sus estados de ánimo, normalmente malos y sin duda es una de las cualidades que más ayuda a la hora de crear ambientes oscuros.

El autor actualmente coquetea con otros géneros sin perder de vista algunos temas de actualidad como los crímenes o las guerras. En definitiva, King ha sabido ganarse un lugar en lo más alto de la fama literaria gracias a la caracterización de personajes normales y verosímiles, con una prosa meticulosa con argumentos cotidianos que pronto se envuelven por un aura de misterio para convertirse en historias lúgubres o aterradoras que pueden acabar bien o mal, como la vida misma.

## A. Rice

Llegados a este punto nos parece de justicia reseñar brevemente una de las autoras más notables dentro del género de terror en la novela de las últimas décadas, Anne Rice. Es sin duda

---

<sup>3</sup> **Danza macabra** se refiere a un género del tardo-medieval de corte artístico cuya temática principal era la muerte y su universalidad. En estas historias se daba un diálogo, normalmente en verso, en el que unos actores representaban esa llegada de la muerte en forma de alegoría. Uno de los actores se disfrazaba de esqueleto y se dedicaba a llamar a distintas personas de diversos estratos sociales o de diferentes edades personificando el tópico de que la muerte a todos iguala. Algo ejemplificado al bailar alrededor de una lápida.

una figura algo controvertida dentro de este tipo de literatura, pues desde sus inicios ha sido aclamada y denostada a partes iguales por el gran público. Tras perder a su hija, esta escritora se volcó de lleno en el mundo de la literatura de vampiros, quizá de forma terapéutica, algo que le valió alcanzar la fama y el reconocimiento años más tarde con su saga de libros *Crónicas Vampíricas* (1976-2016). Una saga que empezaba exitosamente en los setenta con *Entrevista con el Vampiro* (1976). Sus críticos siempre han estado ahí, denunciando que sus obras están dirigidas a las grandes masas y que carecen de aportaciones originales. Además, aborda el miedo desde el punto de vista del romanticismo clásico, algo que critican incluso desde la comunidad gótica por considerarla una creadora pseudo intelectual de novelas de terror blando. No obstante, lo único cierto es que hasta ella ningún autor había prestado tanto interés en el género vampírico desde Stoker y mucho menos con su éxito. Entre sus aciertos se encuentran el humanizar al mito vampírico a través de la voz narradora, así como americanizarlo para que el gran público anglosajón se identificara con sus localizaciones y personajes. Su mitología propia reescribe la figura de sus vampiros alzándolos como atractivos, extraños y salvajes antihéroes. Ya desde su primera obra *Entrevista con el vampiro* (1976), Rice da voz a su personaje y lo encuadra dentro de una estética manierista y romántica, y además lo dota de criterio moral para hablarnos de su necesidad de beber sangre para vivir. A lo largo de esa trilogía original demuestra cómo es capaz de desarrollar personajes con distintas morales éticas, que corresponden a distintas épocas que logra narrar de manera histórica. Pero finalmente, la de su principal protagonista, el seductor Lestat, acaba aceptando el mal por su propia naturaleza y termina por desdibujarse. No obstante, Rice termina perdiéndose en un sinfín de trilogías que acaban por convertir a su mejor personaje en una especie de mesías dominado por una moralidad que casi no poseía en sus inicios.

### **C. Barker**

En último lugar, reseñaremos al inglés Clive Barker, uno de los más premiados y admirados autores del género de terror y fantasía de los últimos años. El propio King, después de leer sus relatos recopilados en el libro *Libros de Sangre* (1984), diría que el futuro del horror era suyo. Sus historias se construyen a través de la creación de mitologías complejas y profundamente detalladas en las que se ahonda con intensidad, originalidad y calidad en el tema de lo sobrenatural. Todo ello sin dejar de lado la importancia de la sexualidad en este mundo oculto y subyacente que para el autor convive al mismo tiempo con el nuestro. Tras saltar a la fama, aprovecharía sus dotes de guionista de teatro para adaptar su novela corta, *Hellraiser* (1986) al cine, una obra que pronto se convertiría en una película de culto y referente del slasher. En sus primeras obras Baker comenzó a llamar la atención por el contenido violento y la forma creativa y perturbadoramente perversa de describir las muertes, pero sin dejar de lado esa exploración entre lo siniestro y lo bello de lo que nos hablará Trías (1983). Sus monstruos tienen humanidad y quieren dejar de ser diferentes e igualarse a los seres humanos, unos personajes de variadas psicologías y sexualidades que se muestran con naturalidad. Clive no trata de justificarse ni condenarlos. En ningún momento los muestra tal y como son sin condenarlos. Su *Hellraiser* (1986) abre una puerta a un nuevo mundo de exploración del placer y de miedo ante lo desconocido, quizá una analogía con el mundo gay y sus entrañas. Lo único cierto es que, en los últimos tiempos, Baker ha virado un poco más a la fantasía que al terror, pero aun así sus obras continúan gozando de elaborados toques terroríficos en los que sigue explorando la dualidad de la batalla del bien contra el mal.

## 2.3. EL CINE DE TERROR NACIMIENTO Y DESARROLLO EN EUROPA Y USA

### 2.3.1. MIEDO Y CINE

El terror en el cine fue definido en su día por Losilla como esa categoría de “lo desconocido”, que alude a todo “lo no cotidiano”. Es decir, que va más allá de la normalidad a conceptos impensables o rechazables por la mente humana por ser inabarcables. Un miedo que como vimos anteriormente es común a todos los seres humanos que se escapan de los límites de la razón para alojarse en el subconsciente. Esto, junto con la teoría del “doble” inconsciente en el que todo espectador se ve reflejado, constituyen la premisa esencial de atracción de este género. Robin Wood hablaría del “otro” como “algo que se proyecta más allá del “yo” para concentrar en ello todo lo rechazado por lo consciente” (Wood citado por Losilla, 1993:19). Para cerrar esta pequeña introducción a este género cinematográfico, nos gustaría terminar planteando otra de las bases que sustentarán nuestro proyecto de análisis e investigación, que es la que trata al terror como un arte que “actúa siempre como espejo de la realidad, y por lo tanto, como espejo del lector o espectador por lo que todo lo que muestra ante sus ojos acaba diciéndole algo acerca de él o de sus deseos prohibidos” (Losilla, 1993:18). Lo que también podemos entender como el espejo que refleja lo irreflejable de nuestro “ello”.

Para no extendernos demasiado, ya que esto se prolongaría mucho más allá de lo que ocupa la presente investigación, realizaremos una breve introducción del género del terror u horror en el cine desde su nacimiento. Como ya comentamos anteriormente, el cine representa historias que atraen a nuestras miradas. Son un hecho colectivo creado o dirigido a una colectividad para compartir mitos y arquetipos. Por lo tanto, gracias a su carácter atávico son capaces de afectar a una gran audiencia, mucho más que artes anteriores como la pintura en su día. La adición de movimiento, narración y la propia palabra la hacen convertirse en el hijo aventajado de la literatura. Algo que, por supuesto, se traslada rápidamente a sus géneros, pero será en el terror donde, junto a su capacidad expresiva, propia de su lenguaje, le impriman algo tan poderoso como la rememoración. Un mensaje que al ir dirigido a los miedos de los espectadores será capaz de perdurar mucho más que en otros subgéneros su mente.

Pese a que la teoría de Freud acerca del miedo pueda parecer que está un poco desfasada para afrontar nuestro estudio de los tipos de terror, que podemos encontrar tanto en el cine como en la literatura y el resto de artes en menor medida, creemos que es pertinente comenzar por ella por su capacidad esclarecedora. En este sentido, Freud distinguía tres tipos de miedo: el real, que se basa en el miedo a acontecimientos objetivos y comunes a todos los seres humanos por ser cosas potencialmente dañinas. El neurótico, que es aprendido y viene de restricciones a hacer cosas que no tienen por qué ser peligrosas. Y el moral que viene tras la sensación de haber llevado a cabo actos vergonzantes moralmente. Sin embargo, si queremos entender bien todo esto debemos remontarnos a cómo llegó el miedo a los cines.

Pese a sus inicios, caracterizados por aparecer dominados por los planos fijos, como en la llegada del tren de los Lumière, el género rápidamente mostró un poder que nadie se esperaba, el poder del cine para crear terror. Este demostró ser un medio ideal para introducirse en la mente de los espectadores. Así lo indica Butler, cuando se manifiesta acerca de “el poder de la cámara para



penetrar en los espectadores y hacia el interior de sí mismos” (Butler, 1967-1970:9). Con el paso de los años, ese miedo nacido se fue adaptando a las nuevas técnicas del lenguaje y su narración, dando lugar a distintas disciplinas dentro de este. En el caso del suspense la tensión llegó a ser tal que logró crear en el espectador un pánico que era muy real. Losilla hablaría de este cine apuntando el término de “violación visual” (Losilla, 1993: 28). De hecho, lo usó para referirse a lo que vendría más tarde, es decir, la contemplación de un anhelo de posesión visual del que no éramos conscientes. Para Losilla el máximo esplendor del terror era el suspense, al que definió como un género de espectadores *voyeurs*, en manos de autores como Hitchcock. Más actual, violenta y sexualizada sería la redefinición que haría John Carpenter en los ochenta desarrollando el subgénero *slasher*. Una nueva tipología que la tenemos cada poco tiempo en cines.

La expresión “El terror de estar mirando lo desconocido” (Lovecraft, 2002:57) ilustra perfectamente la sensación que produce la mirada de la cámara en este tipo de cine. Una mirada que comunica sin mediadores y que actúa de emisor diegético de un nuevo mundo que se introduce en el espectador como una experiencia turbadora. Una vivencia que le genera al unísono una sensación de incomodidad, temor y ansiedad que está condenado a mirar. Años más tarde, Carroll lo definiría filosóficamente como un género diseñado para producir un determinado efecto de carácter emocional a través de lo que él denomina “terror-arte” (Carroll, 2005:17).

### 2.3.2. CLASIFICACIÓN E HISTORIA

Como hemos introducido antes el cine de terror desde su nacimiento fue un género que la industria se ocupó de codificar, creando para él una serie de normas o reglas a la que someter sus creaciones. Pero conforme evolucionó pronto vio cómo este se subdividía en subgéneros que trataban de no intercambiarse sus nuevas adquisiciones que los hacían característicos. Sin embargo, a lo largo de la historia del género, que es tan larga como la del cine, se han creado numerosas subdivisiones que creemos mejor resumir y ordenar en base a un modelo temático general, para evitar extendernos demasiado.

Si atendemos a su clasificación, durante los más 100 años de historia del cine, las diversas temáticas e historias han dado lugar a diferentes géneros que pronto se dividieron en subgéneros. Así pues, distintos investigadores, entre ellos Carroll, han llevado a cabo distintas tablas clarificativas donde se desgranar estas temáticas más recurrentes. Pese a la diferenciación que haremos diremos que es inevitable que algunas de ellas tengan similitudes en ciertos aspectos e incluso compartan monstruos. En cualquier caso, el cine no escapa a la literatura y la mayoría de ellas tienen su origen en los textos. A continuación, dividiremos el terror en cuatro grandes grupos temáticos:

- Aquellas que tratan de una forma más clásica acerca de temas como el más allá y lo desconocido, es decir, temas clásicos protagonizados por los fantasmas, los vampiros, las momias y hombres lobo de la literatura clásica, así como otros más actualizados como podrían ser los *zombies*, los extraterrestres, etc., de creación más reciente.
- A colación de estas temáticas encontraremos también distintos enfoques como el basado en el miedo a la crueldad y la tiranía donde se nos muestran terribles monstruos capaces de manejar a su antojo a la humanidad, como en el caso de *Drácula* (1913-2018) de Bram



Stoker y sus correspondientes versiones cinematográficas, así como cualquier tipo de ente capaz de llevar a cabo dominaciones. Aquí tendríamos el género de las casas encantadas, vampiros, fantasmas, demonios, etc.

- Por otra parte, tenemos el planteamiento de lo monstruoso per sé, es decir, el temor que pueden despertar en las grandes masas el descubrimiento del monstruo que atemoriza indistintamente de que su objetivo sea la maldad o no. Dentro de este género se incluirían personajes tan dispares como los *remakes* de *Frankenstein* (1910-2015) o los monstruos alienígenas de la saga *Alien* (1979-2017). Por lo tanto, dentro de esta clasificación se englobaría el denominado terror de ciencia ficción donde encontramos extraterrestres, hombres lobo, criaturas fantásticas o creaciones contra natura. Aquí también tendríamos al subgénero gore ya que este se centra también en lo insólito y lo visualmente inmundos o atrayente.
- En una última vertiente más moderna, tendríamos la que sustenta su temática en el miedo a la pérdida de la identidad ante un miedo invisible o no que busca apoderarse, transformar o volver loco a un personaje determinado. Es el género más sutil de todos y éste centra sus historias en los temores de los personajes y sus creencias, supersticiones o culpas. A través del conocimiento de estos se crea una sensación de emotividad que acaba afectando al espectador por identificación. Todo esto, junto al ambiente tétrico, la iluminación oscura y contrastada y el sonido, crean una inestabilidad que lo atrapa. Es uno de los más extendidos en la actualidad y lo podemos ver en el cine con temáticas tan dispares como la posesión demoníaca de *El exorcista* (1973), la transformación del doctor Jekyll, el miedo a la locura proveniente de Alfred Hitchcock en *Psicosis* (1960) o nuestra obra analizada *Dark Water* (2002).

Posteriormente veremos cómo Nakata adapta al medio cinematográfico la historia del escritor y como basa su miedo en esos temas clásicos del más allá y los fantasmas. Posteriormente será abordado desde el punto de vista de su genotexto o hipotexto, obra literaria original de Suzuki y el cómic llevado a cabo años más tarde por Meimu que se sustentan en esa idea del miedo a la locura ante un mal invisible que puede llegar a transformar al personaje de una manera mucho más psicológica.

Sin embargo, para no limitarnos a esta subdivisión por subgrupos temáticos recogeremos también una clasificación más actual. Los más importantes subgéneros derivados a lo largo de la historia del terror son los siguientes: cine de monstruos, de vampiros, de zombis, gore, *slasher* o de psicópatas, paranormal, gótico, catastrófico, de extraterrestres, de ciencia ficción, gótico, de casas encantadas, expresionista, ecoterror y psicológico. Aunque como decimos se producen también las ramificaciones del género de terror y las mezclas con otros como el romántico, el *thriller*, la comedia, el drama, etc. En cualquier caso, no debemos olvidar que estas mezcolanzas son una constante dentro de un género que nunca ha dejado de evolucionar, pese a su encasillamiento y la sensación de rigidez de sus características.

### 2.3.3. LA EVOLUCIÓN DEL TERROR EN EL CINE

#### Inicios del terror

Pese a lo comentado acerca de la obra de los hermanos Lumière, está consensuado que la primera película de terror y a su vez adaptación de un texto de esa tipología es *Frankenstein* (1910), que Searle filmó para Edison Estudios en USA. No obstante, habría que esperar unos años, y trasladarnos hasta la esplendorosa Alemania cinematográfica de principios de siglo para poder vislumbrar el primer gran *film* de esta tipología. Estamos hablando de *El Gólem* (1915) de Wegener que realmente atemorizaba con la presencia de su monstruoso protagonista. Tras esto, llegarían grandes cintas del género como la expresionista *El Gabinete del doctor Caligari* (1920) de Wiene o la que realmente revolucionaría el cine de terror para siempre. Tras la celebrada cinta expresionista, *Nosferatu: Una sinfonía del horror* (1922) de F. W. Murnau fue más allá y supuso toda una revolución de lenguaje y estilo por su manera novedosa de representar al mito de Drácula. La década de los treinta confirmaría que la temática de los monstruos había llegado para quedarse y dominar las taquillas con títulos celebres como *Vampyr* (1930) de Dreyer, *Drácula* (1931) de Browning, estrenada el mismo año que el *Doctor Frankenstein* (1932) de Whale, *La momia* de Freund o el King *Kong* (1933) de Cooper, por citar algunas.

#### El cine de monstruos

El género volvería a tener un segundo resurgir en la década de los cuarenta de la mano de la Universal con celebrados títulos como *El hombre lobo* (1941) de Waggner o *La mujer pantera* (1942) de Tourneur. Los años cincuenta y sesenta fueron dominados por la Hammer, una productora inglesa que apostó fuerte por este género desarrollando la carrera de uno de los cineastas más influyentes del terror, Terence Fisher. Algunos ejemplos de esta corriente de cine de monstruos son los títulos como *La maldición de Frankenstein* (1957), *Drácula* (1958) y *La Momia* (1959). Poco después llegaría el suspense de la mano de Hitchcock y su *Psicosis* (1960) que desarrollaba de una forma nunca vista el género catastrofista o naturalista con *Los pájaros* (1962).

#### El terror entre la guerra fría

Durante el periodo denominado como la Guerra Fría entre USA y la URSS se daría un fenómeno de crecimiento de este género en oriente que veremos más tarde dentro del punto de 2.4. *El terror en la tradición japonesa*. No obstante, apuntaremos brevemente cómo la industria japonesa, algo más recuperada después de la guerra, haría un esfuerzo para recrear su propia metáfora del ataque nuclear mediante su monstruo héroe, *Godzilla*. Este *film* se adscribía dentro de la ciencia ficción y el catastrofismo y llegó a los cines a mediados de los cincuenta bajo el nombre de *Gojira* (1954), dirigida por Honda. Tras dicha etapa, los cines se llenarían de cintas de catástrofes hasta mediado de los setenta cuando llegó: *Vinieron de dentro de...* (1975) de Cronenberg. En esta época merece la pena detenerse en el cine de *serie B* que a finales de los sesenta asiste a la llegada de los *zombies* de G. A. Romero con su *Noche de los muertos vivientes* (1968). Un *film* que desarrollaba de una manera nunca antes vista un género no muy explotado de

la cultura popular como eran los no muertos tan presentes en los folclores tradicionales. Sin embargo, Romero va más allá y cambia el matiz romántico de estos entes para dar un aspecto más crudo, monstruoso y caníbal. Marcando un antes y un después en la plasmación de una situación social y política convulsa tras la Guerra Fría. Éste acierta dando un tratamiento a sus monstruos nunca antes visto para producir efecto de terror ancestral y puro en los espectadores. Una técnica que pronto se extrapolaría al posterior *slasher* y nos llegaría dulcificado a nuestros días.

En los años setenta harían acto de presencia un nuevo enfoque terrorífico como es el de las posesiones, los poderes sobrenaturales y la casquería del *slasher*. A principios de década el cine se entrega por completo a la literatura y pronto estrena en sus carteleras la adaptación de W. P. Blatty de su novela *El exorcista* (1971) dirigida por Friedkin (1973). Una cinta que, automáticamente, se convierte en el mayor éxito de la historia de un *film* de terror, llegando a considerarse como la mejor película de historia del género. A mediados de la década, Brian De Palma rodaría *Carrie* (1976), adaptación de la novela homónima de King demostrando que los poderes sobrenaturales también podían dar mucho miedo y crear atracción en el público. *Alien* (1979) de R. Scott acabaría de cerrar el círculo de criaturas monstruosas que comenzó años antes Lovecraft y su combinación de terror y ciencia ficción.

### El terror en los 80 y 90

Los ochenta vendrían marcados por los blockbusters de masas y su seña de identidad serían las cintas de terror violento y sin muchas pretensiones ni artísticas ni de guion. Tras el éxito de la precursora *Pesadilla en Elm Street* (1978) de W. Craven, que simplificaba visualmente la temática *slasher*, inaugurada por Hooper en la década anterior en *Texas Chain Saw Masacre* (1974), en 1980 llegaría *Viernes 13* dirigida por Cunningham. Un *film* que inauguró la década por todo lo alto abriendo paso a una serie de *films* dirigidos a adolescentes algún sanguinario asesino, de incierta y sobrenatural naturaleza, realiza proezas de *serial killer*. Unos logros que rápidamente toman otros autores creando sus propias masacres por todo tipo de lugares y fechas señaladas. Esto llega casi al chascarrillo, con cintas protagonizadas por muñecos como en el caso de *El muñeco diabólico* (1988) de Holland. Pero todavía nos falta hablar de la mano del genial Cronenberg su asfixiante, psicológica, visual y libre revisión Kafka en *La mosca* (1986). Una obra que es a su vez proviene de una readaptación de un *film* anterior y que se adscribe al subgénero *biopunk*. Terroríficamente muertos es la apuesta cómico-zombie de Sam Raimi, una de las primeras dentro de la *serie B* que obtiene cierto éxito. Sin embargo, los ochenta presentaron una rara película canadiense, no muy bien tratada, pero sí clave, titulada *The Changeling* o *Al final de la escalera* (1980) de Peter Medak. Un *film* que, por sus originales características, pronto se convertiría en todo un río inspiracional para múltiples películas de terror posteriores. Una obra a la que los autores siempre suelen acudir en busca de referencias intertextuales para su cine, gracias a su particular forma de generar miedo a través del *thriller*. Y mucho más importante, con ella se genera una nueva forma de hacer este tipo de cine mediante el suspense, el misterio, lo sobrenatural, mediante el espiritismo y sobre todo lo psicológico, que influiría mucho en corrientes como la de horror americano de las últimas décadas y el *J-Horror* de autores como Nakata, Salles, e incluso los ilustradores de cómic de terror como el del Horla, dibujado por Sorel con guion de Guy de Maupassant o la propia *Dark Water* guionizada por Suzuki para el dibujante Meimu en 2002.

Los noventa estarían marcados por las secuelas y la adición de un componente más psicológico a estas películas, dominados aún por las temáticas adolescentes. Así pues, tenemos un puñado de buenos títulos entre los que destacan la enésima adaptación de *Drácula* (1992) de Coppola, *Entrevista con el vampiro* (1994) de Jordán y las secuelas de Craven que generó todo un fenómeno con su intrigante, y violenta, saga *Scream* (1996). Tanto éxito obtuvo que incluso fue parodiada por los Wayans años después en *Scary Movie* (2000). No obstante, antes de acabar la década, Shyamalan, de origen indio, y Nakata, de origen japonés, darían una última vuelta de tuerca al género añadiéndole fuertes tintes psicológicos con *El sexto sentido* (1999) y *The ring* (1998), respectivamente. El siglo se despediría inaugurando una nueva subcategoría con *El proyecto de la bruja de Blair*, de Myrick y Sánchez. Una cinta de terror y suspense precursora de una nueva revolución. Rodada con un carácter documental y generada a base de la técnica del material encontrado, ésta tendría su contrapartida años más tarde en cintas como *Paranormal activity* (2007) de Peli o la española *Rec* (2007) de Balagueró y Plaza.

### El nuevo siglo de terror

Durante las primeras décadas de este siglo las obras han asumido prácticamente las mismas características y el reciclaje ha sido la tónica esencial. Las carteleras se han plagado de sagas, readaptaciones y reinterpretaciones de todo tipo, entre las que han destacado por su especial impacto en el público cintas ultraviolentas como la saga *Saw* (2004-2017) iniciada por el último genio del terror, James Wan. Un director que tiene en su currículum haber resucitado, de nuevo, al género con sus sagas: *Insidious* (2010-13) y *The conjuring* (2013-16). Unas cintas donde se explota de una forma visualmente efectista el miedo psicológico a través de sobrenatural. En España tendríamos otros ejemplos con *El espinazo del diablo* (2001) de mejicano Del Toro. Una revisión de las historias de fantasmas y casas encantadas con el *Orfanato* (2001) de Amenábar o la genial *28 semanas después* (2007) de Fresnadillo. Un *film* donde el director español sabe combinar a la perfección el terror, *thriller*, ciencia ficción y *zombies*, en un *film* de pandemias que abre toda una veda a posteriores sagas de cine y series de tv como *Walking Dead* de AMC, guionizando el cómic de R. Kirkman. Sin embargo, tras la decadencia del *J-Horror*, que posteriormente trataremos, pocos *films* han destacado por aportar algo nuevo al género. No obstante, encontramos algún ejemplo de renovación dentro del cine sueco sustentado en lo psicológico, los vampiros y altas dosis de dramatismo y amistad ante el acoso escolar. Es un buen ejemplo, en este sentido, la cinta *Déjame entrar* (2008), una adaptación de la novela del escritor sueco Ajvide por parte de Alfredson. Sin olvidar el último gran *hit* japonés de terror y comedia: *Kamera o tomeru na!* (2017) de Ueda. Una cinta que da una vuelta de tuerca introduciendo la idea de cine dentro del cine, en una comedia de terror *zombie* atípica.

## 2.4. EL TERROR Y TRADICIÓN JAPONESA: ARTE, LITERATURA, CINE Y MANGA

A finales de los años 90, poco antes del tan temido efecto 2000, las pantallas de los principales cines del mundo se inundaron por una oleada de *films* japoneses. Títulos extraños como *Ringu* (1998), *Kairo* (2001), *Ju-On* (2002) o *Dark Water* (2002) poblaron nuestras pantallas en una nueva oleada terrorífica sin precedentes. Todas ellas eran adaptaciones textuales de novelas

japonesas de mayor o menor éxito, magistralmente reimaginadas por autores paisanos. Estas obras eran realmente distintas y seductoras y pronto se ganaron el favor de la crítica. Gran parte de su éxito residía en que traían una nueva forma de contar las cosas apoyándose en unos elementos literarios y tradicionales que, fuera de sus fronteras, resultaban ajenos y conferían a sus obras una belleza exótica y seductora. Todo esto supuso un gran revulsivo para el terror que, de nuevo, hizo las delicias del público. Pero para entender de donde viene ese saber hacer de toda una generación de cineastas y escritores japoneses hace falta remontarse mucho más allá de las novelas de la famosa saga literaria de Koji Suzuki, que adaptara Nakata. Un autor que trataremos como base para nuestro estudio, a partir de su obra y de su posterior adaptación. Durante esta investigación llegamos a la conclusión de que al fin y al cabo su obra no es más que el resultado de una cultura oral y literaria que viene de muchos siglos atrás y conviene conocer.

#### 2.4.1. ORÍGENES DEL TERROR JAPONÉS. TRADICIÓN ORAL, ARTÍSTICA, ESCRITA Y TEATRAL

La historia de Japón es la de un país donde la naturaleza y su carácter geológico han marcado la forma de concebir la vida de los japoneses de antaño, criados entre frondosos bosques y temibles tempestades. Un carácter que se ha terminado de conformar de la mano de las principales creencias religiosas de sus pueblos. Unos dogmas que resultan de una mixtura de numerosas corrientes que datan del siglo VI d.C. y que finalmente desembocaron, con el paso de los siglos, en dos religiones transcendentales: la sintoísta y la budista. La religión sintoísta está compuesta por una infinidad de dioses o divinidades<sup>4</sup> llamados *Kami*, o dioses de la naturaleza, donde destacan la relación del sol con la vida y la luna con la muerte, así como su paralelismo con las aguas claras y turbias en un sentido similar. Por otra parte, el budismo trata la vida como un *Karma* individual que nos viene dado familiarmente y puede que sea bueno o malo. Sin embargo, de este no se puede escapar en esta vida terrenal, que es básicamente sufrimiento, pero se debe tratar de mejorar con buenas acciones. Es precisamente en estas religiones donde se trata por primera vez la idea de coexistencia de este mundo con el del más allá o mundo de los muertos. El término sintoísta para este mundo sería el *yomi*, o mundo de los muertos, y para hablar de éste lo hace simbólicamente ejemplificándolo con el agua clara como elemento purificador y la estancada como sugerencia de lo pútrido o maligno. El budismo por su parte añade el concepto de infierno, un lugar poblado por demonios u *onis* que vigilan que purguemos nuestras culpas, o bien la reencarnación como modo de tratar de hacer las cosas bien para trascender como hizo buda.

En el campo del arte japonés, la religión budista también va a tener una gran importancia para adoctrinar e impresionar a los japoneses mediante imágenes de los budas tallados en madera y bronce basados en los importados de china y la India. Estos tienen distintas formas de plasmación de sus virtudes y con ellas buscan hacer frente a los demonios en posición de “no temas”,

---

<sup>4</sup> **Propagación de los dioses:** con la aparición del lenguaje escrito mediante la adaptación de los ideogramas o Kanjis chinos surgen los primeros escritos históricos, el *Kojiki* o crónica de sucesos antiguos y el *Nihongi* a lo largo del siglo VIII, textos plagados de dioses, semidioses y héroes en el primer caso, y con algo más de verosimilitud en la parte de los últimos emperadores de la segunda.

ofreciendo sus dones sin miedo. Algo en claro contraste con el sintoísmo que abandona toda posibilidad de plasmación de imágenes sagradas.

### Del sermón a la literatura japonesa

Sin duda, es en los escritos de los sermones donde comienzan a tratarse los primeros temas sobrenaturales derivados de las tradiciones orales de las distintas religiones. De la mitología del *Nihongi* y el *Kojiki* se pasa a utilizar las apariciones de fantasmas que rápidamente se convierten en un género en sí mismo. Estas pronto crean variantes entre las que se encuentran seres como los conocidos *onryo*<sup>5</sup>, que no son los únicos. A estos se les unen los *ubume* o fantasmas de madres que murieron en el parto y cuidan a sus hijos. Los *Goryo* o espectros vengativos aristocráticos torturados. Los *Funayurei*, *espectros* de muertos en el mar<sup>6</sup> y, por último, los *Zashiki Warashi*<sup>7</sup>, entre otros muchos. Además de estos, también tenemos historias sobre demonios y de seres capaces de transformarse en animales. Un ejemplo de esto lo tenemos en las mujeres-serpiente *Joro-Gumo*, cuya función era la de adoctrinar mediante historias cortas. Pero para no extendernos en sus múltiples demonios pasaremos a desgranar la aparición de las primeras literaturas terroríficas. En el siglo X destaca el *Nippon ryoiki* o *crónicas de espíritus japoneses* y, posteriormente, el *Konjaku monogatari*, en el siglo XI, con cientos de miles de historias cortas de origen chino, indio y japonés. En estas se alude a demonios que aparecen algunas noches del mes para arrebatarse vidas, el *hyakki yako* o *desfile de los cien demonios*.

Durante el siglo XI pueden constatarse los dos primeros grandes títulos de la literatura clásica sobrenatural japonesa, el *Ohkagmi* y *La historia Genji*, ambas historias de corte cotidiano, pero con animales sobrenaturales. Esta última, considerada por muchos como una de las primeras novelas a nivel mundial y que trataba el tema de las intrigas palaciegas en un imperio ficticio que nunca llegó al poder, con proyecciones espirituales. Ya en el siglo XIII *El cantar de Heike* plantea en sus páginas la historia de los Taira, una familia maldita cuyo rencor no dejaba descansar a sus difuntos. Todas estas historias escritas a lo largo de los siglos acabarían por dar a luz al género que conocemos como *Kwaidan*, o de historias de fantasmas. En el siglo XIV otra obra planteará un tema ancestral, el de las disputas entre dos familias rivales, *Taikeiki*. Esta obra trata sobre la

---

<sup>5</sup> **Onryo**: estos fantasmas hacen referencia a los tipos de fantasmas japoneses que han sufrido una muerte injusta en vida. Normalmente trata el tema de la muerte de una joven concubina por la azarosa decisión de ajusticiarlos de algún hombre poderoso. Estas chicas van a un lugar intermedio llamado purgatorio donde languidecen emocionalmente hasta que ese odio les da fuerzas para regresar al mundo de los vivos para causar estragos por medio de la tortura emocional o la muerte directa.

<sup>6</sup> **El mar**: “Existe en la cultura japonesa una antigua creencia que considera que el rugido del mar es el lenguaje de los muertos” (Hearn citado por Malpartida, 2014: 126).

<sup>7</sup> **Zashiki-warashi**: 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.

reunión con un ser maligno, el príncipe Sutoku, que tras ser desterrado de su legítimo trono murió lleno de rencor para renacer como un espíritu vengador.

## El teatro

Con la llegada del teatro *noh*, en este mismo siglo, se producirá un perfeccionamiento de la temática sobrenatural de la mano de K. Kiyotsugu y su hijo Z. Motokiyo. En este periodo, a menudo se escriben historias para ser representadas que incluyen demonios, dioses o espíritus de héroes vengativos del más allá. Estos eran capaces de poseer o controlar los sueños de los vivos, muchos siglos antes de que el cine hiciera lo propio con *Nosferatu* (1922) y *Pesadilla en Elm Street* (1984). Los fantasmas en estas historias se muestran a partir de terceras personas vivas a las que poseen. Al hilo de esta situación cabe señalar que existen teorías que apuntan que posiblemente el temor a estos espíritus retrasara la instauración del teatro en Japón hasta el siglo XIV. Transfiguraciones reptilianas, fantasmas o demonios vengativos se unirán a las temáticas de estos libretos teatrales del *kabuki*, representados únicamente por hombres, como las historias de la mujer serpiente y otros demonios femeninos. Esta época es especialmente importante porque sienta las bases de las historias sobrenaturales en Japón durante centurias. Por lo tanto, podríamos decir que el gusto japonés por lo sobrenatural responde más al deseo de dar paz a un espíritu sufriente que al gusto por lo paranormal.

### 2.4.2. EL NACIMIENTO DE UN GÉNERO

Muchos años más tarde, Kazue Abe unificaría a estos entes en *o-bake*<sup>8</sup> o aparecidos que, a su vez, se dividirían en tres subgrupos: los *yokai* o criaturas sobrenaturales, los *henge* o animales que se transforman en humanos y los más famosos, los *yurei* o almas en pena donde se encontrarían los *onryō*. Otro grupo distinto sería el de los *o-bake*, que son especialmente interesantes porque no siguen las leyes de la naturaleza, pero tampoco son sobrenaturales. Entre los pocos ejemplos que tenemos de este en la literatura destaca el de la princesa Kaguya. A partir de 1603, se traslada la capital de Japón a Edo, o lo que es lo mismo la actual Tokio, dando comienzo a una era con el mismo nombre. En este periodo se consolidaría el denominado género fantástico. Este es visto desde el punto de vista del miedo a la existencia de otro mundo oculto que se mezcla con el real, no como simple divertimento para pasar miedo. Estos mundos extraños e irreales se convierten en lo que los hermanos Aguilar denominaron, en su obra *Cine fantástico y de terror japonés, 1899-2001* (2002), “lo sobrenatural”. Un mundo sobrenatural que a partir de entonces comenzaría a mostrar, en ciertos tiempos y lugares, una suerte de animales metamórficos, fantasmas de largas

---

<sup>8</sup> *o-bake*: son un subtipo de *yokai* junto con los *bakemono*. Pese a que han sido traducidos por su significado como fantasmas, en realidad son seres con la capacidad temporal de cambiar su aspecto de una manera natural y no sobrenatural. Tienen la capacidad de proferir maldiciones y normalmente suelen surgir tras la muerte de un ser humano. Su apariencia habitual suele ser la de un animal y de ahí surgen los *bakeneko*, que habitualmente parten de la transformación gato. No obstante, pueden ser también plantas y objetos inanimados.



cabelleras o terribles seres infernales que protegerán, jugarán o malignamente acabarán con los vivos como mero entretenimiento.

### El terror durante el Edo, cierre de las fronteras y las primeras antologías

En 1603, con la llegada al poder de la familia Tokugawa se instaura el primer gobierno centralizado en Edo bajo la figura del *shogun* o general. Sin embargo, pronto comienzan las revueltas y en 1638 el país se cierra al mundo para evitar el auge del cristianismo en lo que se denominó *sakoku*. Un periodo caracterizado por la creación de nuevos ricos que demandan nuevos espectáculos bajo la premisa del hedonismo y lo efímero, frente a lo transitorio de la vida, el *ukiyo* o mundo flotante. Durante el periodo Edo surge una especie de nueva cultura popular japonesa y con ella las primeras editoriales. Estas dejan de lado el tiempo en que la literatura se consideraba una pérdida de tiempo de los monjes y comienzan a publicar antologías de cuentos sobrenaturales que pronto se hacen muy populares. Esas compilaciones se dividen en tres tipos: los cuentos populares, como el *Sosori monogatari* (1663), las enseñanzas budistas como los *Katakana-bon* (1663) de corte didáctico, y los de historias chinas adaptadas a Japón y su idiosincrasia, como el *Otogiboko* (1666). La mayoría de estas historias tratarán sobre apariciones de espíritus malignos y normalmente su género será el femenino. Esto es así porque durante esta época, en los casos más extremos de pobreza, era común mercadear con hijas y esposas a cambio de dinero, algo mal visto por el budismo y que a su vez hablaba muy mal de la debilidad del hombre ante las pasiones femeninas. Todo esto desembocaría en un proverbio Edo machista que afirmará lo siguiente: “si las regañas, ponen mala cara, si les pegas, lloran y si las matas se convierten en espectros”. A partir de aquí, las historias se convierten en un ir y venir de mujeres, apariciones de entes fantasmales y transformaciones en animales simbólicos de la mitología japonesa, ávidas de venganza y lujuria.

Después del incendio que devastó casi la mitad de la ciudad de Edo la literatura quedó suspendida durante más de un siglo hasta que finalmente entre 1768 y 1776 dos importantes editoriales de Kioto y Osaka publican *Ugetsu monogatari* o *Los cuentos de lluvia y luna* de U. Akinari, cuyo título nos recrea la sensación atmosférica de la lluvia sobrenatural que emborriona la luna de manera sobrenatural. En este título destaca la leyenda china de *Jasei no in* o *La lujuria de la serpiente* y *Asaji ga yado* o *El hogar entre la maleza*, donde se describe el encuentro de una esposa muerta con su marido que vuelve tras un largo viaje. No obstante, el título más interesante es el de *Kibitsu no kama*, una historia sobre una esposa que acaba con su marido y la amante de éste dejando un rastro de sangre y pelos. Unos relatos que sientan las bases del temido poder letal y posteriormente sobrenatural que puede desatar una infidelidad. Varios siglos después el inglés Lafcadio Hearn recogería estas historias en su antología *Kwaidan*, que trataremos más tarde. Algunos años después, Negishi Yasumori recopilaría una suerte de historias a lo largo de diez volúmenes, *Mimibukuro* o *Relatos que escuché*, en clara alusión a su trabajo como funcionario. Una obra precursora de lo que se conocería hoy día como leyendas urbanas japonesas.

### Pintura y terror

Gracias al *ukiyo-e* o *fantástico*, el terror se extiende rápidamente por todo Japón llegando a las clases medias japonesas, una situación que se extendería desde el Edo hasta la era Meiji en



el siglo XX. Una suerte de pinturas y xilografías plasman los paisajes y costumbres de un Japón que demuestra tener las fronteras entre fantasía y realidad muy difusas. En este sentido, y en la línea de estas historias populares llevadas al teatro, se comienzan a plasmar las efigies de mujeres pálidas, enfermizas y fantasmagóricas cuyos cuerpos se desvanecen en alusión a su pertenencia al otro mundo. Aquí destacará la escuela Kanou, conocida por dibujar como ninguna a trasgos, demonios y fantasmas. A partir de aquí, el *kabuki* y el *ukiyo-e* se inspirarán mutuamente.

### 2.4.3. LA CONSOLIDACIÓN DEL TERROR. EL *KABUKI* EN EL XVIII

Originado en Kyoto, sobre 1603 de la mano de un artista llamado O-Kuni de Izumo, localidad ligada al tema fantasmal. Sus obras pronto alcanzan cierto éxito y sus fórmulas son imitadas. Estas obras inicialmente estaban protagonizadas por mujeres, pero el *shogunato*, tras diversos escándalos públicos, prohibió que éstas siguieran actuando a partir de 1629. Tras cambiar sus personajes femeninos por actores masculinos u *onnagatas* hubo que revolucionar su formato para evitar la censura. Es en esta época cuando se consolida su estructura hasta el siglo XVIII, la era Genroku. Su máximo exponente fue *Chikamatsu Monzaemon* que alternó sus textos tanto en *Kabuki* como en *Bunraku*<sup>9</sup>. No obstante, dicha vertiente teatral termina cayendo en el ostracismo a mediados de ese mismo siglo, tras éxitos como el *Chushingura* de Izumo y *Sosuke*, una historia de vasallos que en el *kabuki* daría lugar a la historia de los *47 Ronin*. Pero donde de verdad comienza a desarrollarse a pasos agigantados el terror y el gusto por el placer de lo sobrenatural es durante las eras Kunka y Bunsei hasta principios del siglo XIX.

Durante estos años Namboku IV se consolida como el principal autor de lo sobrenatural, dejando de lado los dramas heroicos en virtud de historias asombrosas donde la puesta en escena cobra un gran protagonismo. A partir de aquí surgen unos primigenios efectos especiales entre los que destacan cambios de vestuario vertiginosos, trampillas secretas, marionetas a tamaño real y mucha sangre. Durante el Edo, la cultura popular siente interés por el *grotesque*, que se traduce en una suerte de historias sobre la pobreza, la prostitución y los asesinatos de sangre que se daban en las zonas conflictivas. Todo ello quedaba aderezado por un sonido cuidado y una iluminación de velas que se sumaba a las caracterizaciones de sus fantasmas, que parecían no tener pies e iban provistos de largas melenas que cubrían sus caras para acrecentar ese estilo *ukiyo-e* tan popular en aquel momento. Unos rasgos que quedarían hasta nuestros días como la fisonomía típica fantasmal japonesa.

Durante estas eras se conforma la cultura popular espectral japonesa, algo que como veremos posteriormente rápidamente se adaptó tal cual al cine. Cabe destacar que estas historias estaban basadas en su mayoría en hechos reales, que con el paso de los años habían mutado y

---

<sup>9</sup> **Bunraku:** Teatro de marionetas gigantes que cuentan historias. Esta disciplina aúna tres tipos de artes escénicas la de la recitación, la de la música y la de las marionetas propiamente dicha. Estas marionetas humanoides tienen el nombre de *ningyō* y surgieron en el siglo X, aunque no se popularizan hasta el XVI llegando a su culmen en el siglo XVIII llegando a necesitar de tres operadores algunas de ellas y creando una clasificación según el tipo de personaje.

remodelado los escritores y guionistas. Puede citarse, por ejemplo, *Yotsuya Kidan (1825) del propio Namboku, Kasane ga fuchi o Botan doro*. Historias sobrenaturales de traición, asesinatos y venganzas, reformadas y ramificadas hasta la extenuación. En este punto destacaremos que en Japón se interesan mucho más por la reescritura de historias conocidas que por la creación de obras originales, como sucede en occidente. Pero entre ellas destaca la historia de *La poza de Kasane (XIX)*, una joven que es atacada por su marido y lanzada a un pozo muerta o para que muera. Ésta regresará para atormentarle a él y a sus amantes hasta su muerte. En *Banchō Sarayashiki (XIX)*, otra historia muy popular, aparece protagonizada por una chica acusada injustamente de romper un caro plato de cerámica de una colección de diez. Su señor la tortura hasta la muerte y la lanza a un pozo. Posteriormente regresará cada noche para contar desde allí las piezas de la vajilla por la que murió y atormentar a su asesino. El único ejemplo de fantasma asesino serial sería *Kohada Koheiji*, donde el personaje principal es asesinado por el amante de su mujer y lanzado a un río durante una pesca. Por lo general vemos cómo en estas historias japonesas adquiere gran importancia el rol femenino, generalmente maltratado y catalogado como débil socialmente, así como su regreso del otro mundo con una fuerza sobrenatural para cobrar venganza.

#### Namboku IV

En 1817, Namboku escribe una de sus historias más polémicas, la de *Skura-hime Azuma Bansho*, donde relata una historia sobre monjes homosexuales que quedan malditos después de que uno de los dos se arrepienta de suicidarse junto a su pareja. Ésta regresa a atormentarlo a través de la princesa Sakura, una historia que acerca su trama a la vista por primera vez en el cine americano en *The exorcist (1971)* de Blatty, y la posterior filmación de Friedkin, eliminando la historia romántica homosexual en 1973. En 1823, escribirá *Iromoyo chotto karimane*, un capítulo de una obra mayor donde una chica es asesinada y lanzada dentro de un saco de judías a una poza para que muera. Como no podía ser de otra manera la chica regresa en forma de fantasma. Por lo general, las historias de Namboku tocan temas de los bajos fondos, ilegales o de enfermedades terribles en situaciones desesperadas, recreándolos en ambientes decadentes y putrefactos.

*Tokaido Yotsuya Kaian (1825)* es el colofón a la carrera de Namboku y la obra definitiva de terror japonés de la época. De ella deriva por primera vez el término *Kwaidan*, proveniente del teatro *yose*. Este se usa para designar a los relatos de hechos sobrenaturales provenientes de historias reales. Eso sí con personajes y lugares ficticios para evitar la censura. El autor adereza la obra con sangrientos y terribles asesinatos, con toques de actualidad, para tocar el tema de los *47 ronin*<sup>10</sup> (1702) desde un punto de vista nunca antes visto, el de los canallas. En esta obra crea una dualidad entre vivos y fantasmas que va más allá y plantea cuestiones sobre la bondad del fantasma y la maldad del canalla, la relación con los animales y la pérdida de la eficacia de objetos y religión ante los seres sobrenaturales. El fantasma vengativo, por primera vez, duda entre acabar con su

---

<sup>10</sup> **47 Ronin**: Existe una historia, que no ha podido ser demostrada, en Japón sobre el honor de 47 soldados samuráis que tras la muerte injusta de su maestro a manos de A. Takumi, un señor feudal importante de la época, decidieron acabar con este pese a enfrentarse a un delito de muerte. Todo sucedió en torno a 1701-1703 y todo apunta a que tras acabar con Takumi se entregaron a las autoridades y fueron castigados a morir con honor mediante *seppuku*.

asesino o simplemente atormentarlo. Al final termina por sentir compasión. Todo ello con una puesta en escena llena de efectos especiales, transformaciones, amputaciones, sangre y reptiles.

### **La apertura trastoca al terror en el XIX**

A finales del *shogunato*, entre 1830 y 1867, el cierre de fronteras comienza a ser algo insostenible por las presiones de las potencias. Muchos ciudadanos se han hecho ricos y poderosos y comienzan a ser un problema para el antiguo sistema que, tras varios terremotos, comienza a hacer aguas. Finalmente, durante la era Meiji, entre 1868 y 1912, se terminan abriendo las fronteras, pero política y económicamente el país sigue teniendo problemas. El aperturismo trajo consigo grandes avances, el cientifismo y la burocratización del sistema estatal japonés, algo que afectó al éxito de las historias de terror. Como respuesta ante el cambio se decidió elevar su religión sintoísta a religión de estado, bajo la figura de máximo poder político, el emperador.

Durante el siglo XIX, la presencia de xilografías *ukiyo-e* siendo elevada a nivel cultural entre la clase media. Durante esta época destacan dos escuelas, la de Utagawa Kunisada y la de Katsushika Hokusai. Los entes fantasmales más utilizados son los pertenecientes al clan Taira y los de obras *kabuki* como la de *Kasane* o *Yotsuya*, unas obras muy vistosas debido al colorido, humor e imaginación de sus autores. Hokusai destacaría con su serie de obras sobrenaturales *Hyaku monogatari* o *Las cien historias*. De Kuniyoshi destacaremos sus trabajos sobre Kuronekos o gatos negros, *yokais* y trastos. Unas obras destacables también por el colorido, pero con más humor y mucho más dinámicas y vitales como sus *Ryugujo*. En cuanto a artistas de *ukiyo-e* con temática de gatos destacará Utagawa Yoshifuji con su obra *El gato fantasma del apeadero 53*. Más tarde, T. Yoshitoshi, a mediados de siglo, dibujará fantasmas siguiendo la historia de los platos de años antes en *La mansión de los platos* y, poco después, cobrarán fuerza los libros ilustrados o *e-hon*, los precursores del cómic japonés con la famosa serie de Hokusai manga.

### **La tradición y el imaginario fantástico nutre las historias**

Durante la era Bunsei, se había popularizado mucho desarrollar reuniones donde se contaban cuentos de antaño sobre *yokai* u *onis*, un término parecido a demonio. Por lo tanto, durante estos encuentros la cultura popular vio crecer exponencialmente el número de trastos, *yokais* o seres ancestrales como los Kappa o simplemente objetos antiguos que habían cobrado vida. Ante tal situación, el imperio encarga un libro al experto en filosofía budista, Enryo Inoue, para que demuestre su inexistencia. Culturalmente, el no aperturismo anterior había creado un fuerte contraste entre los cientifistas de las megalópolis y los supersticiosos, recordemos que en muchos pueblos aún seguían creyendo en lo sobrenatural. Es gracias a esto que proliferan historias fantásticas o *bakumatsu*, entre las que destacan las *Nanso Satomi Hakken-den* de Kain Takizawa. Una grandiosa obra donde no faltan personajes e historias de fantasmas que, posteriormente, serían simplificadas en el cine de la Toei.

#### 2.4.4. EL TEATRO FANTASMAL DEL SIGLO XIX

Paralelamente al Kabuki, como vimos, se popularizan también los denominados teatros *yose*. En estos teatros se representaban principalmente dos tipos de obras: los *kodan*, donde un actor narraba una historia normalmente de fantasmas sin interpretar y los *rakugo*, donde el actor narraba e interpretaba los papeles de las historias cambiando su voz. Es aquí donde destacaban las historias cómicas-espectrales o *ninjo-banashi* y las de corte romántico-fantasmal o *kaidan-banashi*. En este punto, cabe destacar la figura del autor Encho Sanyutei, un gran escritor de *ninjo-banashi* que adaptó de una manera simple, eficaz y cómica las principales historias clásicas de terror japonés como las de *Kasane*, *kaidan boran doro*, *kaidan Chibusu enoki* o *Kagami ga ike*. Esta última traducida como *El estanque del espejo*, una historia donde los fantasmas pese a no tener piernas hacen ruido al andar. En torno al *kabuki* tras Namboku IV, sus herederos se esfuerzan en sobrevivir a base de reposiciones y convertir sus historias clásicas en espectáculos mágicos. Así pues, se trata de nuevo la historia de Yotsuya y en *Gimin Sakura sodo*, o *El héroe de la revuelta Sakura*, se le da una vuelta de tuerca más a la figura del fantasma japonés Koheiji que se venga de los maltratadores señores de provincias. Sin embargo, la presencia del fantasma cada vez es más anecdótica. El género terrorífico está perdiendo adeptos entre la población y apenas alcanza éxito la obra *Hana no Saga nekomata zoshi* o *El libro del monstruo gato de Saga* de 1853. Este último tratará la historia real, en torno a la venganza contra la familia Nabeshima de la familia Ryuzoji.

#### Los seres sobrenaturales

Desde el siglo XII habían proliferado multitud de historias sobre seres sobrenaturales que pronto fueron plasmadas en la literatura narrativa y posteriormente en el teatro. Nos gustaría hacer una pequeña parada en este punto para introducir cómo la religión sintoísta influyó enormemente en las historias de fantasmas japonesas. “La concepción sintoísta del mundo, está más allá del bien y del mal.” (Requena citado por Malpartida, 2014: 124). Por lo tanto, se generaba un temor hacia los muertos que evolucionó en la creencia de que los muertos necesitaban afecto y que negárselo era una crueldad como también apuntaba Hearn.

A partir de aquí se comienzan a crear seres sobrenaturales con todo tipo de tipologías. La primera de estas criaturas es heredada de la cultura china, como otras muchas en Japón, y es la de los gatos demonios o *nekomata*. Este era un gato espíritu, que devoraba humanos para posteriormente adoptar su forma. De éste surgirá también el mito vampírico japonés con el *bakeneko* o gato vampiro que hacía lo propio e incluso dominaba sus cuerpos temporalmente. Nabeshima es especialmente interesante porque adopta la forma de una mujer para atormentar a un señor de un castillo. Un relato con claras influencias de la corriente gótica europea de Le Fanu y Stoker. Poco después se estrena otra obra relevante, el gato Okazaki que de la mano de Namboku IV llega al *kabuki* y es adapta al cine a través de la obra *Hitori tabi gojusan tsugi*. Pero dejando de lado a estos seres tan interesantes como el Kappa o espíritu acuático, los innumerables *yokais* y los *henge* o animales humanos capaces de convertirse en hombres, que hacían justo lo contrario a las zoantropías occidentales de hombres lobo, tenemos la figura de la *Yuki-onna* o mujer de la nieve. Un ente fantasmal de aspecto femenino que no es más que una adaptación de un *yokai*. En este caso sus actos tienen un carácter atemporal, ya que al contrario de los espectros que buscan una determinada venganza, en este caso corresponden a una forma de ser. Sus orígenes datan del

siglo XVI, pero no se popularizan sus leyendas en la cultura nacional hasta que Lafcadio Hearn la utiliza en su antología de cuentos *Kwaidan*. Esta figura sería llevada al cine por autores de prestigio como Kobayashi, Tanaka e incluso Akira Kurosawa para posteriormente terminar su periplo en el cómic y la animación de la mano de Shigeru Mizuki. Paralelamente a este *yokai*, existe una figura fantasmal similar como es la de la *ubume*<sup>11</sup>, un ser que según la leyenda recorre los caminos ensangrentada pidiendo que abracen a su bebé. La obra concluye con un trágico final. Sin embargo, no ha sido demasiado adaptada a la literatura y apenas al teatro o al cine, al contrario de lo que ha sucedido con los *yokais* o animales mágicos, que han tenido recientemente un gran éxito en el mundo anime.

#### 2.4.5. EL TERROR MODERNO, DE LA ERA MEIJI A L. HEARN

Tras la restauración del poder imperial en 1868, Japón se encaminó con paso firme a convertirse en una gran potencia, algo que sucede definitivamente cuando incorpora a sus territorios la isla de Taiwán. Tras derrotar a China en 1895 y hacerse con el protectorado de Corea y el control de su archipiélago frente a Rusia, el país comienza un periodo de esplendor. En ese momento, Japón comienza a recibir exóticas visitas de artistas y periodistas de todo el mundo, que pronto influyen en los artistas locales que, pese a los intentos de Seiú Ito que insiste en pintar fantasmas y *ubumes*, terminan dejando de lado el *ukiyo-e*. Pero los primeros literatos occidentales que están llegando están a punto de revolucionar el panorama de las letras japonés, de la mano de autores como Rudyard Kipling o Pierre Loti. Pero en lo que se refiere al campo de las letras del terror fantasmal japonés unas iniciales resonarán hasta hoy día, las de L.H.

#### Lafcadio Hearn

De origen inglés, aunque nacido en Grecia y educado en Irlanda. Patrick Lafcadio Hearn viaja a Japón en 1890 para ejercer de profesor en las principales ciudades japonesas de Kumamoto, Kobe o Tokio, donde rehará su vida con una joven autóctona a la par que se interesa por las historias más terroríficas y sobrenaturales japonesas. Durante sus primeros años estudiará e investigará sobre diversas obras del teatro *kabuki* y del *yose* para posteriormente recopilar historias populares y versionarlas en libros como *El Japón fantasmal* (1899), *La lámpara de las peonías* (1902) y su inacabada *Kwaidan*, publicada en 1904, poco después de su muerte, y en donde se habla de los *yokais* tan extendidos años atrás. En este punto destacaría la historia de Ahoyagi, un sauce que tras ser talado adopta forma femenina, *El cantar de Heike* o *Sorori mongatari*. Sin embargo, fuera de todas las suspicacias que recelan de la facilidad con la que escribió todas estas historias en 14 años y sin conocer apenas el idioma, nos encontramos la figura de un escritor de

---

<sup>11</sup> *Ubume*: son entes o *yokais* que representan a los espíritus de parturientas que murieron durante el momento de dar a luz y vagan por los caminos comprando dulces a sus hijos o asesinando. Hay muchas leyendas sobre ellas, pero por lo que son especialmente interesantes para nosotros es porque tienen el aspecto de un *yurei*. Es decir, tienen la tez blanca, visten largos ropajes blancos a veces ensangrentados y llevan un largo pelo negro que a veces cubre su rostro.

carácter renovador en las letras niponas. Logró algo indiscutible, revelar al mundo entero la importancia de la cultura de terror de la literatura japonesa. Muy interesante para nuestro trabajo será su relato *En la cueva de los espectros infantiles* (XX), una historia infantil precursora de relatos madre e hijos que veremos en *Dark Water* (1996).

#### 2.4.6. EL TERROR ENTRE EL SIGLO XIX Y EL XX

Como ya hemos ido viendo en anteriores apartados, normalmente el terror suele tener una raíz sobrenatural, basada en la dualidad pasado-presente. Es decir, en las consecuencias que tienen en el presente actos deplorables cometidos por seres perversos en el pasado. La mayoría de estos actos están ligados con las acciones de los vivos que, con el paso de los años, terminan degenerando en la aparición de espectros que les atormentan. Una relación causa-efecto que suele estar relacionada con algún tipo de lazo familiar, y que persigue a estas personas más allá del lugar donde se cometieron los terribles actos. Aunque no siempre se desplazan, como sí se aprecia en el cine y en las historias occidentales, como ocurría en la tradición europea de castillos y casas encantadas. En este sentido podemos decir que existe una cierta relación entre la visión de lo sobrenatural que produce terror y el estado de ánimo del personaje que experimenta esa visión. En este sentido encontramos cómo se incorpora la idea del cientifismo de la época a la hora de tratar de explicar la percepción de dichos seres y es a colación de esta nueva visión ante lo sobrenatural donde destaca el relato de *La casa vacía* (1906) del londinense Algernon Blackwood, uno de los autores de relatos de fantasmas más prolíficos de occidente por aquel entonces. Parafraseándolo sería algo así como una súbita impresión de terror o belleza que va más allá de conciencia. Todo ello surge a través de la historia de *El hechizo de la nieve* (1911), que se centra en una femme fatale que trata de arrastrar a la muerte a un joven, al estilo *yokai*.

La cultura del objeto antiguo o simplemente demasiado desgastado por su uso históricamente ha despertado a los japoneses un sentimiento de aversión. Algo que con los años les generaba la necesidad de deshacerse de ellos dando al traste con todo tipo de edificios, libros, artesanías e ilustraciones arcaicas. Recordemos en este punto que lo antiguo producía en autores como Lovecraft una sensación de desconfianza por crear un punto desde el que puede emerger cualquier mal y horribles seres que bautizó como *The Old Ones*. En Japón esas connotaciones no tienen por qué ser malas por su naturaleza, pero sí que suelen tener connotaciones negativas desde la perspectiva de sus religiones sintoístas y budista. En esta cultura la imagen de suciedad o de desgaste es una característica que denota impureza. Pero la religión va más allá y relaciona las acciones negativas ligadas a nuestros antepasados con las nuestras a través de los lazos de sangre, algo que puede albergar problemas en el presente. Una ligazón que comparte con Lovecraft quien recurrentemente utiliza ese vínculo de sangre para transmitir una fatalidad a un protagonista normalmente inocente, algo que nos indica que no hay tantas diferencias en torno al tema de las maldiciones de sangre en este tipo de historias alrededor del mundo. En palabras de Daniel Aguilar “*la entraña de lo sobrenatural no es tan diferente entre oriente y occidente*” (Aguilar, 2013:220).

### Autores entre el XIX y el XX

Retomando la senda de Lafcadio Hearn, años más tarde surge la figura de Kunio Yanagita. Éste, apenado por el éxodo rural hacia las grandes ciudades, decide recopilar la tradición rural en una antología de leyendas y cuentos de las zonas más recónditas de la geografía nipona. Alejándose de la selección más básica de historias que hizo Hearn, Yanagita escribe *Tohno monogatari* (1910), donde trataba de mostrar cómo se unen el mundo sobrenatural con el nuestro de una manera lo más objetiva posible y sin dar su opinión. Este autor se preocupa por mostrar cómo detrás de los sucesos cotidianos se esconde lo sobrenatural, espectros, *yokais* y deidades que protegen hogares y cuya mera existencia normalmente se plasma en una historia excepcionalmente fantástica, como en el caso del *o-shirasama*. Un ser ancestral con cabeza de caballo que, tallado en madera, hacía las veces de ídolo protector del hogar. Algunos años más tarde surge la figura de Sazanami Iwaya que, reescribe versiones fantásticas y canónicas sobre animales fantásticos y objetos animados.

A caballo entre el teatro y la literatura tenemos al escritor Kido Okamoto, un autor de *kabuki* y novelas de misterio, que escribirá una nueva compilación donde tratará el tema del terror a través de la reescritura de *Banchō Sarayashiki* o *La mansión de los platos* (XVII). Pero el autor más importante de esta época es Kyoka Izumi, con una prosa muy cuidada que busca desde el punto de vista romántico jugar con la ambigüedad entre lo sobrenatural y lo real. Sus textos tratan sobre la búsqueda de una explicación, de manera obsesiva, de los sucesos extraños a través de la ciencia. Esta obra sería llevada al cine años más tarde por Eisuke Takizawa. Otras obras reseñables del autor serán *Shirasagi* (1909), *Shamisen-bori* (1910) o *Yashagaike* (1913), adaptadas también al cine por Kisaburo “Thomas” Kiihara y Kenji Mizoguchi, entre otros.

### El terror pasa a un segundo plano

Con la inauguración en Tokio del gran *Kabuki-za*, el primero en iluminar sus obras de manera eléctrica, se establece una división clara entre teatro grande y teatro pequeño. Algo que afectó claramente al género terrorífico ya que los principales actores se decantaron por el grande, desviando las historias sobrenaturales a las pequeñas salas. Sin embargo, pese a su carácter residual, la llegada del cinematógrafo ayudó a que quedara constancia de estas obras, ya que Tsunekichi Shibata filmó algunas de sus escenas en torno a 1899. Algunas de estas grabaciones se corresponderían con escenas *kabukis* de *Momiji-gari* y *Futari Dojoji*, que trataban historias sobre un demonio femenino y una mujer serpiente, respectivamente. Pero donde se produce la auténtica revolución es cuando se comienzan a proyectar estas filmaciones en los pequeños teatros *kabuki*. Es en ese momento cuando Seiichi Yano y Toshiyuki Izumi idean el llamado *rensa-geki-lit*, que traducido sería algo así como representaciones encadenadas, que básicamente intercalaba esas pequeñas grabaciones con la representación teatral para generar una obra completa.

#### 2.4.7. REINTERPRETACIONES: DE LA LITERATURA AL TERROR EN EL CINE

En 1900 se abre la primera sala de cine en Tokio, la *Denkikan*. Algo que provoca que posteriormente la productora Yokota shoki comience su producción cinematográfica. Ésta desarrolla su obra en un contexto temporal dominado por el género *Jidai geki*, del que desarrolla



numerosas cintas hasta 1908. En estos primeros años del cinematógrafo los japoneses desarrollan nuevas tecnologías ópticas y recursos técnicos a partir de las filmaciones de los Méliès, con actores del *kabuki* que todavía actuaban maquillados. Sin embargo, todo cambia drásticamente en la industria del terror con la incursión de Shozo Makino en la Yokota, junto a su actor fetiche Matsunosuke Onoe. Tras rodar la película *Sanjusangendo munagi no yurai* (1910), estos dedicarán todos sus esfuerzos en filmar un buen número de películas fantasmales los siguientes años. En ellas Onoe, todavía travestido, interpretará diversos papeles femeninos. Unos *films* entre los que destacan la particular revisión del clásico de *Yotsuya* y *La revuelta de Ogasawara*.

Tras la entrada en la era Taisho, llega la unión de las cuatro principales productoras de la época para formar la Nikkatsu, que existe a día de hoy. Durante su primera etapa los directores Makino y Onoe adaptan otros clásicos del terror como son: *La mansión de los platos* o *El gato de Okazaki*. No obstante, en 1914 la Tenkatsu revoluciona el panorama fantástico japonés con *Yoshitsune senbon-zakura*. Tras esta llegarían las primeras grandes reinterpretaciones y pioneras en utilizar efectos especiales de animación de la mano de Yoshiro Edamasa. Son suyas la adaptación de *Bancho sarayashiki*, dirigida por Zauma Kako, donde se aprecian las primeras sobreimpresiones de Kiku, la fantasma vengativa. Más tarde haría lo propio con *Akigusa Doro* (1927) donde pule esos efectos, inaugurando la era de los fantasmas que emergen de los pozos. También fue quien introdujo en este mundo a Eiji Tsuburaya, el creador de los efectos especiales de *Godzilla* y compañía.

### **El fin del *rensa-geki* y el desembarco femenino**

Con el pequeño teatro *kabuki* convertido en sala de cine y los *yose* pisándoles los talones, el director Masao Inoue idea una nueva forma de atraer al público el *rensa-geki*. Unas obras intercalaban filmación con teatro, pero con la pérdida de espectadores el cineasta decide aderezar estas representaciones con efectos especiales ópticos novedosos, mientras un narrador o *benshi* contaba las historias bajo su propio criterio. Es en este contexto en el que surge la primera actriz, aunque travestida. Kasen Nakamura, quien ya en 1909 comenzó a disfrazarse. Protagonizará Hidakagawa *Iriai-zakura*, haciendo de mujer serpiente y sentando un precedente que no sería aceptado hasta 1917. Sin embargo, cuando estas historias comienzan a tener cierto éxito, el Gobierno, viendo el descontrol, decide crear ese mismo año un decreto donde se dispone dónde y cómo proyectar cine. Algo que, junto a la catalogación de mayores y menores, terminó de hundir estos pequeños teatros. No obstante, el despegue de las mujeres actrices en el cine japonés es imparable, algo que se ejemplifica con la llegada de Tomoko Makino y Komako Isoda a Norteamérica de la mano del director del *Fantasma de la ópera* (1925), Rupert Julian. Lamentablemente esta equivalencia con los hombres no se da, como sí ocurriera en occidente en torno a la figura de los actores masculinos. La mayor fuerza e intensidad de las mujeres, tan denostadas anteriormente en las artes, hacen imposible que los hombres encarnen a monstruos recurrentes en esta época, como sí hicieran Bela Lugosi o Boris Karloff. Probablemente el motivo fue que estas historias estaban escritas en origen a partir de historias de terror clásicas basadas en mujeres. Éstas se basaban en la premisa de que la fuerza para resistirse a abandonar este mundo y cobrar venganza solo era posible en torno a un ser de emociones y sentimientos superiores. Los hombres poco podían hacer más que sufrir por sus actos.



### La literatura japonesa del segundo cuarto de siglo

Junichiro Tanizaki es quizás el gran nombre de las letras japonesas. Nominado al Nobel de Literatura es uno de los autores de mayor prestigio que se ha ligado nunca a la historia de este cine. Sus obras son un canto a la preservación de la tradición japonesa que se veía desaparecer tras la modernidad. Una cultura de la que habla en sus libros con pasión y nostalgia, mientras desgrana la psicología humana. No obstante, donde destaca es en el terreno del terror y su adaptación para el cine de la obra *Cuentos de lluvia y luna*. En concreto en la reimaginación de la historia de *Jasei no in* (1921) para su amigo el director Kisaburo “Thomas” Kurihara y la *Taikatsu*.

El 1 de septiembre de 1923 el gran terremoto de Kanto sacudió el territorio destruyendo Tokio y Yokohama y con ello todo el atisbo de literatura, teatro y cine. No obstante, en aquellos años se había popularizado la figura del escritor Ryunosuke Akutagawa que alcanzará la fama por la historia *Yabu no naka* o cuentos del bosque (1921-22), que le adaptaría años más tarde Akira Kurosawa, titulándola *Rashomon*, en 1954. Akutagawa, a nivel local, intentó adaptar historias occidentales y orientales sin mucho éxito con títulos como *Los engranajes* (1927) o *Kappa* (1927).

En los años 30 surgen varios autores que revolucionan el panorama de las letras, como Seishi Yokomizo y sus novelas de detectives. Especialmente interesante es su novela *Dokuro Kengyo* (1939), una adaptación quizá demasiado fiel al *Drácula* de Stoker, muy criticada fuera del país. En el campo de la introducción de objetos de antaño que adquieren poderes destaca Rampo Edogawa, un gran entusiasta de temáticas terroríficas. En sus novelas sus planteamientos parten de un punto de vista más racionalista o de terror psicológico.

### El cine en los años 30 y 40

Con la aparición de nuevas productoras de cine, entre las que destacan: Kyokuto Eiga, Daito eiga y Shinko Kinema, además de la incorporación de las clásicas Nikkatsu y Shochiku. A raíz de esto surgen una serie de cintas sobre el género de terror entre la que destaca una versión de *Cien historias a la hora de los fantasmas* (1937), con una estructura episódica inusual y dirigida por varios autores. Para la Shinko trabajaban realizadores como Kenji Mizofuchi o Mansku Itami. No obstante, destaca sobre todo la presencia de Shigeru Mokudo y su actriz fetiche Sumiko Suzuki, que tiene entre sus logros haber interpretado tres veces el papel de Iwa en *Yotsuya* y siete veces el papel de *bakeneko* o gato monstruo. A los que también se añaden el papel de Kasane en *Kaidanm Kyoren onna shisho* (1939), sobre una historia de una profesora que enloquece, de manera sobrenatural, por amor. En estos años los fantasmas femeninos, además de los *yokais*, *kappas* y *henges*, alcanzan gran relevancia en las pantallas, probablemente buscando probar suerte en el mercado norteamericano. Todo esto, junto con el decreto del gobierno en esta materia, provoca el nacimiento de la Toho y la Daiei que se fusionan con el resto de productoras importantes del país. Sin embargo, la devastación de la II Guerra Mundial ahogará a los fantasmas y criaturas japonesas durante unos años oscuros.

#### 2.4.8. LA POSGUERRA Y EL CINE DE FANTASMAS

Tras perder la guerra la economía japonesa fue paralizada, algo que generó una gran inflación y escasez de alimentos que se trató de solventar mediante el mercado negro. No obstante, pese a que los americanos se limitaron a democratizar el país eliminando la soberanía del emperador, no aportaron dinero. Sin embargo, en pocos años, Japón supo reconducir su modelo económico y logró reconstruir su economía y su industria rápidamente. La democracia trajo igualdad frente a los terratenientes, el aumento de la competitividad empresarial estimulando el sector con ayudas. Un mercado que tuvo una fuerte base de crecimiento gracias a las mejoras tecnológicas aplicadas a las industrias. Todo fue bien tras salir del protectorado americano pero las crisis del petróleo de los 80 hizo que se tuviera que reestructurar la economía nacional de nuevo. En esos años el sector petroquímico perdió algo de influencia y se orientó aún más hacia las inversiones en nuevas tecnologías para crear productos de más valor. Los que más se beneficiaron fueron el sector automotriz, el electrónico, el informático y el de la robótica.

Durante estos años de posguerra la producción artística fue casi inexistente, sin embargo, todo comenzó a cambiar a partir de abril de 1952. Ese año entró en vigor el Tratado de San Francisco, y con él vino la censura por imperativo legal, así como la difusión del pensamiento cristiano para evitar posibles represalias ante la ocupación. Por ese motivo en estos años lo más parecido al terror se da en unos pocos libros de temáticas detectivescas y de misterio. Tras la llegada del color a los cines, las seis principales productoras, entre las que se encuentran Shintoho y Toei, se instaura el séptimo arte como un espectáculo de masas con su propio *star system*. La Daei poco después recuperaría para su causa el personaje de *Bakeneko* o gato fantasma. El género logra un nuevo éxito en 1953 con *Ugetsu monogatari* o *Cuentos de la luna pálida* dirigida por el genial Kenji Mizoguchi en 1953, basándose en los cuentos de temática reptilesca de Ueda Akinari. Poco después la recién creada Toei buscaría fortuna con un *remake* de *kaidan Bancho sarayashiki* en 1957, dirigida por Toshikazu Kono, así como readaptando algunos Kabukis con temática sobrenatural. En 1956 la Toho probaría también suerte con una coproducción familiar con una productora hongkonesa titulada *Byakufujin no yoren*, dirigida por Shiro Toyoda. Pero donde lo sobrenatural alcanza otro nivel es con el estreno de *Kumonosu-jō* en 1957, de Akira Kurosawa. Por esos años la Shintoho, caracterizada por su peculiar producción de *films* erótico-grotescos, haría un paréntesis para rodar, entre otros filmes, *Onryo sakura sodo*, una historia sobre un espíritu vengador dirigida en 1956 por Nobuo Nakagawa. Este director resucitará el género gracias a su magistral forma de representar el terror a través de la representación de ambientes de miseria, un tratamiento que no se había tenido en cuenta desde la era del gran Namboku IV, creador precisamente de ese erótico-grotesco en el *Kabuki*. Nakagawa utiliza magistralmente temáticas como la crueldad, el rencor o la sospecha para configurar sus películas de fantasmas, alcanzando la perfección en sus dos últimas historias. En 1956, cuando revisa el cuento de Yotsuya en *Tokaido Yotsuya kaidan*, y en 1960, cuando baja a los infiernos con *Jigoku*, dos obras cúlmenes del género que pasaron desapercibidas pero que destacan sobremanera por su forma de narrar y fotografiar la acción. Es increíble la capacidad que demuestra al combinar el humor y el horror para terminar *explayándose* en el sadismo. *Jigoku* es una obra dividida en dos partes donde se tocan temas como el infierno o el purgatorio para tratar temas ocultos del ser humano como la obsesión y el mal por el mal, llegando a los descuartizamientos y la crudeza visual del *ero-gro*. A principios de los 60 la Shintoho trata de resucitar económicamente, sin mucho éxito, filmando en 1961 *Okinawa kaidan*.

Pero su director Satoru Kobayashi aporta poco nuevo más allá de sus exóticas localizaciones. En el año 1964 llegarían por fin las magistrales *Onibaba* de Kenji Mizoguchi, con una trama en la primera donde lo secundario es el terror y lo importante son las consecuencias de la guerra y su sinsentido, abordadas de una forma cruda y realista. En 1968 estrena *Kuroneko*, un *film* que se recrea en su atmósfera estética onírica, con gusto por la lentitud y los detalles.

#### 2.4.9. LITERATURA, ANIMACIÓN Y TELEVISIÓN

Con la llegada de la televisión en la postguerra japonesa se trató de buscar un método o vía de escape a su situación. En la temática terrorífica hubo pocos ejemplos más allá de algunas novelas de misterio y algunas versiones del felino japonés fantasma *Kibyō yashiki* (1952) o *Watashi wa norowarete iru* (1958). En ese año se publicaría también una historia de terror adulterada con el mito de Drácula llamada *Chitei no biniku* de Sotoo Tachibana. Por su parte, Shigeru Kayama, en una de sus primeras incursiones en el género, traería a la vida a una nueva criatura monstruosa, *Gojira*. Un genial guion que, pese al éxito, no le permitió salir del anonimato ya a día de hoy sigue siendo un gran olvidado de las letras japonesas. Mejor suerte corrió su director Ishiro Honda cuando la estrenó con rotundo éxito en 1954.

Tras esta situación la Toei siguió buscando su nicho en un mercado dominado por la Disney lanzándose al terreno de la animación. Durante la siguiente década estrenaría algunas buenas historias sobre serpientes terroríficas como *Hakuja-den* de Taiji Yabushita en 1958, y *Shonen Jack to mahotsukai* en 1966. En 1960 hace su gran entrada en la industria el gran Osamu Tezuka estrenando *Saiyuki*. Una historia donde nos contaba las aventuras del mono *Son-Goku*. Algo que abriría toda una corriente que se extendería desde mediados de los sesenta hasta llegar a la televisión que adaptó estas historias a modo de espacios de entretenimiento y superhéroes. Como pionero del manga de terror cabe considerar por otra parte a Kazuo Umezu y su *Hebi shojo* de 1966, de nuevo una historia, de nuevo de víboras, que trataba de explotar el gusto nipón por los reptiles. Sin embargo, su estilo sádico y *splatter* no fue bien acogido debido a que iba dirigido a un público infantil.

A la década de los setenta llegaríamos con la mayoría de los directores y guionistas de terror refugiados en la televisión. De esa época apenas nos quedaron un puñado de reinterpretaciones cinematográficas para emisión directa en tv y algunas series. De estas últimas destaca la nueva adaptación que hizo Teruo Ishii de *kaidan sarayashiki* en 1971. Un director que de nuevo prueba suerte reinterpretando la historia de *La mansión de los platos*.

#### El cine japonés de finales de los 60

Tras el periodo de dominio Kaiju *eiga* o de criaturas gigantescas, y vistos los exitosos monstruos de la Hammer, el cine de terror japonés trató de contraatacar. En ese momento las producciones para televisión eran baratas y efectivas y las cintas extranjeras disfrutaban de grandes catálogos de títulos fascinantes. En 1968 la Daiei estrenó *Daimon*, un *yokai* babilónico que luchaba contra los trasgos de la tradición local en una cinta dirigida por Oshiyuki Kuroda. Después vendrían las nuevas reinterpretaciones de las historias de *Botan doro* que reintegraban de nuevo a

fantasmas femeninos, cuyo mejor exponente fue *kaidan yukijoro* de Tozuko Tanaka. La Toei haría lo propio adaptando las historias sobrenaturales de la Yotsuya que tantas alegrías dio a Namboku IV con cierto éxito de la mano de *Hiroku kaibyoden*, de nuevo con gatos fantasmas. Finalmente llegamos a los setenta con una nueva versión de *Kasane*, esta vez de la mano de Kimiyoshi Yasuda.

### El cine del nuevo Japón

Dos años después de que Japón celebrara su primera Exposición Internacional en Osaka, donde demostró ser una potencia emergente, los norteamericanos decidieron devolver Okinawa, el último archipiélago que les controlaban. La cultura *hippie* americana lo había inundado todo dejando al pueblo y la tradición japonesa en un estado de aceptación eufórica sin precedentes. Los japoneses se sentían parte importante de algo más grande por primera vez y estaban dispuestos a dejar atrás, por el momento, su cultura más tradicional y centrarse en lo occidental.

En ese estado de cosas los japoneses trataron de dejar atrás sus criaturas gigantes o *Kaijus eiga* para retomar la senda de La universal y su tipología de monstruos. Los hombres-lobo, vampiros y dráculas japoneses pronto desplazaron a los *yokais* clásicos. Su máximo exponente fue la trilogía vampírica perpetrada por Michio Yamamoto con *La muñeca vampiro*, *Chi woo suu me Ohkami no monsho* (*Los ojos del vampiro*) y *La marca del lobo* en 1970, 1971 y 1975, respectivamente. Todas ellas fueron realizadas por la Toho y cabe destacar como la mejor obra, tanto narrativa como visual, la que hemos dejado en su título original. En 1975, Kazuhiko Yamaguchi estrenó *Urufugai*, un *film* que por primera vez mezclaba la temática de licántropos, jóvenes y *Jung-fu* con un nefasto resultado. Sin embargo, esta tónica occidentalizadora del cine japonés comienza a volverse hacia lo clásico, a raíz de los éxitos de las americanas: *The exorcist* (1973) de Friedkin, con guion del escritor de la novela original Blatty y *La profecía* de 1976, dirigida por Donner. Poco antes el escritor y folclorista Kunio Yanagita había vuelto la mirada al Japón más profundo y rural para recopilar su folclore a través de los miedos tradicionales como hizo con sus *Leyendas de Tono* (1962). Sin embargo, habría que esperar hasta 1977 para ver fantasmas en el cine. Ese año Nobuhiko Ôbayashi comienza a tratar el terror a través de la temática juvenil con *Hausu*. En 1985 alcanza el éxito repitiendo la dupla Instituto-sobrenatural con *Sabishinbô*, donde destacan sus exóticas localizaciones rurales. Tres años más tarde tratará la misma temática readaptando *La lámpara de las peonías* con *Ijintachi tononatsu* (1988).

### Las *majors* americanas causan estragos

A finales de los años 70 los efectos especiales y los presupuestos americanos terminan por diezmar a las productoras de cine de terror japonés, salvo títulos como *Ai no borei* de 1978. Sin embargo, estos *films* suelen presentar lo sobrenatural como algo inusual, aunque normalmente queda resuelto mediante explicaciones razonadas, como en el caso de *Jigoku* (1979) de Tatsumi Kumashiro. Habría que esperar hasta 1981, con una nueva revisión del clásico de Yotsuya, para cambiar esta tónica. Ese año Yukio Ninagawa estrena *Masho no natsu "Yotsuya kaidan"*, que recupera algunos aspectos de la historia clásica del *kabuki* japonés. Ese mismo año el director K. Fukasaku tocaría también el tema de la venganza fantasmal en su *Makai tensho* o *Reencarnados del infierno* bajo la temática *jidai-geki*. Tras este panorama surgirán otras propuestas

pseudoexperimentales sobre el terror, con extravagancias como las de Hikaru Hayakawa con su *Agi. Kijin no ikari* de 1984.

En televisión, el terror seguiría la senda de las series adaptando clásicos japoneses como el *Nihon meisaku kaidan gekijo* en 1979 o *Akuryo Sakurako-hime* en 1982, por parte de Yoshiyuki Kuroda que revisitaba el clásico de Namboku IV. Más tarde, con la revolución del mundo de la distribución directa a video, llegarían otras obras entre las que destacaría la genial *Yokai Tengoku* de Makoto Tezuka, que se caracterizaba por poseer una interesante historia, grandes interpretaciones y buenos efectos para ser una producción *direct to video*. Sin embargo, se echa en falta el humor en este tipo de *films* terroríficos. Pese al éxito de estos *films* en medio mundo el espectador japonés se resiste a burlarse de los fantasmas y esto de nuevo lastra su producción. Es destacable cómo incluso en la actualidad la cultura japonesa sigue recelando de sus fantasmas y sus posibles efectos en otra vida. Posiblemente las religiones sintoístas y budistas, pese a todo lo pasado, están todavía muy arraigadas. No obstante, en los últimos años parece que está cambiando un poco la tónica.

### **Años 80, terror vs ciencia ficción**

En los años ochenta la literatura fantástica comienza a recelar sobre escribir historias de terror y opta por historias fantásticas de ciencia ficción. Sin embargo, hay unos pocos autores que sí añaden a sus relatos tintes sobrenaturales. Este es el caso de Shinichi Hoshi, un autor que se atreve con las historias cortas y los miedos internos del ser humano con su *La casa de la puerta de reja* (1985). También merece citarse a la figura de Hiroshi Aramata, tras traducir la obra de H.P. Lovecraft, también haría sus pinitos con los mitos Cthulhu en *Teito Monogatari* (1987). Algo que compartiría también su compatriota Hidyuki Kikuchi que, inspirado en el ocultismo y los mitos del americano, escribiría una amplia saga de novelas de corte *ero-gro* sobre vampiros tituladas *Demon City*. En estos autores vemos cómo se intentan dejar de lado las historias japonesas más clásicas.

En cuanto a la novela gráfica diremos que el auge internacional del *manga* propició la creación de un puñado de buenas historias de terror que, si bien se centran en el tema sobrenatural, lo hacen sobre todo para ensalzar los poderes paranormales de sus personajes. Así pues, tenemos unos protagonistas totalmente occidentalizados que poco aportan a la terrorífica cultura tradicional japonesa. Son ejemplo de esto autores *mangakas* Ryoko Yamagishi y Nanae Sasaya, precursora del terror *shoujo* en obras como *Tatara no Tsuji ni...* (1987).

### **2.4.10. EL MANGA DE TERROR**

#### **Introducción**

En este apartado reseñaremos brevemente de dónde surge el *manga* y cuáles son sus distintos tipos de géneros o subgéneros. Posteriormente daremos paso al estado de este género dentro del panorama gráfico en el país del sol naciente. Más adelante, dentro del análisis de la obra gráfica *Honogurai Mizu No Soko Kara* (2006), desarrollaremos un poco más el contexto actual del cómic de terror. Y a continuación se procederá al análisis de la adaptación que llevó a cabo, bajo

el guion original de Koji Suzuki, el dibujante japonés conocido como Meimu (Kō Uchiyama) en 2006. En los 90 el sector del manga y el anime vivió su mejor época, la expansión internacional. Sin embargo, este no es un género especialmente prolífico dentro del manga y por lo tanto en una época de profunda depresión, tanto cinematográfica como literaria, es difícil encontrar muchas obras. No obstante, cada cierto tiempo siguen surgiendo sugerentes obras que destacan por su capacidad de asombrar con sus originales planteamientos y temáticas narrativas. A lo que hay que añadir que cualquier éxito razonable en publicaciones manga es susceptible de acabar convirtiéndose en series de anime, un terreno mucho más agradecido y que permite a los *mangakas* sacar adelante sus sagas. Pensemos que, gracias al mercado del *Pay Per View* y otros canales de descargas ilegales, estas animaciones pueden recorrer el mundo en poco tiempo y alcanzar relevancia mundial.

### Del *ukiyo-e* al manga y sus primeras reinterpretaciones

Los antecedentes del manga o cómic japonés a menudo se centran en las primeras caricaturas de animales antropomorfos o *Choju-junbutsu-giga* datadas entre los siglos VIII y XIII, concretamente entre el periodo Heian y el Kamakura. Estas obras no son más que unas sencillas ilustraciones que narran a lo largo de extensos rollos de papel de seda las actividades de estos animales, los cuales desarrollan acciones más propias de las personas que de su propia naturaleza. Sin duda en estos dibujos o caricaturas está la esencia de la identidad nipona a nivel simbólico y estilístico. En estos *e-makis*<sup>12</sup> se desarrollan sátiras artísticas que revelan el pasado cultural de las clases altas japonesas.

Pero para entender la simbología y cómo utilizaban la sátira para llevar a cabo estas críticas sociales es imprescindible conocer el contexto en el que surgieron estas caricaturas conservadas desde los siglos XII y XIII. La japonesa es una cultura hermética con una estética que se sustenta en el arte chino para crear una idiosincrasia muy concreta. Su técnica humilde se basaba en papel y tinta con líneas delicadas que forman composiciones complejas donde prevalece el dibujo, como bien apunta G. B. Sansom en su libro *Japan: A Short Cultural History* (Sansom, 2017:361). Así se recreaban unas historias críticas con la alta sociedad, dejando de lado el culto que se debía procesar a instituciones como la familia, el clan y el emperador. Todo ello mediante el prisma de la animalización de los religiosos del sintoísmo, que se convertían en animales para satirizar mediante metáforas que immortalizaban a la sociedad de la época.

Siglos más tarde, entre el XVII y el XX, surgiría el *ukiyo-e*. Una serie de estampaciones artísticas baratas y altamente reproducibles basadas en los principios del grabado xilográfico. Gracias a esta técnica era posible llegar al gran público mediante la reproducción de paisajes, teatros y zonas de alterne. Entre ellas destacaría como máximo exponente la obra *La gran ola* (1833) del gran K. Hokusai. Debido a la democratización de los precios, los temas comenzaron a

---

<sup>12</sup> *E-makis*: proviene de la palabra *e-makimono* que significa literalmente rollo de pintura. Es una obra pictórica que combina imágenes y texto. Puede ser estampado o pintado y se utilizaba durante el periodo *Heian* para ilustrar narraciones durante el Siglo X.

centrarse en la vida en las ciudades y en sus formas de entretenimiento, por lo que sus personajes comenzaron a ser luchadores de sumo, hermosas geishas y actores teatrales. Sin embargo, estos temas en 1603 avanzaron hacia un arte mucho más sexualizado que se popularizó durante el periodo Edo y creció en popularidad pese a ser prohibido, el *shunga*<sup>13</sup>. Un estilo que no sería definitivamente suprimido por obsceno hasta la época *Meiji*.

Ya en el siglo XX derivado de la cultura del *ukiyo-e* y de la mezcla de culturas surge la figura del gran Osamu Tezuka, un japonés que, influenciado por el trabajo de la Disney y los Fleischer, creará diversas figuras icónicas para la revista *Shonen*. Entre sus personajes se encuentra un nombre propio que sobresale el de *Astroboy* (1952). Por primera vez se crean escenas distintas que separaban el movimiento más allá de lo visto en el *Choju-junbutsu-giga*, sentando las bases de la estética manga actual. A partir de aquí, la historia es algo más conocida ya que varias revistas de la época al observar el éxito de estas publicaciones comienzan a diversificar sus historias, creando distintos subgéneros atendiendo al público objetivo. Entre ellos se encuentra el famoso *shonen*, de la revista del mismo nombre, dirigido al target de la revista: los chicos jóvenes, que rápidamente obtuvo su contrapartida en el *shojo*, en su vertiente femenina. Posteriormente se pasaría también del *kodomo* infantil al *gekiga* que alteró su estilo infantil por uno mucho más realista y cercano a la fotografía, diseñando nuevas historias de temáticas tan dispares como: samuráis, yakuza, robots, terror o el erotismo, entre otras. Unas historias gráficas que destacaban por usar páginas mucho mayores y menos textos. A estos géneros se añadirían también los *seinen* para hombres jóvenes y su contrapartida *josei*, para mujeres. Además de los *gakuen* o historias escolares, cabe añadir a los *mechas*, los *harem*, los *magical girlfriend*, los cómicos o *yonkoma* o las nuevas tramas *cyberpunk* de las últimas décadas del siglo pasado. Todo ello sin dejar de lado los géneros más gore o eróticos entre los que se encontraban el pervertido *hentai*, el *eiichi* o sensual. En contrapartida a estos últimos se crearon también los *yaoi* o el *yuri*, que alternan tramas erótico-románticas más o menos sin sentido e incluso el *shonen-ai*, homosexual.

### El terror en el manga actual

Diversos estudios culturales del género apuntan a que el primer gran manga clásico de terror en Japón es *Aula a la deriva* (1972) de Kazuo Umezu. Un *survival horror* donde una escuela es transportada a otra dimensión con monstruos terroríficos. Su obra resultó ganadora del premio Shogakukan en el año 1975, el mismo año en que Hideshi Hino publicara su kafkiana historia sobre *El niño gusano*. En 1984 repetiría éxito con *Panorama Infernal* y diversos más hasta nuestros días, con éxitos recientes como el de *Angouleme* en 2005. Coincidiendo con los inicios de la década de los 90, el manga y el anime se popularizan internacionalmente, sobre todo gracias al boom que

---

<sup>13</sup> *Shunga*: significa literalmente: “imágenes de primavera” y se trata de un estilo pictórico vinculado sobre todo con la creación de estampas y xilografías de temática sexual. Este subgénero se desarrolla a partir de las denominadas “estampas del mundo flotante”, y era un reflejo de la sociedad japonesa y de sus formas de diversión más secretas. En estas imágenes de almohada o *makura-e* se representaban estimulantes imágenes de sexo explícito en lugares idílicos, aunque también estaban salpicadas de humor a veces. Estas estampaciones se realizaban como era habitual a través de xilografías y se popularizó sobre todo durante el periodo Edo (1603-1867) ilustrando clásicos literarios.

había provocado años antes el *mangaka* Katsuhiro Otomo, quien había publicado su novela gráfica *Akira* en 1982. Un *thriller* fantástico y futurista con ciertos toques de gore o terror que relataba la historia de *Tetsuo*, un joven delincuente con complejo de inferioridad que vive en un lugar cercano a Tokio, un lugar que ha sido reconstruido tras un holocausto y sobre el que recae el gran poder del mito de *Akira*. La obra fue adaptada en 1988 por el propio Otomo para su versión cinematográfica animada. Poco después su creación se convirtió en un *film* de culto y referente del género de ciencia ficción.

Durante la década de los 80, el ilustrador Shigeru Mizuki alcanza popularidad realizando series de dibujos acerca de *yokais*. En esos años manga se extiende rápidamente nutriéndose de la cultura escrita. Para el terror el punto de inflexión llega cuando se comienzan a adaptar las novelas de Fyumi Ono Akuryo de 1989 sobre miedos oníricos de gran éxito, su serie *Akuryō* o *Espíritus malignos*. Una repercusión que pronto es trasladada y adaptada comercialmente con enorme éxito mundial al dibujo en movimiento. El encargado de hacer esto es el gran Hayao Miyazaki en *Mononoke Hime* de 1997 y en *Sen to Chihiro no kamikakushi* (2001). Unas historias detallistas y preciosistas que entremezclan magistralmente el mundo *yokai* con lo occidental. Durante esa época en el extremo opuesto se encontraba el experto en *ukiyo-e* Sueiro Maruo. En 1992 se estrenaba la primera adaptación de su obra *Shojo Tsubaki: Chika gento gekiga* (1984). Un lanzamiento no exento de polémica dada la repercusión y posterior censura que sufrió por sus terribles escenas gore, violentas y sangrientamente terroríficas. En los 90, en un nuevo intento, Maruo autorizó sacar una copia al extranjero de *Midori: la niña de las camelias* (1992), pero las autoridades se la interceptaron a su regreso y la destruyeron. Años más tarde se vio obligado a sacar una nueva versión aún más censurada.

Dentro de esta temática el terror japonés desarrolla su obra más seria en 1993 de la mano de Minetaro Mochizuki. Este año se publica *Zashiki Onna*, una obra especialmente interesante para nuestra investigación porque hace referencia a un tipo de fantasma peculiar, un individuo que tras morir en el mar regresa para hundir barcos y segar vidas. Una historia ligada a la cultura de presencias fantasmales no demasiado explotada que explora la leyenda de los que murieron por el agua y regresan por ella. Sus historias aprovechan los ambientes húmedos y tétricos, así como las condiciones tempestuosas para mostrarnos un ser capaz de matar en nuestro mundo. Una tipología de historias que tan de moda se pondría durante la etapa del *J-Horror* del cine japonés y sus fantasmas vengativos. Con la obra *Nejishiki* (1998) llega la primera adaptación de Teruo Ishii sobre el manga de terror psicológico de Yoshiharu Tsuge, *Neji-shiki* (1968). Un drama surrealista con tintes de erotismo en un ambiente estéticamente transgresora.

A mediados de los 90 Minetaro Mochizuki comienza a publicar *Dragon Head* (1995). Un manga que muestra las horribles muertes de los pasajeros supervivientes de un accidente de tren. Tras esto los damnificados están condenados a vivir una trama claustrofóbica y oscura que finalmente se torna terrorífica y aterradora conforme la muerte se va encargando de ellos. A finales de la década se edita por primera vez la genial obra gráfica de Junji Ito, la magistral *Uzumaki* (1998). Un manga que destaca por su mayor extensión y seriedad a la hora de desarrollar su trama. Poco después Ito publicaría *Gyo* (2001), una recopilación de historias de horror sobrenatural donde se incluía el relato de *El enigma de la falla Amigara* que se incluía dentro de este último volumen y que tuvo una adaptación a serie de animación en 2012. Sin embargo, es con *Uzumaki* con la obra que el autor se encumbra. Ésta toca a través del terror psicológico temáticas como la paranoia



colectiva, la obsesión y el aislamiento. Una pequeña ciudad llamada Kurouzu es sitiada por extrañas espirales que provocan terribles muertes. En esa época Suehiro Maruo volvería a estar de moda tras publicar su saga vampírica *La sonrisa del vampiro* (1998). Saki Okuse comenzaría a hacer lo propio con *Daydream* (2001), una serie sobre horribles y sobrenaturales mundos salpicada de erotismo y reflexión.

A las que seguirían otras obras gráficas del género, pero con una vertiente más psicológica como *Hideout* (2010) de Masasumi Kakizaki, *Another* (2012) de Ayatsuji Yukito, *Tokyo Ghoul* (2011) de Sui Ishida que estrenó su anime en 2014. Además de la más reciente *Super-Conductive Brains, parataxis* (2016) de Shintaro Kago, que mezcla como ninguna; terror, ciencia ficción, violencia y gore en cantidades ingentes.

#### **2.4.11. EL TERROR EN LA ANIMACIÓN ACTUAL**

Para no extendernos en un punto al que regresaremos, mencionaremos las que son quizás las obras más originales o exitosas que han sido adaptadas al prolífico y exitoso territorio, el de la animación. Así pues, pese a que a menudo se pueden encontrar alguna que otra serie dentro del género, en los últimos años han destacado un puñado de joyas como podrían ser *Hellsing ultimate* en 2006 de Tomokazu basada en el manga de Tanaka o *Parasyte* 2011 de Kenichi Shimizu, series que alternan terror y acción a raudales y entre las que destaca *Shiki (Corpse Demon)*. Una serie basada en una novela que pasó desapercibida, que se centra en el mundo de los vampiros y que fue adaptada al manga en 2007 y convertida en serie de animación en el año 2010, una obra que nos contaba, de nuevo, una historia sobre una extraña epidemia que mata a unos aldeanos que posteriormente vuelven a la vida y se entremezcla con la temática vampírica. En este mundo del anime también merece la pena destacar la rara serie *Ayakashi: Samurai Horror Tales*, llevada a las pantallas de televisión en 2006 y basada en las recopilaciones clásicas japonesas que adaptó al *kabuki* el gran Namboku IV.

### **2.5. EL J-HORROR DESARROLLO Y EXPANSIÓN**

Como indicábamos antes, había pasado más de un siglo desde que el cine tuvo su primera incursión con la llegada del tren de 1895. Así surgió esa primera película rodada por los Lumière. Poco después los japoneses importaron esa tecnología y se pusieron a desarrollarla. Como ocurrió en la mayoría de los países a los que llegó, estos pronto comenzaron a configurar el lenguaje cinematográfico propio a través de su teatro y sus técnicas particulares. Unas formas de representación muy arraigadas que tras siglos perteneciendo a la cultura popular y contando sus historias más arcaicas comenzaron a verse plasmadas en imágenes en movimiento.

Todo se mantuvo más o menos igual en el terror y cinematográfico japonés hasta los años ochenta. Los avances en lentes y esa particular forma exótica de rodar eran suficiente para tener éxito dentro del país. No obstante, con el aperturismo llegó la popularización de las grandes superproducciones plagadas de efectos especiales de las *majors estadounidenses*. Ante esta situación el sector japonés tuvo que reorganizarse, sin mucho presupuesto sus productoras tuvieron que renovar sus pocos recursos disponibles para realizar productos competitivos para vídeo y

televisión. Fue así como a partir de la década de los 90, y coincidiendo con la entrada en la era Heisei, se comenzó a desarrollar un estilo propio de hacer cine. Un periodo especialmente interesante en este arte debido al gran cambio que sufrió tras lograr el éxito.

Los jóvenes directores de los noventa que se habían criado en la cultura norteamericana-japonesa buscan un revulsivo volviendo la mirada a su tradición oral y escrita para configurar un nuevo tipo de monstruo. A través de un imaginario colectivo japonés fuertemente arraigado estos insertan en la gran pantalla al prototípico fantasma japonés. Esta nueva configuración volvía la mirada al teatro de terror *Kabuki* y a su estética pálida y sombría algo que rápidamente logra causar un gran impacto en el gran público. Gracias a esto y a la multitud de alabanzas que cosechó a nivel nacional e internacional en diversos festivales alternativos la industria nipona decide producirlo apresuradamente para importarlo a todo el mundo. Es así cómo se populariza mundialmente la figura del espectro femenino de largas cabelleras, vestido blanco y decidido y errático avance. Tal fue el furor creado que incluso los americanos se atrevieron a adaptar innecesariamente tan particular criatura. Tenemos ejemplos de estos *remakes* dentro del mismo continente asiático con el fenómeno *The ring* que tuvo numerosas versiones donde destaca su versión coreana en *The Ring Virus* (1999) y la estadounidense *The Ring* (La señal) (2002). Además de un sinfín de reinterpretaciones posteriores tanto dentro como fuera de Japón y que continúan más de 20 años después en forma de precuelas, *crossovers*, etc. Con *Dark Water* (2002) ocurrió algo parecido, pero en este caso se contó con parte del equipo de Nakata para su versión norteamericana, *Dark Water* (La huella), de 2005.

Pese a las distintas crisis materiales y espirituales el inconsciente colectivo de la cultura de masas japonesa seguía teniendo muy presente su religiosidad. Ante la desesperanza no dudan en regresar a sus templos budistas para pedir ayuda o consejo. Así que no es extraño que en este contexto surjan nuevas reescrituras de las historias clásicas del terror japonés. Los autores comienzan simplificando las denominadas leyendas urbanas de ambientes rurales adaptándolas a lo urbano. Estas historias pierden de alguna manera su cariz religioso para adaptarse a la visión globalizadora del Japón moderno. Es así como comienzan a desdibujarse historias éticas y morales sobre fantasmas vengativos que regresan del más allá buscando resarcimiento. Sin embargo, la relación causa-efecto moral de estas historias se reduce a la mera mala suerte, simplemente por estar en un mal lugar en un momento inadecuado lo sobrenatural te puede infectar irremediamente. Pero lo peor de todo esto es que los nuevos autores le dan una vuelta de tuerca a esa premisa terrorífica, convirtiendo al miedo en una epidemia sin cura. Un encuentro con lo oculto hasta cierto punto frívolo del que el gran Shinzo Mitsuda en su novela *Nozokime* indicará: “Desde el momento en que alguien siente deseo de conocer una historia sobrenatural [...] está atrayendo lo sobrenatural” (Mitsuda, 2012: 7).

No obstante, con el paso de los años este mal espectral ha ido evolucionando en su propia limitación para traspasar la barrera de la carne y convertirse en seres no-muertos, zombis o posesos con los que sí han frivolidado en historias como *Tokio zombie* (2005) de Sato. En este sentido tenemos la recientemente *I am a hero* de Shinzuke Sato (2015), donde humor, terror y acción se entremezclan extrañamente con gran éxito. Quizás esto sirva para que se abra una nueva vía para el futuro, quien sabe. Sin embargo, parafraseando al gran Lafcadio Hearn, con frecuencia lo sobrenatural desde hace muchos años se ha ido cruzando con el vómito de sangre en el rostro del espectador. Esto no hace más que dejar claro que mientras más *slasher* contienen estos títulos, más

parecen gustar al gran público. Sin embargo, parece inevitable que cada cierto tiempo haya excepciones que cambien genialmente estos enfoques.

### 2.5.1. LOS INICIOS DEL J-HORROR

Como vimos anteriormente literatura y cine han recorrido un camino similar en su desarrollo dentro del terror japonés. Esto lo vemos cuando ciertas historias extranjeras se entremezclan con la cultura propia para dar lugar a nuevas historias replicadas hasta la saciedad como si siempre hubieran sido suyas. Algo similar ocurre con sus autores, que tras la ocupación crecen en un Japón desarraigado e influido por la cultura de masas americana. A partir de aquí estos deben reinventarse a través de la cultura propia y la externa dando nuevos enfoques a sus historias. Es decir, pese a todo el género se ha adaptado notablemente bien a todos estos contextos y cambios de la mano de algunos buenos autores japoneses. Estos han demostrado moverse con desenvoltura en el terreno sobrenatural apoyándose sobre todo en el misterio y el terror psicológico.

Los nombres más importantes de este terror literario no son otros que los de Natsuhiko Kyogoku, Shizo Mitsuda, Masahiko Inoue y el más famoso internacionalmente, el veterano Koji Suzuki. Unos autores a los que más tarde se unirán notables y diversas escritoras femeninas como Miyuki Miyabe o Riku Onda. A partir de una popular colección de libros de miedo de bolsillo de 1993 llamada *Shikuko*, de la mano de la escritora Masako Bando. El relato, tras popularizarse, fue adaptado años después al cine. Por regla general estos autores tratan de reflejar en sus novelas historias japonesas, pero debido a sus infancias tuteladas por los americanos sus obras y ambientes terminan occidentalizándose. Algo que acusamos aún más incluso a la hora de resolverlas, ya que los finales casi siempre son explicables racionalmente. De Suzuki y *Honogurai mizu no soko kara* (1996) hablaremos luego, sin embargo, donde realmente alcanza la fama mundial es con su saga de libros *Ringu*, que fue estrenada en 1991. En ella se narra magistralmente, mediante un *thriller* sobrenatural, las extrañas muertes que rodean la visualización de un VHS maldito que infecta a todos cual virus. Eso sí nos infringe un terror psicológico sin ningún fantasma pálido con larga cabellera de por medio. Una historia conocida por todos que plasma con gran originalidad en el cine el gran Hideo Nakata, puesto que añade la figura del fantasma. Tanto es así que debido al éxito el autor decide repetir como veremos luego con una segunda parte. En 1998 Miyabe publicará *Kurosufaia* de nuevo apostando por los poderes sobrenaturales. Más tarde, en 1999, Nanami Wakatake publica *Ihin*, una original historia de fantasmas fruto de obsesiones enfermizas. Masahiko Inoue irá por otro camino escribiendo en 1991 *Yo ni mo kimyo na monogatari*, una historia horripilante sobre personajes famosos occidentales al estilo de *Twilight zone*, más recientes tenemos al autor Shinzo Mitsuda con *Magayaga* (2007), una novela en la que combinará como nadie el terror y el misterio. El novelista Natsuhiko Kyogoku por otra parte tratará de dar un giro de tuerca configurando a sus *yokais* como meras ensoñaciones racionales.

En torno a la novela gráfica diremos que Hirokatsu Kihara y Nakayama comienzan a compilar historias tradicionales en antologías como *Kadan Shin Mimibukuro* (1990). Unos cómics que serían adaptados a la TV entre 2003 y 2004 con versiones de poca calidad.

### 2.5.2. EL BOOM DEL TERROR CINEMATOGRAFICO

Los directores de esta corriente pertenecen a la misma generación de los escritores anteriores por lo que el contexto que les influencia es similar. Entre los que destacan los nombres de Shusuke Kaneko, Shinya Tsukamoto, Kiyoshi Kurosawa, Takahi Miike, Takashi Shimizu y el gran Hideo Nakata que también estudiaremos más a fondo.

K. Kurosawa es un autor que trata de generar mediante la intriga y la ocultación de la trama una sensación de desasosiego malévol. Este se siente atraído por el cine francés de los años 60, mucho más intelectual y sesudo, y se estrena en 1989 con una especie de adaptación de *Poltergeist* a la japonesa llamada *Sweet home*. Diez años después alcanza cierto prestigio con *Karisuma* (1999) una senda que continua con *Sakebi* (2006). En esta última retoma el tema de los fantasmas tradicionales de la cultura japonesa tal y como los hemos visto hasta ahora. Tsukamoto, por su parte, es deudor del estilo de Lynch y Cronenberg y comienza su carrera en el género contando historias sobre trasgos basadas en un manga de Dijiro Morohoshi al estilo *Ghostbusters* (1983) titulado *yokai hantaa Hiruko* (1990). No obstante, realiza un *film* insulso y sin esencia japonesa que pasa desapercibido. En 2004 se resarce en parte realizando *Vital*, un *film* sobre la vida y el más allá tras la muerte. Shusuke Kaneko apasionado por los textos de Lovecraft adapta sus historias al cine. En 2006 realiza *Kami no hidari te, akuma no migi te o La mano izquierda de dios y la derecha del diablo*, una especie de *film slasher* que plasma de manera poco acertada el manga de Kazuo Umezu. Tras esto manga y el terror se alían dando lugar a una serie de *films* sobre alumnos en el instituto. Una senda que iniciará el cineasta Shimako Sato con *Eko eko Azarku* en 1995. En ese mismo año Hideyuki Hirayama estrena *Gakkō no kaidan*, cuyo título en español ensalza la totalidad de las cualidades originales del film, ya que su trama se sustenta en institutos y las leyendas urbanas de colegiales. Tal fue el éxito de esta película que es considerada el primer gran exponente de esta temática y en 1996 llegó su secuela.

La moda del terror de instituto llegaría a televisión en los años noventa con un puñado de series entre las que destaca *Tommie* en 1999, que introduce de manera velada el *splatter*<sup>14</sup> en esta corriente. Esto inaugura una senda de producción que persiste a día de hoy muchos títulos anuales dentro y fuera de Japón. De entre los directores más tradicionales con obras para tv destaca a Nobuhiko Ohbayashi que con su *Futari* (1991) y *Ashita* (1995) prorroga durante la década el gusto por las historias de miedo con toques románticos y rurales.

Tras esta panorámica, al género llegarán un sinfín de comedias familiares, entre las que a modo de anécdota reseñaremos *Poppoya* (1991) de Yasuo Furuhashi. Una cinta que reorienta el género *yokai* con una especie de cuento de navidad, amén de otras muchas cintas que reinterpretan historias clásicas poco reseñables. Y para cerrar referiremos *Shikiyoku Kaidan. Hatsujo onna yurei* (1995), dirigida por Satoru Kobayashi. Un *film* que se nos propone como una especie de homenaje al cine de fantasmas.

---

<sup>14</sup> **Splatter**: también conocido como gore es un tipo de cine ubicado dentro del género de terror que desarrolla sus tramas en base a la teatralización de la violencia gráfica explícita. Es especialmente reconocible por su uso exagerado de efectos especiales para mostrar de manera explícita mutilaciones humanas, desangramientos y casquería.

### El éxito y la decadencia actuales

Después del éxito mundial cosechado por las animaciones de Miyazaki el cine de acción real parece estancarse en Japón. Sin embargo, a finales de siglo surge en la gran pantalla una figura que dará nueva luz al mundo del terror, Hideo Nakata. Un joven realizador que tras unas incursiones televisivas es elegido por Koji Suzuki para adaptar su novela más exitosa. El escritor ve en este unas buenas aptitudes y capacidad de distanciamiento, algo que confirma cuando estrena el *film* más famoso de la historia cinematográfica moderna japonesa, *Ringu* (1997). Un *film* que como hemos dicho a partir del suspense y el *thriller* desarrolla una historia de supervivencia en un entorno tecnológicamente hostil, por el que se mueve estupendamente un fantasma asesino. Aunque algunos críticos alegan que bebe de las influencias de *Night of the demon* (1956) de Jacques Tourneur. Tras la insulsa y poco atemorizante película *Joyurei* de 1996, Nakata logra fama mundial con una historia de un contagio fantasmal transmitido a través de las nuevas tecnologías, en concreto un video seguido de una llamada. Una premisa que resulta un auténtico pelotazo económico y que pronto todas las productoras quieren adaptar a sus historias. Tres años después surgiría un joven director llamado Takashi Shimizu que realizará en dos capítulos para televisión su saga: *Ju-On* (2002). Una cinta que a través de un pseudo *splatter* desarrolla una historia sobre una casa encantada que entra de lleno en el terror psicológico mediante una estructura de capítulos desordenados. Posteriormente destaca Miike, que realiza *Chakushin ari* en 2003, acerca de una maldición que se extiende por la recién popularizada tecnología de los *smartphones*. A partir de aquí los americanos y el resto del mundo ávidos por conseguir ese éxito tratan de explotar la mina con una serie de *remakes* de estas historias que van desde lo aceptable a lo insulso. Sin embargo, el destino le retira su crédito a Nakata en 2007 cuando trata sin mucho éxito de adaptar la historia de Kasane en *kaidan*. El autor crea un *film* desarraigado de kimonos y agua estancada que no convence y supone el hundimiento del *J-Horror* posmoderno. En el año 2005 Takashi Miike estrenaría el *film* de guerras con monstruos, *Yokai daisenso*.

En el panorama alicaído del cine actual podemos ver algún ejemplo dentro del género meramente anecdótico en cintas de gran factura como *Tsumetai nettaigyō* (2010) de Sion Sono. Sin embargo, pese a su buen gusto, no deja de ser un *film* de nuevo a caballo entre el *thriller* y el terror psicológico. A esto cabe añadir el ya comentado gusto por la comedia de horror *zombi* que ha vivido grandes éxitos en los últimos años con títulos como: *I am a Hero* (2015) de Shinsuke Sato y *One Cut of The Dead* de 2018, de Shinichiro Ueda.

#### 2.5.3. EL GÉNERO: EL KAIDAN EIGA

Pese a lo ya relatado anteriormente en torno al mundo de los espíritus y fantasmas, que son la base sobre la que se sustenta este proyecto, merece la pena detenerse precisamente en este subgénero tal y como es concebido en su país natal. En 1998 se da un hito sin precedentes: el cine de terror tradicional japonés alcanza gran popularidad debido al éxito logrado por Nakata que, por primera vez desde hacía varias décadas, logra el reconocimiento del resto de países por su obra *Ringu*. Esta obra logra que el resto del mundo vuelva la vista al país del sol naciente. *El kaidan*

*eiga* había cautivado al público y a la crítica por ser un referente de las historias de espíritus (*Kaidan*) y fantasmas (*eiga*) de los relatos clásicos del horror japonés. Un género que en absoluto era nuevo, ya que bastaba con volver la vista a los años iniciales del cine japonés para ver las primeras reinterpretaciones sobrenaturales o de terror folclórico japonés. No obstante, hubo de esperar unos años más para que el director Teinosuke Kinugasa sentara las bases de este subgénero con *Jigokumon o La puerta del infierno* (1953). Un *film* que obtendría el reconocimiento un año más tarde de la Palma de Oro en Cannes. Solo planteaba un problema, que realmente no era un *kaidan eiga*. Sin embargo, su estilo narrativo y la forma de gestionar los planos y sus personajes eran realmente novedosas, como también lo fueron sus protagonistas que llegaban al borde de la locura como en el caso de *Kazuo Hasegawa*. En contra partida otros personajes casi parecían fantasmas como ocurría con *Machiko Kyo*.

Tras esto llegarían decenas y decenas de *films* de temática sobrenatural a las carteleras japonesas hasta que en 1964 se produjo un gran cambio de la mano del maestro Kaneto Shindo que estrenará su *film* de terror sexual y primario, *Onibaba*. Un cambio que se vio reflejado unos meses más tarde en la obra *Kwaidan* de Masaki Kobayashi que adaptaba uno de los célebres cuentos de Hearn. Kobayashi utilizó una suerte de decorados surrealistas al estilo de los alemanes, inundados de música atractiva y algunas buenas actuaciones. Ese mismo año se estrenarían *films* del género de autores como Yoshihiro Ishikawa, Nobuo Nakagawa o Satoru Kobayashi, pero como vimos antes debido a la fuerte crisis que afecta al país todo queda en nada a partir de los setenta. Algo que empeora en los ochenta, cuando todo se desintegra relegando al género a unas pocas grabaciones rodadas para televisión.

Hubo que esperar hasta finales de los ochenta para que la situación comenzara a revertirse con el resurgir del *kaidan eiga*, concretamente al estreno de *Shiryo no wana* o *Tokyo snuff* de 1988. Su director, Toshinaru Ikeda, estuvo fuertemente influenciado por el género *slasher*<sup>15</sup>. Un género popularizado en Estados Unidos que vimos en cintas como *Viernes 13* (1980) o *Pesadilla en Elm Street*, rodada por el maestro del terror Wes Craven en 1984. *Tokyo Snuff* tiene en su haber ser la primera película moderna japonesa que añade la técnica del material encontrado bajo el soporte de una cinta de VHS. Investigar este material les suponía la muerte, así eran masacrados sus investigadores a manos de un asesino en serie. Un año más tarde llegaría la cinta de culto *Tetsuo* (1996) de Shinya Tsukamoto, un *film* surrealista y terrorífico a partes iguales. Tras éste habría que esperar hasta 1995 para ver un buen ejemplo de *J-Horror* de la mano de Juzo Itami, el cual dirigió *Shizukana Seikatsu* dos años antes de que Kyoshi Kurosawa hiciera lo propio con su cinta *Cure* de 1997.

Tras estos últimos *films* se cambiaba la tónica predominante del *J-Horror* con toques *slasher* y se vuelve la vista al terror basado en cuentos tradicionales y fantásticos chinos sobre

---

<sup>15</sup>**Slasher:** es un subgénero cinematográfico englobado dentro del denominado como género de terror. También es conocido por haberse desarrollado dentro del denominado cine de explotación y viene a traducirse como cuchillada o corte. Este tipo de historias tienen su origen en películas como *Psicosis* (1960) o *Peeping* (1960) de Hitchcock y Powell y alcanzaron popularidad en la década de los 80 tras el éxito de *Halloween* (1978) de Carpenter. Éstas trataban el tema del asesino en serie que por venganza o algún problema mental más serio, asesina y apuñala sin piedad a adolescentes normalmente envueltas en mundos insalubres como el de las drogas o el sexo.



*yokais* o seres fantásticos y fantasmas femeninos clásicos que clamaban venganza desde la etapa de esplendor del *kabuki* de Namboku IV. Tras alguna incursión insulsa Nakata tenía el terreno preparado para darlo todo con su primera gran película *Ringu* (1998). Tomando la herencia de esos fantasmas vengativos el escritor Koji Suzuki adapta la famosa historia de *Bancho Sarayashiki* que, como vimos anteriormente, contaba la historia de una joven llamada Okiku. Una joven sirvienta que tuvo que pagar con horribles torturas haber estropeado un plato de una vajilla, se dice que se le amputaron todos los dedos, hasta que finalmente decidió suicidarse, muriendo ahogada. Nakata moderniza el arquetipo adaptándolo a los nuevos tiempos, dotando a su Sadako de un aspecto arquetípico reconocible sin demasiados efectos especiales. Este se basa en una historia reconocible de los cuentos tradicionales añadiendo un cambio sustancial, un componente de crítica social nunca visto antes. Su protagonista, tras una investigación periodística, se ve inmersa en una red de asesinatos que acaba afectándole directamente tras ver un VHS. Una historia de una madre que tiene que aferrarse a la vida para sobrevivir junto a su hijo a un mal ataviado con un vestido blanco y un rostro tapado con una larga cabellera.

Sin lugar a dudas, a Nakata le corresponde el honor de resucitar el género fantástico-terrorífico japonés al igual que lo hiciera en los años 50 Teinosuke, Shindo o Kobayashi. A partir de *Ringu* se comienzan a adaptar los grandes clásicos de *kaidan eiga* y pronto comienzan a llegar a las pantallas historias sobrenaturales sobre fantasmas. Espectros y todo tipo de entes que regresan a las pantallas rodeados de unos ambientes tétricos, pero de apariencia real. Estos seres adoptan un tono sobrenatural que va subiendo su intensidad y conduciendo la historia a un truculento final en el que el terror es revelado.

Entre 1997 y 2005 se producen multitud de *films* que adaptan el estilo de Nakata a diversos relatos de autores literarios japoneses. Todo ello buscando explotar el *boom* mediático que se había producido en el mundo cinematográfico del terror japonés, que pronto se volvió internacional. En palabras de Malpartida el caso Suzuki-Nakata fue “una simbiosis promocional de literatura y cine que funcionó a la perfección” (Malpartida, 2014:107). Pronto llegan las secuelas de *Ringu* y otros títulos como *Odishon* en 1999, *Spiral* en 2000, *Ju-on* en 2001 y sus posteriores secuelas, *Dark Water* en 2002, así como las tardías *Yogen* en 2004 y *Rinne* en 2005.

## 2.6. LA FIGURA FEMENINA EN EL TERROR JAPONÉS

El género de terror japonés surge de la tradición cultural japonesa y pronto se propaga por la literatura, el teatro, el cine y la televisión. Pero en estas historias destacan sus personajes femeninos y como estos han sido tratados históricamente como figuras bajo un orden patriarcal preconfigurado, en el que están sometidas a las normas y mandatos del hombre. Esto es algo muy distinto a lo que vimos en la tradición literaria occidental. Tras la instauración del género dentro de la novela gótica europea, la figura femenina comienza a mostrarse como una víctima a la que hay que socorrer a toda costa. Con algunos ejemplos como la célebre historia de *El castillo de Otranto* (1764) de Walpole, donde la joven Isabella huye de los planes del malvado Manfredo y es protegida por Jerónimo infructuosamente. También tenemos los constantes intentos de dominación del conde Drácula hacia Lucy y su amiga Mina, la prometida del protagonista. Éste

junto a Van Helsing tratarán de salvarlas, sin muchos resultados en el caso de la primera, pero correrán mejor suerte con Mina hacia el final de la novela de Bram Stoker, *Drácula* (1987). Dicha obra acabará con la fundación de una familia y la presentación del primogénito años más tarde. Habría que esperar muchos años más tarde a que, tras la revolución sexual de los 60, un tal Stephen King escribiera su primera novela en 1974 titulada *Carrie*. Una historia que comenzó a agrandar la leyenda del escritor cuando solo dos años más tarde llegó al cine la adaptación de Brian de Palma. Las mujeres habían pasado de ser las dianas sobre las que se vertían traiciones y crueles acciones para pasar a la acción. A partir de ahí los personajes femeninos del terror, sin importar el lugar social que ocuparan, niñas, jóvenes estudiantes, madres o esposas, serían capaces de valerse de su propio mal para tomar venganza.

### La mujer en el terror japonés

Sin embargo, en la tradición japonesa, como hemos visto, el papel de los personajes femeninos históricamente ha sido tratado de manera diferente. Durante el siglo XVII el grueso de historias terroríficas trataba sobre historias de apariciones fantasmales de seres de ultratumba. Estos usualmente eran perversos normalmente encarnados por roles femeninos. Asai Ryoï populariza este tipo de historias *kaidan* a partir de la publicación de su obra *Botan Doro* (1666) que, como muchas otras, se basaba en la tradición popular china y japonesa. En una época en la que la pobreza era tan extrema que se mercadeaba con mujeres e hijas a cambio de algo de dinero para sobrevivir era frecuente que estas mujeres terminaran muriendo. Sin embargo, esta forma de esclavismo era muy mal vista desde el punto de vista del budismo. Una religión que a su vez hablaba de la necesidad de controlar la debilidad del hombre ante la seducción de la mujer. Las historias *kaidan* de Ryoï suponen un pistoletazo de salida que ensalza las historias protagonizadas por féminas. Estas apariciones suelen ser como entes fantasmales o como animales simbólicos de la mitología japonesa clamando venganza. Con el paso de los años, estas historias fantásticas dieron el salto al teatro de la mano de grandes autores como Namboku IV que supieron ver el potencial de estas historias de mujeres. Unos relatos que consagraron por primera vez en el mundo del terror la figura de la mujer. Normalmente jóvenes, que tras una vida de sumisión y una muerte injusta regresa con un poder sobrenatural clamando venganza. Eso sí, recordemos que debieron ser representadas por hombres debido a las fuertes leyes Shogunato<sup>16</sup>.

Sin embargo, pese a las prohibiciones y restricciones de las leyes patriarcales de la cerrada sociedad japonesa, las historias de terror con personajes femeninos siguieron evolucionando a lo largo de los siglos. Sus tramas a menudo trataban de mostrar la liberalización de la mujer sometida bajo el yugo opresor masculino. Tras el aperturismo que trajo consigo el siglo XX la pérdida de la II Guerra Mundial, Japón tuvo que revertir sus políticas sociales conservadoras en pos del desarrollo de su país como potencia económica. Algo que provocó la división del trabajo dentro

---

<sup>16</sup> El Shogunato de Tokugawa prohibió en 1627 a las actrices que representaran obras kabuki. Para ello, se escudaron en su carácter inmoral y público, ya que normalmente las actrices ejercían también la prostitución y a menudo acaba habiendo altercados las noches de representación.



del matrimonio tradicional patriarcal modelado desde la época Edo. Esto reforzó la figura de la madre japonesa que había estado sometida hasta aquel momento. Este empoderamiento comenzó poco a poco a nutrir las historias de novelas, teatros y sobre todo, cine como podemos ver en el genial director Yasujiro Ozu (1903-66). Con el paso de los años, y tras la adopción de la constitución de 1947, la mujer fue ganando derechos con respecto al hombre hasta alcanzar la ansiada ley de igualdad de empleo de 1986. Esta heteronormativización de la pareja logró que su rol evolucionara dentro de la sociedad japonesa y pasara de ser un mero objeto manipulado por sus padres o maridos a tener mayor independencia. Algo que hemos visto desde Ozu hasta el inicio del *J-Horror* posmoderno, que se apoyará en las familias desestructuradas para sus historias.

### El cambio de discurso

Poco después, en concreto a finales de los 90, Suzuki y posteriormente Nakata centran su mirada en esta nueva figura femenina empoderada y psicológicamente más fuerte para sus historias. Su tenacidad superior a la masculina les sirve para configurar su personaje femenino fetiche, Sadako. Primer ejemplo de mujer empoderada que tras ser subyugada ya no sirve a nadie más que a sus propios intereses. Un ente o fantasma, no como símbolo de la opresión como había sido durante todos los anteriores siglos, sino como un símbolo de superación y poder frente a la opresión patriarcal. Sin embargo, al no poseer unas características equivalentes a sus colegas masculinos, como podrían ser la fuerza o la corpulencia de los característicos Jason o Krueger<sup>17</sup>, sus poderes son obtenidos a través de fuerzas sobrenaturales. Un poder que no para de crecer, puesto que se alimenta del odio y del deseo de venganza. Unos seres que no solo buscan transgredir las expectativas de la cultura pop, sino que quieren expresar esa idea de cambio cultural del nuevo siglo. Una permuta en forma de mujer empoderada y autónoma capaz de expresarse por sí misma a través del puro horror. El rol dentro del género terrorífico ha cambiado y como bien apunta la investigadora Andi Zeisler autora de *Feminism and pop culture* (2008), sus mujeres son capaces de: “abandonar y rechazar esa concepción de la mujer como un ser dócil, complaciente y obediente”.

La literatura y el cine japonés de los años noventa comienza a llenarse de historias de fantasmas vengativos femeninos de todo orden. Mujeres jóvenes, mayores e incluso niñas regresan de otro mundo para aterrorizar a cualquiera que ose interponerse en su camino. Una venganza que no conoce de condición social, fuerza e incluso intenciones por muy buenas que sean. El rol ha cambiado y su poder sobrenatural es tan elevado que es capaz de imponerse incluso a las verdaderas protagonistas de las cintas, que normalmente también son mujeres en el caso del cine. El papel de antagonista o antihéroe es el verdadero dominador de este tipo de historias. Estos relatos se apoyan en base a la cultura tradicional asiática y japonesa para configurar un ideario propio. Una forma particular de afrontar el terror que con el buen hacer japonés ha perdurado a lo

---

<sup>17</sup> **Jason y Krueger:** Son los protagonistas de *Viernes 13* (1980) de Cunningham y *Pesadilla en Elm Street* (1984) de Craven. Sendas películas de terror entran dentro del subgénero *slasher* y son especialmente representativas porque alcanzaron gran popularidad durante la década de los ochenta generando sagas cinematográficas que se han extendido hasta nuestros días.

largo de los años. No cabe duda de que el discurso feminista está muy presente en estos relatos. Unas historias de revelación de mujeres japonesas que afrontan ciertos miedos reales, nunca antes tocados en este género, todo ello con menos victimismo y más feminismo. No obstante, todavía queda un largo camino por recorrer en este sentido y el primer paso siempre es que estas cintas abandonen definitivamente los festivales secundarios para dar el salto al gran público definitivamente. Pero para eso habrá que esperar a que la presencia de financiación y distribución no sea un oligopolio masculino.

### **La premisa madre e hija**

Las historias que funcionan bajo la premisa madre e hija han sido históricamente muy utilizadas en todos los géneros, aunque su presencia en el melodrama siempre ha sido superior. No obstante, como veremos posteriormente es una premisa que también se ha dado en las últimas décadas dentro del terror tanto en la literatura como en el cine. Tradicionalmente este tipo de historias son las que generan mayor riqueza a la hora de narrar historias de mujeres porque también se enfocan en los dramas más reales, los domésticos. Con frecuencia este tipo de narraciones sirven para ofrecer una crítica a la ideología dominante o patriarcal y nos muestran las dificultades a las que estas féminas deben enfrentarse para superar la opresión masculina. Se nos muestran pues mujeres que son víctimas de este sistema y que pese a todo tratan de salir adelante tomando difíciles decisiones morales. Es en este punto donde surgen con especial fuerza las historias de madres que deben luchar contra estas fuerzas opresivas para sacar adelante a sus hijos, un papel delicado dada la complejidad que estas situaciones suponen para los infantes.

Como posteriormente analizaremos la relación madre e hija supone un punto de partida que sirve para mostrarnos una realidad cotidiana que pese al paso de los años sigue ahí. Estamos hablando de los conflictos entre padres conflictivos y sus mujeres e hijos sufrientes. En el mejor de los casos estos padres acceden a divorciarse, pero para posteriormente centrarse en hacer daño a sus mujeres bien sea física o psicológicamente e incluso mediante la custodia de los niños. Un apartado que normalmente adquiere mayor importancia en el caso de las relaciones madre e hija es el que permite mostrar una dependencia generada a partir de una fuerte unión femenina muy arraigada históricamente. Podemos ver ejemplos de este tipo de relaciones en la novela y en el cine con gran éxito en las historias de *The exorcist*, escrita por William Peter Blatty (1972) y adaptada por Friedkin en 1973. En ella se trataba la premisa madre e hija dentro del terror de una manera novedosamente cercana. Tras un divorcio difícil las féminas se mudan de casa para empezar una nueva vida alejadas del ambiente familiar. Un hecho que provoca que la niña aburrida comience a coquetear con una ouija antigua. Tras esto obtiene un nuevo amigo de otro mundo que la llevará a la locura y la poseerá de una forma muy sexualmente grotesca frente a su sufriente madre que solo podrá mirar y rezar. Desesperada acudirá a un párroco experto en exorcismos para que trate de curarla. Unas imágenes visualmente grotescas a veces herederas de la versión cinematográfica de la vengativa y también *slasher*, *Carrie* (1974) de King.

Otra obra clave dentro de esta tipología sería *El resplandor* (1980) de Kubrick. El autor utiliza el terror psicológico para conformar la base de esas atípicas situaciones familiares madre e hija, que serán frecuentes en el *J-Horror*. Unas historias que se centran en ese intento desesperado de unas madres que han sufrido en el pasado para salvar a sus hijos. Estas tendrán que convertirse

en heroínas, en su vertiente más romántica y clásica, para tratar desesperadamente de preservar a sus hijas. Todo ello sin dejar de lado la lucha de estas por alejarse de sus propios miedos e inseguridades. En *Dark Water* de Suzuki (1996) y Nakata (2002) analizaremos pormenorizadamente este aspecto de la mujer en el terror desde el punto de vista madre e hija. Aunque como hemos dicho este tema también lo abordaremos desde el prisma de la mujer vengativa. Son ejemplos de esta modalidad las siguientes obras: *Ringu* de Suzuki (1991) y de Nakata (1998), *Ju-on* (2002) y *Chakushin Ari* (2003), entre otras japonesas. Posteriormente la mayoría de estos *films* tuvieron *remakes* estadounidenses, con mejor o menor éxito, que adaptaron con ciertos cambios las mismas temáticas y que abordaremos con el ejemplo de la versión americana de *Dark Water* (2005). Como último ejemplo notable destacaremos un *film* que, pese a pasar desapercibido en su momento, aborda desde una nueva perspectiva esta visión, *En la niebla* (2006), donde una madre sufridora con un triste pasado tendrá que rehacer su vida. Es sin duda un buen ejemplo de *thriller* psicológico que realmente aporta nuevas visiones del terror, pero pasó por las carteleras sin mucha gloria.

## 2.7. LA INTERTEXTUALIDAD Y LA ADAPTACIÓN INTERMEDIAL

En la era de su reproductibilidad técnica, la ficción no aspira únicamente a la construcción de objetos únicos, sino a la proliferación de relatos que operan en un universo de sedimentos [...] y a menudo se legitiman todas las estrategias de la repetición. (Balló y Pérez, 2005:9)

T.S. Elliot publica en 1922 *La tierra baldía*, su obra culmen. Un poema especialmente curioso por estar repleto de eso que algunos autores han denominado referencias intertextuales. Una creación que le servía, de hecho, para confirmar su teoría de una literatura “como un todo viviente que encierra dentro de sí todas las obras alguna vez creadas” (Pérez Bowie, 2008: 151). En este confluirían en diálogo autores y obras pertenecientes a distintas épocas y corrientes, un hecho que daría lugar al estudio de Mijaíl Bajtín. Este lo categorizaría dentro del “dialogismo y la polifonía” (Bajtín, 1986:327), en el marco de la teoría literaria que había desarrollado en investigaciones lingüísticas desde 1982. Paul Ricoeur se referiría a esto como la intención del autor a través de otros textos que, fruto de la tradición, confluyen en él. (Ricoeur, 2001:278)

A colación de ese dialogismo, Julia Kristeva introduciría un término especialmente relevante para nuestro estudio, la intertextualidad. Una palabra que nos habla de cómo cada texto podría estar creado a través de ordenaciones insertadas en un idioma de citas. Para ella “todos los textos son estructuras de fórmulas anónimas insertadas en el lenguaje, variaciones sobre esas fórmulas, citas conscientes o inconscientes, confluencias e inversiones de otros textos” (Kristeva 1967 citada por Pérez Bowie, 2008:151). Un término que alude a la forma de transmitir el significado de un texto a través de códigos que involucran a otros textos, independientemente de los medios. Una teoría especialmente seductora, tanto dentro como fuera de la literatura, ya que como hemos visto parece más que evidente esa intertextualidad dentro del género de terror japonés en el título analizado anteriormente.

Además, este fenómeno de la intertextualidad se podría extender a todo tipo de textos y medios, ya sean cinematográficos, teatrales o incluso artísticos. Basta considerar cómo el cine ha tomado como propios discursos textuales desde su origen, como ya hiciera el teatro en su día. En este sentido existen dos teorías extendidas, la defendida por Mijaíl Iampolski que se refiere a insertos intertextuales opacos “capaces de disolver el significado y promover el sentido mediante la sustitución de mimesis por semiosis” (Iampolski citado por Pérez Bowie, 2008:151). Y otra secundada por Barthes y Ropars que manifiesta su carácter jeroglífico que mina la mimeticidad del texto para desmotivar la imagen frente a su universo. Algo que Jenny y Riffaterre secundan, pero introduciendo una salvedad que nos parece clave a la hora de estudiar la intertextualidad, la de reconocimiento. Para dichos investigadores solo se puede hablar de ella si se pueden descubrir dichos elementos “el texto y su intertexto son variantes de una misma estructura” (Iampolski, 1996:34).

Sin embargo, antes de continuar conviene detenerse brevemente en enumerar los distintos tipos de intertextualidad, o de presencia efectiva de textos en otros textos, nombrados por Kristeva. Las formas más utilizadas y extendidas entre los investigadores, en orden de relevancia son: la cita, la alusión y el plagio. No obstante, también hay otros que se podrían añadir, aunque por cuestiones de preeminencia lo dejaremos para otra ocasión. Son ejemplos de esto el guiño y la influencia.

- La cita, el más utilizado, que se refiere a la referencia explícita de un texto en otro. De hecho, debe ser literal y conducir al autor, obra, fecha, etc.
- La alusión, se refiere a cuando encontramos en un texto b o nuevo una referencia, por más nimia que sea, de uno anterior. Es decir, se toma de él su subtexto para añadirlo a un nuevo texto en forma de intertexto en una relación intertextual. Aunque está claro que para que ese intertexto se convierta en un nuevo texto hay que dotarlo de entidad a través de un exotexto. La forma más conocida de este tipo de relaciones son las expresiones literarias que han pasado a formar parte de la cultura popular. Esto es algo que vemos mucho en diversas fórmulas literarias noveles y es una fórmula que algunos autores han denominado “plagio inconsciente”.
- El plagio, es el tipo de intertextualidad más denostado por los investigadores y el público en general por su vínculo con la copia. Esto normalmente se refiere a la imitación, temática o estilística de una obra sin hacer referencia a la fuente original. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no siempre el plagio se da de manera literal, ya que se puede plagiar una estructura, un argumento, un personaje, una idea, etc. Muy cerca de este tipo estaría la influencia, claro que esta segunda con cierta creatividad puede dar resultados más originales que el plagio.

A modo de cierre hablaremos de un polémico término que se ha puesto bastante de moda en esta era posmoderna, el homenaje. De nuevo estamos ante una relación intertextual de apropiación de algo que no es nuestro, pero con ciertas salvedades. Por una parte, tenemos la mera alusión a modo de guiño de hermanamiento de obras y por otra una mucho más negativa en la que puede existir una clara intención fraudulenta o de enriquecimiento sobre el Trabajo de otros, se trata de plagio. Además de todo lo expuesto, la evocación de un discurso en otro puede darse mediante la estilización, la ironía, la parodia o el pastiche, entre otras. Una reminiscencia que además puede ser de una manera más o menos explícita o híbrida.

### 2.7.1. LA INTERTEXTUALIDAD CINEMATOGRAFICO-LITERARIA

Desde su conformación inicial, el cine se vio obligado-tentado a mirar hacia la literatura para contar historias, partiendo de su temática y estructura. A base de préstamos y, con el paso de los años, terminaría por consolidarse como un medio de expresión autónomo, más allá de la mera reproducción de una realidad dependiente de la literatura. Por ese motivo rápidamente se comienza a hablar de una relación de dependencia, posteriormente desmentida por otros investigadores. No obstante, todo ello termina germinando en algo que se ha denominado, adaptación. A partir de la necesidad de crear argumentos, temas, historias, recreaciones o personajes carismáticos, el cine vuelve la mirada una y otra vez a la literatura para recrear historias míticas, a partir de historias archiconocidas que pudieran ser interpretables o reinterpretadas. Gracias a dicha circunstancia conocemos *films* con intenciones variadas, que van desde lo puramente artístico y cultural hasta la divulgación o la mera reinterpretación personal del director.

Sin embargo, no es la única forma en la que la literatura puede participar del cine, ya que también es posible que esta relación intertextual se dé de forma mítica y cultural, evocando esquemas narrativos antiguos y trasladando sus argumentos a la actualidad. Es decir, “una vieja historia que resulte nueva, fresca, recién inventada y siguiera una manera contemporánea de entender una trama ya evocada” (Balló y Pérez, 1998:11), algo que también se aprecia en la revisitación de temas míticos de la cultura universal con reinenciones, reelaboraciones y otras prácticas intertextuales de textos anteriores, que incluso crean un tipo especial de contexto que influye en el autor y en el lector.

Pero el cine fue más allá de la literatura y se fijó también en otras artes que la tomaban como referencia, como podrían ser las artes del espectáculo o el pictoricismo. A partir de aquí, y a través de la asimilación de nuevos mecanismos narrativos y técnicos, evoluciona a un plano formal que le permite lograr autonomía e independencia. Algo que hemos definido intertextualidad intermedial, ya existe una clara relación entre textos de la literatura del medio escrito con otros del medio cinematográfico o artístico como el teatro, entre otros. Tras dicha panorámica, todo comienza a problematizarse y surgen nuevas intrigas que exploran caminos como el metaficcional del cine y la literatura. De hecho, se crean obras donde se confunde el mundo ficcional verosímil del autor representado, con el inverosímil creado por este en el film, como es el caso de *La triple muerte del tercer personaje* de Helvio Soto (1980). De hecho, también es posible apreciar los tipos de intertextualidad literaria: citas, referencias o guiños, utilizados dentro del propio mundo cinematográfico, tanto entre textos y cine, como entre películas. Es enorme la cantidad de *films* en los que vemos, a modo de guiño intermedial, ejemplares novelas en sus secuencias, algo que les sirve para poner en abismo las historias de sus personajes para hacer más participes a sus lectores. Esta circunstancia se aprecia en cintas como *El valle de Abraham* (1996) donde su director, M. Olivera, se sirve de un ejemplar de *Madame Bovary* (Flaubert, 1857) para colocar su historia intertextual en un abismo intermedial.

### 2.7.2. LAS TEORÍAS INTERTEXTUALES EN EL CINE

Desde sus orígenes el cine tomó muchos elementos culturales y artísticos para configurarse como un nuevo arte independiente con elementos expresivos propios, de hecho, no podemos culpar a sus autores de nada ya que antes del romanticismo el concepto de autoría como tal no existía y la reelaboración y reutilización de obras anteriores era algo casi sistemático. Así que es indudable que la influencia de la novela realista decimonónica y los folletines románticos están en él, además de otros espectáculos artísticos como el teatro melodramático de finales de siglo y el *music hall*. Incluso encontramos referencia a la pintura, que ejerce desde una gran influencia desde el principio en este y que iría cambiando, evolucionando. Con el paso de los años se utilizan técnicas inspiradas en el clasicismo, el impresionismo, las vanguardias, etc. Todo ello para crear lo que Bajtín denomina: dialogismo entre textos, o intertexto si nos referimos a Kristeva, un término que parece clave e incluso necesario a la hora de adaptar una novela en la actualidad. Es decir, producir un claro diálogo entre estructuras realistas provenientes de diversos ámbitos artísticos.

A raíz de las primeras teorías que afrontan la relación de textos en el cine surgieron diversas corrientes que estudiaron más a fondo su aplicación al medio. Uno de ellos fue la de George Bluestone, que sienta las bases indicando que nos enfrentamos a un medio visual independiente, dotado con su propio público y modos de producción. Durante los siguientes años surgieron otras investigaciones, como las de Genette o Barthes, que se aproximaron al estudio relacionándolo con los modelos narratológicos. A las teorías de Bajtín y Kristeva pronto se une un autor especialmente importante dentro de este ámbito, Genette. Utilizaría el concepto de transtextualidad para referirse a todo aquello que relaciona un texto con otro. Más recientemente ha surgido la teoría de los polisistemas adyacentes o intermedialidad de Even-Zohar. Una teoría donde “el cine se mezcla con distintas artes a través de relaciones socioculturales, políticas, económicas, en una mutua interpenetración y determinación” (Even-Zohar citado por Pérez Bowie, 2008: 191), para convertirse en una obra con valor en sí misma en un medio diferente. Este plantea, acertadamente en nuestra opinión, la necesidad de acudir a un enfoque de reconstrucción del texto fuente a través de las adecuaciones de las normas de equivalencia, para así concretar los mecanismos que han determinado el proceso de transformación.

Sin embargo, pronto surgen una serie de corrientes que se muestran a favor y en contra de considerar al cine como medio visual independiente. Por una parte, cabe considerar la que defiende la difuminación de las estructuras iniciales culturales para crear un lenguaje expresivo original, y, por otra, las que consideran que esa herencia sigue y seguirá influyendo en el cine. La primera corriente apoyada por el Trabajo de Eisenstein sobre Griffith, menosprecia la puesta en escena heredada del teatro y habla de una narratividad propia surgida de la novela decimonónica. La segunda considera el cine como el resultado de este medio, al asimilar intertextualmente otras artes, es decir que toma de la pintura, del teatro y del resto de artes culturales aspectos como los efectos visuales, los escenarios o la puesta en escena. Simplificándolo, aseguran que toma todo tipo de prácticas narrativas para crear un arte autónomo que recrea la ilusión de un mundo real mediante pactos ficcionales, que ya se aprecian en el drama aristotélico e incluso en el héroe valeroso de la novela romántica.

### 2.7.3. TIPOS DE INTERTEXTOS CINEMATOGRAFICOS

Como hemos visto, tras nutrirse de las artes en particular y la literatura en concreto, el propio cine se presenta como un intertexto, ya que de forma consciente o inconsciente se citan de alguna manera apareciendo en películas bajo la forma de alusión, readaptación o renovación creativa de otros. El cine, al igual que ocurrió con la literatura, rápidamente se convierte en un tema en sí mismo para transportar las vivencias de sus personajes. Estos están relacionados con este mundo o las de sus espectadores y llegan fácilmente al espectador a través de algo tan esencial como es el ambiente de la sala de proyección. En algunos casos, el autor busca la nostalgia del cinéfilo, como se desprende de *Cinema Paradiso* (1989) de Tornatore y, en otros, la autocrítica, como Wilder en su *Crepúsculo de los dioses* (1950). En el más enrevesado de todos se llega incluso a introducir la ficción en segundo grado, es decir, la pantalla dentro de la pantalla. Es especialmente interesante este último ejemplo por introducir la idea del desenlace del mundo ficcional verosímil a través de una segunda pantalla que estos personajes contemplan. Esta circunstancia dota a la historia o ficción marco de un efecto realidad que proporciona más verosimilitud a las acciones de los personajes de la principal ficción marco. Se manifiesta en el falso documental biográfico de *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles y en *Zelig* (1983) de Allen. Esta interacción entre personajes y pantalla puede, en los casos más extremos, llegar a crear una “acción enmarcada que se hace permeable” (Bowie, 2008:157) ayudando a desencadenar tramas y permitiendo el tránsito entre dos niveles distintos de ficción. Estos personajes llegan a atravesar las pantallas en cintas como *Pennies from heaven* (1981) de Ross.

También podemos encontrar la cita en el cine mediante la adición de fragmentos de otros filmes, normalmente clásicos, como dedicatoria u homenaje, que permite cambios inesperados en los niveles de ficcionalidad pero que si no se usa bien puede terminar resultando una parodia del mundo del cine. Por último, tenemos el plagio, un recurso utilizado por productoras normalmente de países con leyes laxas de derechos de autor que no dudan en calcar historias, estructuras, temáticas, personajes, etc. Circunstancia que en algunos casos llega a desarrollar esperpentos que crean un efecto de Parodia no buscado en el espectador. Sin detenernos demasiado solo comentaremos que existen dos pequeñas categorías que destacan en este apartado, que ya indicamos en la literatura, como son la parodia y el pastiche. Del primero podemos destacar ejemplos de *films* que son a su vez parodias de otras películas y a su vez de obras literarias, que sí buscan la risa de una manera más o menos artificiosa. Del pastiche o combinación de textos, estilos y autores también tenemos ejemplos como se desprende del cine de Tarantino, pero para no extendernos solo lo mencionaremos.

### 2.7.4. LA REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Como inciso diremos que el realismo, cinematográficamente hablando, se logra mediante el pacto de estrategias entre texto y referente para así minimizar la duda de veracidad del de origen. Para Metz una de las claves de este medio es la “impresión de realidad”. Para Krakauer y Bazin ese realismo de la imagen cinematográfica constituye la base de la estética del cine de una manera democrática. Bazin apoyaba su interés en una verosimilitud superficial o profunda, pero real y honesta. Mientras, Krakauer defendía una estética fundamentada en una realidad material y visible basada en la naturaleza pura. Algo defendido por Robert Stam que comenta cómo el *film* utiliza



una serie de estrategias para lograr cumplir el pacto que se establece entre el texto de origen o referencial para tratar de minimizar las dudas ante la verdad del texto. Krakauer diría que “El cine escenifica la cita con lo contingente, con el flujo impredecible y abierto de la experiencia cotidiana”. Apoyándose en las palabras de Auerbach que comenta de la novela algo similar:

La novela moderna y su registro del momento azaroso, independiente hasta cierto punto de los órdenes controvertidos e inestable a cuyo alrededor lucha y se desesperan los hombres; un momento que permanece intacto como la vida diaria. Quizá como rechazo visceral de las certezas autoritarias [...] sería iniciar al espectador en el conocimiento apasionado de la existencia cotidiana y en el amor crítico por esta” (Stam, 2001:102)

### **2.7.5. LAS APORTACIONES DE GENETTE Y DE JULIA KRISTEVA**

Gerard Genette en su obra *Palimpsestos: la literatura en segundo grado* (1982), acuña el término de la transtextualidad para hablarnos de “todo lo que pone a un texto en relación manifiesta o secreta con otros textos”, algo que abarcaría a la propia intertextualidad junto a otros cuatro fenómenos coexistentes que organizó por categorías. Más tarde, Julia Kristeva definiría la intertextualidad a partir de las palabras de Bajtín “mosaico de citas”, es decir, una “co-presencia efectiva de dos textos bajo la forma de plagio, cita y alusión” (Kristeva 1978:190). Estos dos últimos, unos términos bastante interesantes para nuestros objetivos que posteriormente desglosaremos. Pero antes de ir más allá, y a modo de preámbulo, desglosaremos brevemente el concepto de transtextualidad y caracterizaremos las cinco posibilidades que pueden manifestarse. Posteriormente las desarrollaremos en más profundidad según la importancia que tengan para nuestra investigación:

- La intertextualidad: sería básicamente esa co-presencia efectiva de dos textos mediante cita, alusión o plagio, de la que antes hablábamos.
- La paratextualidad: que son todas aquellas relaciones entre un texto original y su paratexto, es decir, su título, epígrafe, ilustración, portada, etc.
- La metatextualidad: que es la relación de dos o más textos a través de la crítica.
- La architextualidad: que se refiere a la disposición o rechazo de un texto a la hora de caracterizarse a través de su título.
- La hipertextualidad: que es la relación entre un hipertexto que transforma, modifica, reelabora o amplía a un texto anterior o hipotexto en el que se basa.

Kristeva esta define la intertextualidad argumentando que “todo texto es la absorción do transformación de otro texto” (Kristeva, 1978: 190). Tratándolos como dos sistemas de signos que de alguna manera se influyen el uno al otro en una relación de reciprocidad. Aportando a la enunciación un nuevo enlace que junto al enfoque significativo lo identifica y concreta. Algo que se explica más claramente si nos centramos en la figura del lector, y a su función de enlace entre la historia y el autor. Un creador que a su vez hace las veces de guía para que el espectador pueda desarrollar la historia a través de los vacíos que previamente ha ido dejando en el texto y que debe rellenar. Es en este punto donde interviene Stam para añadir que la conexión entre ellos y sus sistemas de significación viene dada por la intertextualidad. Este a través del cine define las



relaciones entre films partiendo de un contexto histórico y social. Según Stam, el dialogismo y la intertextualidad funcionan con cualquier tipo de producción de cultura, algo que llama “dialogismo intertextual” (Stam, 2000:58-69).

Completando el planteamiento de Kristeva, que se refería a la lectura crítica de los textos, se distinguen dos conceptos, el de productividad e intertextualidad. Dentro de la productividad del texto surgen dos nuevos términos denominados fenotexto y el genotexto (Kristeva, 1978:221).

- El fenotexto: se refiere texto como punto de encuentro entre las transformaciones del autor y el lector a partir de la estructuración de la proyección de los sentidos. Sin embargo, mientras que para el autor el fenotexto es su cultura y sus escritos, ya que es en ellos en los que apoya su creación, para el lector es el texto que lee.
- El genotexto: en su caso se refiere al proceso subyacente de gestación textual, es decir, el resultado de la inspiración de otros textos. En este caso para el autor sería la obra creada a partir de su cultura, mientras que para el lector es el producto que genera en su lectura, producto de su interpretación.

A modo de ejemplo esto se referiría a cómo el genotexto sería la novela o película original que sirve de inspiración y el fenotexto a las versiones, reinterpretaciones o *remakes* que resultan de la reinterpretación de los primeros. Esta circunstancia se refiere a cómo, en una concepción más pragmática del discurso literario, esta producción del texto retomarían otros textos, lo que introduciría la posibilidad de descubrir bajo un texto otras inscripciones anteriores. Dentro del texto, aunque casi no sean visibles, sí son identificables otros textos, algo que Genette llamaría palimpsesto, “La intertextualidad procurará descubrir en el texto el reflejo más o menos visible de otras prácticas textuales” (Reis, 1985: 109).

Más tarde, la teoría de Genette (1989), que explicaba la intertextualidad como la co-presencia efectiva de dos textos, en forma de cita (textual) o alusión (evocación textual o visual), así como la existencia de la intratextualidad, que sería una autocita de la propia película. Esta interpretación fue aplicada y sistematizada dentro del cine por Stam en su libro: *Teorías del cine: Una introducción* (2001) en los mismos términos que hemos visto antes en Genette. No obstante, estas categorías sufren ciertos cambios en su aplicación y merecen ser explicadas con un poco más de profundidad.

- La paratextualidad dentro del cine pondría de relieve la relación entre los materiales que se ordenan entre los límites del texto y su paratexto; título, subtítulo, dedicatorias, aclaraciones o nuevos cortes del director, subtítulos etc. Esta ampliación de información supone una aportación al fílmico que busca dirigir la recepción del *film* por parte del espectador y la crítica, y es lo que hoy día vemos constantemente en las ediciones con extras en DVD y las campañas promocionales que se hacen de los filmes.
- La metatextualidad se refiere a la relación, de aceptación o rechazo, que ciertas obras tienen con ciertos textos que hablan sobre ellas. Una relación entre una obra y una crítica, comentario o estudio histórico que la menciona. La podemos ver en todas las artes, pero centrándonos en el cine reconocemos que siempre ha habido sectores muy críticos con la valía de ciertas películas basadas en otras ideas originales, como por ejemplo los *blockbusters*. Un arte aplaudido por unos, catalogado históricamente por otros y

despreciado por algunos críticos por su carácter de masas frente al de autor. Aunque cabe recordar que también se hizo desde las vanguardias al cine clásico de Hollywood.

- La architextualidad en su caso hace referencia a la relación que se establece entre el texto, aunque también puede ser fílmico o artístico, y el género o subgénero al que pertenece. Esta relación puede ser de aceptación o rechazo, según sea su naturaleza y las características que prejuiciosamente se tenían o esperaban de él. Esto lo vemos muy bien en los títulos o paratextos de ciertos *films*, los cuales inducen al encasillamiento de los textos dentro de un determinado género. Así pues, mientras hay títulos que remiten al género también los hay que hacen lo contrario como la saga *Scary Movie* (2000-13). Según Iampolski el género es un architexto que mediante la cita puede confirmar su pertenencia y sus códigos de lectura correspondientes.
- La hipertextualidad nos hablaba del texto como un hipertexto modelado a partir de un hipotexto anterior, modificándolo. En este caso, como indica Stam, las adaptaciones o reinterpretaciones cinematográficas serían hipertextos de obras literarias, fílmicas o artísticas anteriores o hipotextos preexistentes. Sin embargo, estos hipotextos a menudo pueden derivar en distintos tipos de hipotextos o transposiciones según la lectura que el realizador incorpore en su versión, acentuando ciertas particularidades tácitas de esas obras. Genette crea dos grupos: el de imitación y transformación y el lúdico, satírico y serio, del cruce de estos criterios surgen seis tipos de hipertextualidad. Estos son: la parodia, el pastiche, el traslado, la *charge*, la transposición y la falsificación o simulación. Sin embargo, es en las dos últimas donde se encontraría lo que más adelante definiremos como reescritura o reimaginación. En este apartado tendríamos las distintas versiones generadas para continuar sus historias, así pues, tenemos las continuaciones analíticas o precuelas y las prolípticas hacia delante o secuela. Estas últimas buscan prologar las tramas para contar lo no dicho y estarían dentro de la categoría de la amplificación. Como contrapartida tenemos la transposición que busca contar de una forma nueva una misma historia anterior.

A partir de aquí comienza el Trabajo de las campañas de marketing, que dan por supuestas las capacidades del espectador para entender sus códigos mediante pequeñas variaciones o desviaciones reconocibles, aunque sea de manera errónea debido a su dificultad o falsedad, véase la ironía reflexiva de Godard. Para Stam el cine posmoderno está plagado de intertextualidad para tratar de llegar a las masas mediante el pastiche, sin pretensiones de originalidad o como lo definió “la mezcla irónica de estilos ya desaparecidos” (Stam, 2001: 254), basado en la replicación, el declive de los ideales y la falta de originalidad convertidas en un reciclaje constante. Robert Altman manifiesta cómo el género ha pasado de revelar las preocupaciones del mundo real a la pseudoconmemoración, “*cuentan con la memoria del espectador para convocar su magia, pero son ellos los que implantan en los espectadores los recuerdos necesarios en formas de otras películas de género*” (Altman, 2000:255). Al hilo de estas afirmaciones, Santos Zunzunegui propondría una estrategia intertextual para los autores: “[...] relejendo los géneros tradicionales, sometiendo a torsión sus parámetros articuladores, sometiendo a mestizaje e hibridaciones sus elementos canónicos” (Zunzunegui citado por Pérez Bowie, 2008:161), Para ello pone como ejemplo a Scorsese que no rehúye de ninguna tipología intertextual porque es capaz de ser fiel a sí mismo y elaborar su Trabajo sin gestos iterativos.

Finalmente, queremos lanzar dos planteamientos más. El primero de ellos alude a lo que según el modelo científico se denomina transdiscursividad, un término que nos habla de dos códigos distintos, de diversos medios que son capaces de encontrarse, como son la literatura, el cine, el arte, etc. En este sentido la relación entre ambas codificaciones crea un fenómeno llamado transdiscursividad. Un término que relaciona dos codificaciones mediante la metadiscursividad algo que, pese a su naturaleza transladora, pone en contacto diversos lenguajes aparentemente irreconciliables. En segundo lugar, nos gustaría dejar claro que el léxico, en tanto a la adaptación en nuestro idioma, es heterogéneo. Así pues, nos encontramos con autores clásicos que tratan este tipo de transposiciones como adaptación o versión de un texto a otros medios. Pero quizá el término más acertado para este tipo de transposiciones sea el de recreación o reimaginación cinematográfica, ya que este es más real y sirve también para distinguir el aspecto imaginativo y original de la adaptación textual. Por esto, a partir de ahora nos referiremos de esta manera a las adaptaciones.

#### 2.7.6. LA INTERTEXTUALIDAD PICTÓRICA

Como breve apunte haremos referencia a cómo la pintura ha estado presente en el cine desde sus inicios y le ha permitido generar una relación intertextual con la pintura. Ha participado de la creación de su lenguaje implementando la organización del cuadro, la puesta en escena mediante las leyes de la composición pictórica, la perspectiva, el uso de la luz, la fotografía y posteriormente, la incorporación del color. Esta última incorporación estrecharía los lazos entre el séptimo arte y la pintura, dotando de multitud de recursos expresivos a los directores y maestros de la luz como Néstor Almendros o Billy Williams, entre otros, que confiaron en las creaciones de Caravaggio, Vermeer, etc., para enriquecer sus obras. Así pues, se comenzaron a iluminar los *films* siguiendo las características de autores pictóricos o escuelas características, sus técnicas, su tratamiento del color, etc. Tenemos pues composiciones y estéticas que van desde las clásicas de Botticelli, hasta el expresionismo de Kirchner o las posteriores vanguardias.

No son pocos los casos en los que existe una homología entre la imagen fílmica y sus referentes en la pintura. “Una forma de componer que va más allá del guiño cultural de imitación y que busca constatar la correspondencia que existe entre el cine y la pintura, un tratamiento del tiempo, movilización de la mirada, posicionamiento del sujeto, una relación epistemológica” (Serceau citado por Pérez Bowie, 2008: 163). Esto, junto a la motivación estética, son los verdaderos artífices de la relación intertextual entre cinematografía y pintura, ya que el autor busca el realismo a través de la pintura para construir un nuevo mundo ficcional a través de citas o alusiones a obras pictóricas. En la mayoría de los casos existe una coherencia a la hora de crear un universo fílmico a través de la mimesis de uno pictórico anterior. Por ejemplo, mediante el *biopic*, basado en una trama pictórica de un autor como ocurre de una manera bastante libre y cómica en *Moulin Rouge* (2001), de Huston, se aluden a las técnicas y estilo de Toulouse Lautrec. No obstante, hay que destacar que hay autores que juegan con la discordancia entre la historia que se narra y el mundo pictórico imitado. A través de los contrastes eligen estilos pictóricos de mundos contrarios para acentuar ciertas sensaciones y sentimientos, como ocurre en *La joven de la perla* (2003) de Webber, basada en la obra de Vermeer. Llegando a casos como el de Godard que crea una resistencia estética ante la trivialización de la imagen por los medios audiovisuales

experimentando y combinando al límite sobre ciertos autores pictóricos. En España tenemos el ejemplo de esa exploración de los límites pintura-cine con Víctor Erice con obras como *El sol del membrillo* (1992). Llegados a este punto podemos añadir que se puede estudiar la intertextualidad desde todas las tipologías intertextuales vistas anteriormente, así como las relaciones metaficcionales no solo dentro de la literatura, sino que también lo hace dentro de la pintura y el cine llegando a mezclar metaficcionalmente todos estos universos en determinadas ocasiones. Sin embargo, por motivos de extensión nos quedaremos con las comentadas anteriormente y daremos algunas pinceladas en el análisis.

### **2.7.7. LA TRANSFICCIONALIDAD**

Con la llegada de la era de las series múltiples personajes, de multitud de universos ficcionales, han comenzado a traspasar las pantallas, trasvasando sus aventuras a los distintos soportes mediáticos de ficción disponibles. Esto significa que podemos ver distintos universos y personajes de novelas, series o películas compartiendo universos que no son los suyos, algo que ya venía de la ciencia ficción. Estas reescrituras o reelaboraciones en diversas direcciones están provocando que cada vez la novela, el cine, la televisión e incluso el cómic estén más unidos, hasta el punto de no saber dónde termina uno y comienza el otro. Algunos autores apuntan a que esa circulación intermediática e intertextual de textos, personajes y universos de ficción han pasado a formar parte de un nuevo juego de relaciones que ha modificado sus reglas gracias a nuestro consentimiento, es decir, “un vasto juego automodificador” (Saint-Gelais, 1999:246). En este punto cabe también considerar las reflexiones de R. Barthes:

La forma bastarda de la cultura de masas es la repetición vergonzosa: se repiten los contenidos, los esquemas ideológicos, el pegoteo de las contradicciones, pero se varían las formas superficiales: nuevos libros, nuevas emisiones, nuevos filmes, hechos diversos, pero siempre el mismo sentido. (Barthes, 1973:68)

### **La intermedialidad**

Este término viene a referirse al diálogo que surge entre los procesos artísticos-culturales, también llamados prácticas significantes y los medios implicados. La definición de medio hace referencia a un código o sistema de signos empleados para transmitir una determinada información que desemboca en la generación de una representación de la realidad. A partir de aquí, la intermedialidad surge como una forma de comunicación que integra uno o varios medios.

Construcciones complejas que implican no solo distintas formas físicas de codificar la experiencia humana, sino de una amalgama de relaciones culturales (procesos) que incluyen diversos canales de procesamiento de la información obtenida a partir de esas experiencias (visuales, auditivas, etc.), y que se mueven también en torno a cambios en los contextos comunicativos (códigos distintos, relaciones diversas entre productores y receptores de la información, canales de distribución variables...) (Mayer, 2005, citado por López-Varela, 2011:108).

Kristeva define la intermedialidad como un espacio intermedio que sirve como nexo de unión o bisagra para referirse a la confluencia o entrecruzamiento de dos medios sin que esto les afecte directamente a ninguno de los dos, pero generando nuevos elementos o modelos de representación. La incorporación de estos medios a las prácticas culturales ha dado lugar a:

La aparición de espacios intermediales entre modelos de representación y creación de significados, así como a la proliferación de textos, intertextos, hipertextos, hiperficciones, a los que se asocian diferentes actos de redefinición del medio de representación, transmedialidad, multimedia, hipermedia, con la creciente confusión de las realidades asociadas a tales actos (Vol. 6, 2008: 65-82). En este sentido podríamos decir que la intermedialidad trata sobre las relaciones entre los distintos medios y sus respectivos contextos comunicativos, para así adentrarse en las referencias de imitación o ilusión de la recreación de un medio en otro en el que es el receptor de la obra el que debe dar el sentido a lo que está viendo, escuchando, etc.

La intramedialidad surge para definir el tipo de relación que tienen dos obras o productos con un mismo origen medial. Es decir, hace referencia a todas las referencias que encontramos dentro de un medio en dos productos distintos. Además, englobaría, como una subcategoría suya, las relaciones intertextuales en las que un texto hacía referencia a otros. Por lo tanto, estos deben permanecer a una misma categoría. Esto lo veríamos en las relaciones entre dos novelas, películas, mangas, etc., independientemente del género. Este tipo de relaciones en algunos casos generan nuevas técnicas literarias que suelen extenderse rápidamente.

La remediación es una expresión que hace referencia al cambio de un medio a otro con otra forma pero que continúa transmitiendo una información similar, es decir, en palabras de Rajewsky “remedia formas pre-existentes de media a través de la simulación, apropiación y (para un mejor o menor grado) remodelando sus cualidades específicas, estructuras, técnicas o prácticas representacionales” (Rajewsky, 2005:60). Por lo tanto, la remediación haría referencia a todas esas modificaciones que son necesarias a la hora de hacer la transformación de una obra de un medio a otro distinto, por lo que no sería una mera representación. Esto quiere decir que una readaptación al cine depende en gran medida de la adaptabilidad de ciertas estructuras y técnicas de un medio a otro. “El proceso de remodelación medial, ambos, la forma antigua y nueva de la media están involucradas en una lucha por reconocimiento cultural. [...] apropiándose y remodelando las prácticas representacionales de estas formas antiguas” (Rajewsky, 2005:64). Además, para esta autora la remediación, en el caso del cine y otros medios inmediatos y llamativos, está situada en el interior de los denominados “imperativos contradictorios de nuestra cultura de inmediatez e hipermediación” definidos por Bolter y Grusin (Rajewsky, 2005:64).

La transposición medial ha sido definida por Rajewsky como una la combinación de un medio determinado con otro de manera genética. En este sentido, el autor hace referencia a las adaptaciones cinematográficas de novelas, cuentos, teatros, cuadros, etc. Estos son un tipo de producto, con cualidades intermediales, muy ligados al proceso de transformación y a la permanencia de una obra o texto en esencia en otro medio a través de la remediación. Algo que Genette explicó como la “co-presencia efectiva de dos textos” (Genette citado por Pérez, 2008:159). Dicho de otro modo, la presencia de uno de estos en dos obras distintas supone que de forma intertextual se relacionen como hipotexto e hipertexto reelaborado. Esto lo veremos en las distintas adaptaciones de *Dark Water* (1996), de Suzuki. Gracias a esto, una obra textual, fílmica,

etc., es capaz de dar el salto y transformarse en otro tipo de producto en otro medio. En este sentido podríamos decir que en el esquema novela-film, el libro sería el Intertexto y la película la remediación de Este dentro de un proceso de transposición intermedial. Así pues, tenemos ejemplos del paso de la novela al cine que están a caballo a la hora de adaptarse entre la cita textual y la alusión a la idea original.

Además de todo lo expuesto cabe considerar a autores como Cubillo, que abordan la importancia que tiene, al analizar este tipo de obras, la “contextualización de las prácticas significantes o medios” (Cubillo, 2014:176). Una práctica que adoptaremos como propia a la hora de analizar los contextos que rodearon a los autores de las obras y al país del momento. Posteriormente daremos un paso más hacia el análisis de las obras seleccionadas: en sus estructuras, técnicas, representación, etc. En este análisis podremos dilucidar la forma la que el autor se ve afectado culturalmente a la hora de abordar el cambio de medio, modificando ciertos aspectos con respecto al medio anterior. Para finalmente observar cómo estas técnicas de adaptación o reelaboración dan lugar a una transposición intermedial que engloba todos esos estudios intertextuales y de remediación de la obra. Así pues, parece necesario ir un poco más allá de la mera intertextualidad para abarcar otras problemáticas intermediales derivadas de las distintas disciplinas o representaciones de la realidad, ya sean literatura, teatro, cine, manga u otros medios digitales y sus múltiples perspectivas.

### 2.7.8. LA ADAPTACIÓN

“Las operaciones realizadas en el proceso de transponer un texto revelan los modos de lectura” (Wolf, 2001: 116).

Antes de entrar en la fase de desarrollo del análisis fílmico nos gustaría detenernos en un tema recurrente en nuestro Trabajo como es el de la adaptación. En este punto confluyen de alguna manera la mayoría de apartados de este Trabajo de análisis e investigación. Esto es debido a que es el que estudia el trasvase del texto escrito a la imagen fílmica, ya sea a modo de adaptación o *remake* o como adaptación a imagen estática o novela gráfica, un caso especial que también trataremos a partir de esta idea en un análisis posterior. Para ello repasaremos algunas teorías actuales que tocan el tema desde las perspectivas que más nos interesan para este Trabajo, tratando de dejar al margen las intertextuales que hemos tocado anteriormente.

Es una tarea difícil intentar trazar una serie de pautas que permitan clasificar de alguna manera los múltiples lenguajes, características, técnicas, etc., utilizados en la novela, película u obra original y en su posterior representación. Por ello tendremos en cuenta las limitaciones que conllevan ciertos análisis e incluso la confusión terminológica que engloba la palabra adaptación. Comenzaremos señalando aquellos estudios que intentan relacionar ambos textos en torno al grado de fidelidad. Estos básicamente señalan la existencia de tres pautas como son ilustración, creación y recreación para clasificar estos análisis. No obstante, la constante redefinición de estos términos ha terminado por desembocar en la creación de nuevos términos como la traducción, la traslación, la transformación, la transposición o simplemente la versión. Estos autores dan por hecho que hay que abordar el estudio de la adaptación desde un esquema mucho más complejo que el del simple contenido para proponer estudios sobre la propia transformación fílmica de los textos literarios.

Estos introducen el término recreación que habla de la relación de ambos desde un punto de vista igualitario de dos lenguajes distintos, pero no inferiores, algo que sí sucede habitualmente en el cine.

André Bazin es el primero en utilizar a partir de la noción de escritura este término de recreación para dejar atrás la idea de ilustración-creación de una mera copia de la realidad a partir de un texto anterior. Este introduce nuevas pautas, como la traducción o la transcripción, para hablar sobre “una intervención escritural” (Bazin, 2000:118) para lograr su propia estructura estética más allá de la copia. Posteriormente, Christian Metz desplegaría esta teoría a través de la distinción entre códigos de denotación, estables y coherentes, y símbolos específicos portadores de sentido. Ambos conformarán lo que denomina como estilo analizable a partir de la escritura, pero en relación con la cultura y la historia de esas reinterpretaciones.

André Gaudreault introducirá más tarde el término mostración para aproximar el relato escénico a la narración escritural. En este sentido, el autor explica que el relato filmico participa de ambos, pero a la vez difiere ya que para mostrar debe elegir un momento, un lugar y unas técnicas narrativas implementadas a través de procedimientos durante el montaje. Es decir, un sistema de relato que necesita llevar a cabo tres pasos la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en cadena, “escritura en tres tiempos” (Gaudreault, 1988 citado por Pérez Bowie 2008: 186). En este sentido, el autor Francis Vanoye hablará de adaptación como un “proceso de apropiación” que es la consecuencia de un condicionamiento existencial por parte del realizador, es decir, una transferencia histórico-cultural y no solamente semiótica. Por lo tanto, para Vanoye el proceso de apropiación es una integración-asimilación de una obra o algunos de sus aspectos adaptados a través de la ideología del adaptador. Esto también depende de diversas variables socio-histórico de la época, contextual o estético y, por lo tanto, puede generar una intervención estética neutral, divergente o de inversión. Stam, por su parte, hablaría del término “fidelidad”, para introducir sus planteamientos sobre la “esencia escondida de la literatura” y su carácter de escritura abierta, que con el paso de los años y de lugar, es fácilmente reinterpretable “mediante los valores del presente” (Stam, 2000:57), un planteamiento con el que estamos completamente de acuerdo y que esperamos también demostrar.

En España, autores como Jorge Urrutia hablan de la equivalencia entre texto original y adaptación, introduciendo el término de “traducción” filmica (Urrutia, 1986: 78). Este estudio nos habla de la necesidad de superar los enfoques clásicos en torno al contenido y estudiar la correspondencia entre la expresión de los planos y el contenido a través de las unidades que lo conforman.

### **El *remake***

Términos como este se utilizan en la actualidad, sobre todo en el mundo audiovisual, para designar las reinterpretaciones de películas o series clásicas. Estas normalmente tienen una revisitación en forma de versión actualizada de una historia conocida con unos personajes determinados. Como hemos visto antes, el *remake* está basado en la teoría del fenotexto que definía Kristeva y que aludía a los textos creados a partir de un genotexto cultural anterior que servía de inspiración, muy similar a la teoría que extendería Stam sobre el hipotexto fuente del que beberían

todas estas versiones creando distintos tipos de hipertextos con una base común tácita o sobrentendida (Stam, 2000:231). Un método que las grandes *majors* han venido utilizando sin reparos para llegar de una manera rápida y efectiva a las grandes masas mediante historias ya narradas, pero con contextos actualizados y nuevos actores. Algo que, como muchos autores apuntan, se convierte en un símbolo de la falta de creatividad e innovación de los grandes estudios. Estos prefieren no arriesgar por temor a perder sus grandes inversiones y suelen recurrir a la revisitación sin grandes cambios más allá de la recontextualización de historias, personajes y ambientes. Así tratan de llegar a sus públicos mayoritarios con una fórmula de adaptación cultural, idiomática y local, dejando de lado la innovación. Autores como Limbacher o Nowlan han tratado al *remake* como una creación que, desde los inicios del cine, ha dejado de lado la translación del lenguaje. En lugar de eso, las productoras a menudo prefieren adentrarse en la neutralización de las distintas narrativas culturales de otros países en pos de la homogeneización. Esto lo vemos en el ejemplo de los *remakes* estadounidenses y en sus constantes revisitaciones que se valen de la reutilización de tramas narrativas, como bien apunta Cascajosa “reaprovechamiento y reciclaje de materiales narrativos” (Cascajosa, 2005: 1), de otras culturas como la europea y la asiática para crear versiones americanas. La propia autora apunta también cómo más tarde se han añadido o incluido otros medios más allá de la literatura y el teatro como son el cómic. Este se ha visto trasladado a series anime y películas de acción real, tanto es así que han llegado recientemente a vender sus derechos para *streamings* americanos para nuevas series y adaptaciones, entre otras múltiples combinaciones. Un ejemplo relativamente reciente en el cómic japonés sería el caso de *Death Note* (2003) de Ōba adaptado por Obata. Un género que estudiaremos mejor más adelante en nuestro estudio. A estos medios en las últimas décadas se ha añadido la industria del videojuego, que goza de anuales *remakes* de *remakes* ya hechos años atrás, como en el caso *Tomb Raider* (2018) de Uthaug basada en un juego ya adaptado. Aunque no todo son teorías negativas ya que esta autora propone planteamientos sobre integración y multiculturalismo. Otros autores como Forrest o Koos se colocan en el bando de los buenos mostrando que el *remake* como un “fenómeno industrial y cultural que, gracias a la dialéctica establecida entre original y versión, puede ofrecer una visión enriquecedora de toda una variedad de elementos” como han sintetizado Jennifer Forrest y Leonard R. Koos (Forrest y Koos, 2002:5), frente a la idea de globalismo.

Como hemos visto las relaciones entre la literatura y el cine han sido ampliamente estudiadas y discutidas ya que autores como McFarlane apuntan a que el cine saqueó estas narraciones por razones comerciales de respetabilidad y popularidad, sin embargo, otros autores apuntan a que no son solo esas las razones. En la actualidad y desde el punto de vista del cine hay diversos estudios cinematográficos que han tratado el tema de la adaptación desde un punto de vista intertextual. Stam consideró la primera problemática de la fidelidad como un problema derivado del cambio de medio y los problemas de producción de este, por lo que decidió considerar la adaptación como un dialogismo intertextual entre una novela con su medio y su contexto y un *film* con los suyos propios y, por lo tanto, hay que prestar atención a las lecturas, críticas y reescrituras del material previo (Rodríguez, 2007:90). Estas reflexiones nos llevarían a Naremore que afirmaría que, en un mundo tomado por los medios de comunicación, las referencias y los préstamos narrativos entre distintos medios obliga a unir el estudio de la adaptación al del reciclaje.

Vivimos en un mundo lleno de referencias y de préstamos de las películas, los libros y de cualquier forma de representación: los libros se convierten en películas, pero



a la vez las películas se convierten en novelas, en guiones publicados, musicales de Broadway, espectáculos de televisión *remakes*, etc. (Naremore, 2000:15)

## **Conclusiones**

Utilizaremos este apartado sobre el estudio del Intertexto para, posteriormente, comprobar en nuestros análisis de texto literario y fílmico, si es posible encontrar puntos de coincidencia. Algo casi asegurado dado que, como veremos, la idea de intertextualidad engloba a todos los seleccionados interrelacionándolos entre sí. Si damos por hecho estas teorías, parece lógico que todos están en deuda con el resto de alguna manera, bien sea con un hipotexto para crear nuevos hipertextos, como aseguraba Stam, o con la idea de genotipo del que surge la inspiración para crear nuevos textos fenotipos, idea apuntada por Kristeva. Posteriormente y apoyándonos en esa intertextualidad, intentaremos organizar mejor la comprensión de ambas historias y su relación de contextos de significación. A través de estas deducciones o inferencias podremos ver cuáles son las estrategias que han sido utilizadas por estos autores a la hora de crear o producir sus respectivos hipertextos. En estas obras analizaremos autores, contextos, escritos originales, historias, narraciones, estructuras, temáticas, ambientes, existentes, técnicas, visión personal, etc. Con todo esto al final podremos vislumbrar qué autores han logrado crear mejores y más gratificantes relaciones entre textos y cuales han llegado a transmitir más al lector lector-espectador. Teniendo en cuenta los distintos medios por los que se hibrida este hipotexto obtendremos una gran cantidad de datos que nos servirán para comprobar nuestra tesis.

## **2.8. ANÁLISIS DESDE LO FÍLMICO**

### **2.8.1. ANÁLISIS DE LA NARRACIÓN**

La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en las que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos (Casetti y di Chio, 1991: 154).

En primer lugar, nos gustaría aclarar que como bien vimos en la fase metodológica este Trabajo está enfocado al estudio de las distintas adaptaciones de la historia *Dark Water*, desde la perspectiva de su adaptación cinematográfica de 2002. Por este motivo hemos desarrollado un tipo de estudio a caballo entre lo narrativo y lo fílmico que nos ayude a recabar datos de las cuatro obras intertextuales analizadas. Algo que nos debería ayudar a poder comparar con mayor facilidad dichos resultados en la conclusión final, sin alejarnos demasiado del objetivo de este Trabajo. Para ello, en primer lugar, nos dirigiremos a estudiar los contextos de las obras, es decir: la cultura, los hechos históricos y los contextos que rodearon a los autores antes de crearlas. El objetivo de esta fase previa será el de arrojar datos que nos ayuden a tratar de concluir cual ha sido la influencia que todos estos elementos han tenido sobre las obras.

A partir de aquí desarrollaremos un análisis de los elementos narrativos, fílmicos o gráficos, que nos permitirá analizar las obras propuestas con el objetivo de ponerlas en relación con la obra fílmica de Hideo Nakata. Por este motivo realizaremos un esquema lo más genérico

posible que se adapte, en la medida de las necesidades, lo máximo a dichas obras. El motivo de esto es el de obtener la mayor cantidad de datos posibles para comparar en la fase final. Para ello utilizaremos ciertos aspectos propuestos por Casetti y Di Chio en su libro *Cómo analizar un film* (1991). Ya que como ellos mismos argumentan un análisis en general debe responder o adaptarse a las necesidades que se quieran cubrir al analizar. Así pues, tras examinar dicha obra decidimos dividir nuestro análisis en los siguientes apartados: discurso propuesto, importancia de la trama y sus conexiones, estructuras narrativas de las obras, tipos de escritura que podemos encontrar, tipo de narrador o narradores y la importancia del cronotopo. Para este último aspecto analizaremos la importancia que tiene en los relatos el tiempo y la utilización que los autores hacen de este y la importancia de los lugares en los relatos.

Tras este estudio preliminar se dará paso al análisis de sus características narrativas pasaremos a ahondar en las tres premisas más fundamentales de la narración, propia mente dicha: sucede algo, le sucede a alguien y el suceso cambia poco a poco la situación, algo que posteriormente desgranaremos.

- En primer lugar, analizaremos el: sucede algo, es decir, acontecen sucesos (intencionales o no entre uno o más personajes y de distinta duración que ocasionan consecuencias o resultados).
- En segundo lugar, estudiaremos lo siguiente: le sucede algo a alguien o alguien hace que suceda, es decir, uno o varios acontecimientos hacen que le suceda algo a los personajes (héroes, víctimas, humanos o no), que a su vez están situados en un ambiente. Esta unión de personajes y ambientes da lugar en narratología a los existentes.
- En tercer y último lugar, examinaremos el cómo este suceso cambia de una manera más o menos rápida la situación inicial. La ruptura con el estado inicial genera una transformación que obliga a la evolución y la reintegración de esa situación pasada renovada en un final.

## **Existentes**

Dentro de este apartado acudiremos a los “existentes” Casetti y di Chio en sus (1991:155). A través del análisis del triple eje: existentes, acontecimientos y transformaciones. Utilizaremos este porque de esta manera se privilegia la historia por encima del relato que es lo que estamos buscando en este análisis, junto con su presentación fílmica. No obstante, el discurso portador siempre estará presente en dicho análisis.

Los existentes en este caso engloban a los personajes y los ambientes del relato, pero como pueden existir dudas entre su acierto acudiremos a los tres criterios implantados por Casetti y di Chio para verificar sus funciones narrativas: el criterio anagráfico, el de relevancia y el de focalización.

- Mediante el criterio anagráfico analizaremos el nombre y su generación de identidad claramente definida. En el caso de los genéricos o anónimos solo los abordaremos si son relevantes a la hora de analizar los existentes.

- A través del criterio de relevancia trataremos de analizar, en la medida de lo posible y de la necesidad, quien es el portador de los acontecimientos y transformaciones de la historia, es decir, el personaje principal, que también podrá ser colectivo. En este sentido seguiremos en la medida de lo posible las distinciones propuestas por Casetti y di Chio. Distinguiremos entre incidencia e iniciativa a la hora de enfrentarse a los acontecimientos o mostrarse pasivo o sumiso. Observaremos como el actuar tendrá distintas formas de aparecer en los relatos, mostrándose como un “hacer” o actuar como motor de la historia, “hacer” para manipular, influir o dominar a los demás o “hacer decir” gestionando la información para hablar de uno mismo. Después trataremos de analizar el “mirar” como acción en sí misma y el “hacer mirar” para mostrar y mostrarse de los personajes. En último lugar buscaremos, si es relevante, sobre quien recae la figura del “sufrir” que recibirá las anteriores acciones.
- Con el criterio de focalización trataremos de centrar la atención en los distintos elementos de la narración: espacios, encuadres, planos dedicados. Todo ello para tratar de dilucidar sobre que o quien recae el foco de atención o centro sobre el que se articula la historia.

### **Ambientes**

En el apartado de ambientes trataremos de escudriñar todos y cada uno de los elementos que aparecen en la trama, es decir, su trasfondo, lo que llena la escena y lo que genera un entorno. Esto es importante ya que, a través de este decorado, los personajes pueden actuar y moverse para operar en un determinado espacio o coordenadas espaciales. Este caracteriza el desarrollo de una acción, por lo que también es importante a la hora de analizarlo, de escrutar sus principales características:

- Si es rico o pobre (muy detallado o muy simple) así como si mezcla distintos estilos creando fuertes contrastes o desequilibrándolo.
- Si es histórico, ya que puede estar construido según esta característica o ser metahistórico y, por lo tanto, genérico o incluso abstracto.
- Otra posibilidad que tendremos en cuenta es si el ambiente está caracterizado y si responde a una serie de características específicas en determinadas situaciones.

### **Personajes**

Como ya hemos visto antes, las tramas, por lo general, siempre se refieren a alguien, es decir, a unas acciones y a unos acontecimientos relativos a un personaje. No obstante, los autores anteriormente citados, consideran difícil determinar en qué consisten estos componentes narrativos. Por ello hemos decidido afrontarlos desde las tres perspectivas propuestas: “como persona, como rol y como actante” (Casetti y di Chio, 1991:159).

- Como persona. Llevaremos a cabo un tipo de análisis fenomenológico (actitudes y acciones) que se centrará en discernir si el personaje ha sido dotado de una unidad

psicológica y de acción real o al menos similar a lo que podemos encontrar. Para ello existen distintas ópticas:

- Personaje plano, es decir, simple y unidimensional, frente a complejo y variado.
- Lineal o redondo, que implica si es uniforme y calibrado o si es inestable y contradictorio.
- Estático frente a dinámico, que se centra en si es estable y constante o si evoluciona constantemente.

En la medida de lo posible también trataremos de centrarnos en cómo es su carácter o forma de ser, su unidad psicológica y gestos, es decir, su modo de hacer como unidad de acción, todo ello bajo la capa de la identidad física del personaje y sus contrastes de sexo, edad, etc., con el resto.

- Como rol. Analizaremos al personaje desde el punto de vista formal (carácter, comportamiento), como un perfil codificado, es decir, que su personalidad asume una serie de géneros de gestos. Teniendo cuidado de no tratarlo como un personaje con matices o un individuo único, sino como uno que se ha convertido en un rol o parte de la narración que la sostiene y puntúa. En este caso llevaremos a cabo los siguientes análisis, en la medida de las necesidades:
  - Si es activo frente a pasivo. Examinaremos si el personaje opera con iniciativa o si en contraposición el personaje es objeto de esas iniciativas.
  - Si es influenciador o autónomo. Estudiaremos si el personaje es activo que “hace hacer” o si es el que “hace” directamente.
  - Si es modificador o conservador. Atendiendo a si el personaje es motor de cambio (mejorador o degradador) frente a conservación y/o restauración del orden.
  - Si es protagonista o antagonista. Analizando si los dos son fuente de “hacer hacer” o “hacer”, o si cada uno hace avanzar el relato de una forma inversa. Para ello nos ayudaremos del ejemplo del cine americano en el que tenemos las figuras contrastadas del *official hero* y del *outlaw hero* (fuera de la ley) pero pese a su diferencia ideológica, ambos ayudan a equilibrar las historias.

En este punto trataremos de ver si estos personajes canónicos se relacionan con instancias ideales o contrapuestas como pueden ser el Bien y el Mal. No obstante, este tipo de relaciones no suelen ser el centro de las narraciones, ya que los protagonistas suelen combinarlas y por ese motivo son menos reales que los personajes puramente de rol.

- Como actante. Esta instancia es abstracta y se centra en leer la entidad y la actuación del personaje. Por lo tanto, dejando de lado su aspecto formal (carácter y comportamiento) y fenomenológico (actitudes y acciones), trataremos de analizar al personaje según el lugar que ocupa en la narración y su contribución para que avance (operador). Esto se refiere a los “núcleos efectivos de la historia” (Greimas citado por Casetti y di Chio, 1991:164). Como actantes pueden ser personas, objetos, conceptos, etc. En este caso tendremos

cuidado con hacer ciertas distinciones en torno al eje direccional principal de Sujeto-Objeto:

- Sujeto: buscaremos a quien se mueva hacia el Objeto (como deseo) para conquistarlo. Él actuará sobre el mundo y se desplazará realizando acciones (avance, pruebas, decisiones). Además, él decidirá si (hacer o deber hacer), un mandato y al final obtener una recompensa o punición.
- Objeto: Trataremos de encontrar a quien influye en esta acción del sujeto presentándose como hacia lo que hay que ir (objeto de deseo) y sobre el que hay que operar (manipulación) o hacia lo que hay que ir con vistas a otra cosa (objeto de valor o neutro).

Como hemos dicho antes si nos basamos en el eje Sujeto-Objeto existen una serie de acciones o ejes auxiliares llamados actantes contrapuestos.

- El Destinador versus el destinatario: en este caso buscaremos el punto de origen del objeto a través del que todo circula en la historia y el que recibe el objeto beneficiándose de él (normalmente el sujeto, ya sea protagonista o comunidad).
- Adyuvante o ayudante frente a Oponente: en este sentido trataremos de localizar a los personajes o instancias que ayudan a un sujeto a superar pruebas y avanzar hacia el objeto deseado y el que trata de impedir ese logro.

### **Arquetipos**

Como cierre interesante para este punto incidiremos brevemente, de nuevo, en los tipos de arquetipos que podemos encontrar en el análisis. En este sentido cabe recordar que Jung los define como un conjunto de ideas o imágenes, innatas, culturales o tradicionales, que configuran a los personajes con una serie de rasgos comunes a los de otros textos. Todo ello gracias a la capacidad de la mente humana para compartir lo que Jung definió como “conciencia colectiva”. Estos arquetipos también existen en otras categorías como en el simbolismo y la situación, pero nos detendremos solo en el primero.

- Dentro de los arquetipos más universales a todo tipo de historias tenemos: el héroe, el antagonista, el ayudante, el mentor, guardián del umbral, heraldo, figura cambiante, sombra y embaucador entre otros.
- En el caso de los más utilizados en el terror: Podemos citar los siguientes: El psicópata, el loco, el asesino, el doble, el monstruo (bueno o malo), el fantasma vengativo, el embaucador. La categoría de monstruos se subdividiría a su vez en Vampiros, zombies, demonios, hombres lobo, criaturas asesinas, etc.

### **Acontecimientos. Acciones y sucesos**

En el apartado de los acontecimientos trataremos de analizar, si fuera necesario, todas esas acciones o sucesos encargados de marcar el ritmo de las tramas. De hecho, ellos son los encargados de cumplir la dinámica narrativa de que algo le sucede a alguien y ese alguien hace que suceda.

Estos a su vez pueden dividirse en dos categorías distintas. En este sentido tendremos que distinguir entre los provocados por algún agente animado, las acciones y por otra parte los que son desatados por factores anónimos ya sean colectivos o ambientales (naturaleza), los sucesos.

Sin embargo, las acciones abarcan un espectro mucho más amplio de acontecimientos y por esto se dividen en tres tipos de acción sobre cada personaje:

- Como comportamiento o fenomenológico Este tipo de análisis lo llevaremos a cabo para observar si la manifestación de una acción es atribuible a una fuente concreta, si es la manifestación de la actividad de alguien y cuál es su respuesta explícita a una situación o estímulo. Todo ello sin olvidar que puede ser voluntaria o involuntaria, individual o colectiva, transitiva o intransitiva, singular o plural, única o repetitiva, etc. Se centra básicamente en la forma o los gestos con los que se expresa un individuo.
- Como función o formal. En este apartado encontraremos los tipos de acciones estandarizadas, ya descritas por Propp. Estas nos parecen especialmente interesantes por que indican que, pese a sus muchas variantes, los personajes históricamente las han ido cumpliendo en todos y cada uno de los relatos cortos y cuentos analizados por Propp. En este sentido analizaremos los acontecimientos, y ocurrencias singulares para ver si se cumplen las 31 acciones que propone el autor en su viaje del héroe. No obstante, para no extendernos demasiado las sintetizaremos en los 10 grandes tipos de acciones seleccionados en *Cómo analizar un film* (1991), (Casetti y di Chio, 1991:190-193), posteriormente solo las numeraremos, pero en la fase de análisis las aplicaremos en cada obra:
  - **La privación.** Suele acontecer al inicio y alguien pierde algo muy querido, persona, derecho, capacidad o cualquier objeto de deseo.
  - **El alejamiento.** Tiene una doble función ya que confirma una pérdida y requiere una búsqueda para solventarla. El personaje suele ser desterrado y se lanza a su búsqueda para tratar de arreglarlo.
  - **El viaje.** Se refiere al avance físico y psicológico del personaje a través de etapas como una transferencia.
  - **La prohibición.** Vendría a ser el refuerzo de la privación inicial y que puede ser respetada o desoída mediante una infracción.
  - **La obligación.** Se refiere al deber realizar una misión por parte del personaje, es una acción importante y también puede ser cumplida o no dependiendo del compromiso de Este.
  - **El engaño.** Es otro tipo de acción que impide el avance y en este caso el personaje puede creerla o desenmascararla.
  - **La prueba.** Engloba dos tipos de acciones distintas. Las acciones de las pruebas preliminares en las que se obtiene el medio con el que afrontar la batalla final, que es el segundo tipo de pruebas, la definitiva en que se afrontará para reparar esa pérdida inicial que debe acabar con victoria y derrota del antihéroe.
  - **La reparación de la falta.** En la que el personaje se libera de la injusta privación inicial.

- **El retorno** es una acción que precede a la anterior función y es opuesta a la función de alejamiento ya que regresa a un lugar ya contemplado.
  - **La celebración** es la última de las funciones y es un mero reconocimiento de la victoria mediante una recompensa.
- Como acto (abstracto). Analizaremos, si es necesario, las relaciones entre actantes (sujeto y objeto) pueden ser de dos tipos: por contacto y por mutación, derivada de este. De estas relaciones se derivan dos distintos tipos de enunciados narrativos básicos, los de estado y los de actuación.
- Los de estado (F unión (S: O)) que nos indican la interacción entre el sujeto y el objeto, pero dicha unión puede ser conjunción (reparación de falta, viaje y llegada) si se alcanza a poseer el objeto o de disyunción si se pierde o falla (privación o alejamiento) en ese intento de alcanzar el objeto.
  - Los de actuación (F transformación (S: O)) que tratan sobre el paso de un estado inicial a otro.
- En último lugar diremos que el acto posee dos dimensiones, la pragmática y la cognitiva. Esto significa que trataremos de encontrar si existen en estos textos la dimensión pragmática, en la que actúa u opera sobre los existentes o bien la cognitiva en la que se actúa para construir una conciencia posible a través de los sentimientos cognitivos. Por último, diremos que cada fase de actuación se coordina con otras y se subordinan, pero a su vez constan de una serie de momentos que son la *performance*, la competencia, el mandato y la sanción, aunque por motivos de extensión es posible que todo esto no se aplique.

## Transformaciones

En este sentido buscaremos todos los acontecimientos que intervienen en las tramas provocando un giro, hacia delante o atrás, y con ello evolución. Es decir, ese acontecimiento conlleva algo y que a su vez dividiremos en dos partes: lo que ocurre y lo que viene después (sea o no su efecto). Este acontecimiento, por lo tanto, detalla los relatos y lo que los mueve y supone una modificación situacional, un proceso de transformación que puede ser visto desde tres puntos de vista como cambios, procesos o variaciones estructurales.

- Como cambio, dimensión fenomenológica. Desde esta perspectiva exterior trataremos de estudiar al personaje desde dos vertientes, la que viene a partir del personaje como actor de cambio (lo sufre, lo provoca o lo expresa) y la de la propia acción como motor de cambio (lo realiza o impulsa). En el primer caso trataremos de reconocer cambios en la forma de ser (carácter) o en la de hacer (actitud). Mientras que en el segundo podrá haber tres tipos de cambios, los lineales (uniformes y continuos) o los quebrados (interrumpidos y contrastados), los efectivos (que inciden en las situaciones) o los aparentes (inconclusos), y los de necesidad (causales y diseñados) y de sucesión (concatenación temporal) transformación por el fluir del tiempo o cronológica.

- Como proceso, dimensión formal. Esta perspectiva es más formal y toma las transformaciones como procesos de cambio de caminos recorridos y evolución. En este sentido trataremos de analizar si es una transformación de procesos que puede ser para el mejoramiento del protagonista o el empeoramiento del antagonista, algo que depende del punto de vista pero que se aprecia desde el inicio del relato. Para localizarlos trataremos de buscar los intereses humanos o proyectos en el primer caso, cómo se manifiestan, si se actúa o si se quedan como simples deseos, al igual si tienen resultados o no. En este sentido, tres figuras, la del agente-beneficiario que se sitúa en un estado inicial de falta y tendrá que salvar un obstáculo, de manera casual o pasiva o de manera activa en forma de tarea que cumplir, con ciertos medios. La del agente-aliado que intervendrá mediante un intercambio de servicios y puede ser aliado, socio, acreedor o cómplice. Y la última la del agente-antagonista que puede operar de manera pacífica para acabar siendo aliado o de manera hostil a través de la agresión o el engaño.
  
- Como variación estructural, dimensión abstracta. En este apartado si nos detendremos un poco más a la hora de analizar ya que sabemos que existe una diferencia muy acusada en este caso en algunas de las obras. Este tipo de variación la analizaremos basándonos en cada una de las modificaciones que se den sobre la base del relato. Posteriormente enumeraremos las 5 y las aplicaremos tal cual en los análisis. Tipos: la saturación, la inversión, la sustitución, la suspensión y el estancamiento.
  - **La saturación** es un tipo de variación en la que la situación planteada al inicio lleva una dirección clara a una conclusión lógica que sigue las premisas planteadas, es quizás la más fácil de ver.
  - **La inversión**, plantea cómo el resultado previsible en las premisas iniciales acaba siendo invertido, no se resuelve ni completa, lo que llamamos final sorpresa.
  - **La sustitución** es cuando la historia inicial toma un camino que en su final no tiene relación alguna con su partida. Variación total por yuxtaposición.
  - **La suspensión** indica que la dirección de partida queda rota o insatisfecha en su finalización.
  - **El estancamiento** es no-variación, ya que permanece la situación inicial.

Como apunte final añadiremos en la fase de análisis fílmico el apartado de los regímenes de la representación donde, entre otros, se analizarán la escenografía utilizada por los diversos autores visuales, los tipos de plano y los modos de filmación y los tipos de mirada. Algo a lo que también añadiremos el simbolismo representado por los diversos creadores, el arte en el que se apoyan visualmente, más allá del intertextual, la importancia del sonido y la de la banda sonora y cómo esto afecta al resultado final del film. Evidentemente trataremos de adaptar en la medida de lo posible este análisis fílmico al cómic de Meimu.

Para lograr nuestros análisis nos circunscribiremos bajo un esquema que, de la manera lo más clara posible, nos permita ver en cada una de las partes de la estructura del texto los distintos elementos de los textos a estudiar. En este caso los acontecimientos que circunscriben los sucesos y posteriores acciones de los personajes, independientemente de si son provocados por estos



personajes de forma directa, indirecta o no lo están. cómo a su vez darán lugar a las transformaciones, es decir, serán la consecuencia de la interactuación entre los personajes en un ambiente y de cómo evolucionan las circunstancias iniciales del relato a partir de esas acciones. También cómo estos cambios sucesivos de un polo a otro generan cambios en la situación inicial de la obra, en la trama, y no es más que una constitución de red de relaciones dinámicas y de combinaciones. Todos estos cambios suponen un punto de giro que hace que las narraciones avancen y se transformen propiciando que la trama o el tejido del relato se active. Nos parece pertinente cerrar este apartado con la siguiente cita: “La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar unos acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos” (Casetti y di Chio, 1991:172).

### 2.8.2. ESTRUCTURA BÁSICA PARA EL ANÁLISIS LITERARIO Y DE LA REPRESENTACIÓN

A continuación, vamos a desgranar una visión simplificada de la estructura básica de estudio que hemos desarrollado para el análisis genérico de cada obra, independientemente del medio. Así pues, afrontaremos un apartado de contexto de autor y obra común para todos los análisis, un apartado de análisis del texto literario, audiovisual y gráfico. Además de añadir una breve incursión intertextual al final de cada análisis donde se desgranarán las influencias anteriores y posteriores del texto literario, *del film* y de la novela gráfica:

#### Contexto:

- El autor y su obra.

#### Análisis:

- Discurso y narración
- Estructura narrativa
- Tipo de escritura
- Tipo de narrador (En cine: *Showing* y *Telling*)
- El tiempo
- El espacio
- Existentes
  - o Ambientes
  - o Personajes: como persona, rol, actante
- Regímenes de la representación (solo analizados en cine y cómic)
  - o Modos de filmación
  - o Perspectivas y movimientos
  - o La mirada
  - o Color e iluminación
  - o Simbología y arte
  - o Sonido
- Acontecimientos, acciones y sucesos
- Transformaciones

#### Intertextualidad:

- Relación con otros textos, obras, medios, etc.

### 3. ANÁLISIS DE LA OBRA *DARK WATER* Y SUS REINTERPRETACIONES

#### 3.1. LITERATURA: SUZUKI (JAPÓN)

##### 3.1.1. CONTEXTO DEL AUTOR Y SU OBRA. SUZUKI

El 13 de mayo de 1957 nace Suzuki en Hamamatsu Koji, una ciudad portuaria situada en la prefectura de Shizuoka, donde el mar tiene capital importancia. El ambiente marino y su evocadora sinergia con lo desconocido es capaz de conectar directamente con el más allá japonés. Recordemos el punto 2.5, donde se aborda lo ligado que está el terror con el agua y el mar en la cultura japonesa por la cantidad de vidas que sesga anualmente. Una zona que debió recomponerse y reconstruirse rápido tras la guerra y, aunque ya habían pasado 12 años, el final de la guerra, sus estragos y la política de ahorro quedaban demasiado cerca para Suzuki. A la ocupación americana hasta el año 1952 se unía la de Okinawa hasta 1972. Un aviso claro para la población japonesa aún muy condicionada y controlada. Tras el desarme, la democratización y la purga de los criminales de guerra llegó una reforma educativa que afectó a millones de niños entre los que se incluía nuestro autor. Durante su infancia y juventud vivió grandes cambios culturales hasta llegar a destruir el tradicional arraigo japonés. En los años 70 se produce una explosión de todas estas circunstancias y Japón comienza a adaptar deliberadamente a sus costumbres todo tipo de prácticas occidentales. Fue así como surge la denominada cultura de masas japonesa. Posteriormente llegaría la cultura pop que se consolidaría tras la Guerra Fría (1989). Con el desarrollo de la sociedad de consumo, los japoneses pasaron del ahorro dominante hasta los 70 a gastar en todo tipo de aficiones. Es así cómo surge la subcultura *otaku*<sup>18</sup>. Un hito especialmente interesante porque estos rasgos de su cultura forman el contexto perfecto para que los artistas japoneses adapten y desarrollen nuevas técnicas de creación como veremos ahora en el caso de Suzuki.

Desde los inicios de su carrera los textos de Koji destacan por usar ciertas temáticas de una manera permanente: el miedo a la naturaleza desconocida, la protección familiar, los fantasmas que crea la mente y los fantasmas vengativos se asientan como una constante en su obra. A principios de los años noventa llega su primera gran obra: *Ringu* (1991), con un éxito tal que pronto desarrolla toda una saga y se ve adaptada al cine. Con ella el autor demuestra que es un buen creador de historias de terror psicológico y suspense. A través de elementos perturbadores, naturales o fantásticos, crea historias cotidianas y realistas que atrapan al público. En el caso que nos atañe, *Dark Water* (1996), ocurre lo mismo, pero con una temática acuática que sirve de trasfondo y base de la historia. No obstante, va más allá incluyendo temáticas que abordan la problemática del aislamiento, las nuevas tecnologías, las epidemias que sufre el mundo y la protección de los seres queridos, entre otros. Todas ellas quedan en mayor o menor medida reflejadas en *Ringu* y *Dark Water*, e incluso las novelas de catástrofes como *Edge* (2008). Sin

---

<sup>18</sup> **Otaku:** es un término que significa fanático y denomina a la subcultura japonesa producida décadas después de la ocupación americana y producto del nuevo modelo educativo y social producido tras esta. Tras adoptar la denominada cultura pop, los japoneses adaptaron ciertos rasgos de la tradición occidental. Estos rasgos ligados a las nuevas mentalidades japonesas y al sistema capitalista ha desarrollado personas con intereses o aficiones obsesivas como pueden ser el anime o el manga entre otras.

dudas, todos estos terrores junto al agua estancada, la humedad y la muerte son miedos personales que marcan la obra del autor.

Tras licenciarse en filología por la universidad de Tokio Suzuki enfoca su carrera hacia la escritura de novelas publicando su primer trabajo importante en 1990. *Rakuen* o *Paraíso* (1990) rápidamente llama la atención de la crítica y ese mismo año es galardonado con el premio *Excellence Prize of the Japan Fantasy Novel Awards*. Espoleado por el éxito de su primera obra Suzuki lo apuesta todo en su siguiente novela. En 1991 publica *Ringu* y rápidamente estalla la locura por los fantasmas en Japón. Esta novela narra la historia de Kazuyuki Asakawa, un joven periodista que investiga la misteriosa muerte de cuatro adolescentes, tras el supuesto visionado de una vieja grabación en VHS. Tras investigarlo el periodista encuentra la grabación y observa sus surrealistas imágenes. Poco después recibe una llamada que le alerta de que la maldición acabará con su vida en siete días. Durante ese tiempo Asakawa investigará sobre la muerte en extrañas circunstancias de la autora del video, Sadako Yamamura. Finalmente, el caso se vuelve más y más extraño y decide buscar el cuerpo en un pozo cercano al hogar de la joven muerta.

En esta novela Suzuki decide escribir una historia de misterio, más que de terror, sobre un supuesto virus que ataca a través de las nuevas tecnologías a todo aquel que contacta con él de forma voluntaria. Poco después de su publicación *Ringu* (1991) salta a la fama y se convierte en todo un éxito de ventas. Pero, ¿de dónde le viene el gusto por este tipo de historias? Llegados a este punto merece la pena que recordemos que el autor se había criado y comenzado su formación en la época de la desocupación americana en Japón. En esta época se había dado continuidad a una sociedad inmersa en una nueva cultura de masas autocensurada que evitaba todo contacto con ciertos aspectos de la cultura y religión anterior. Con este panorama el joven escritor apuesta más por el misterio y el *thriller* americano en detrimento de los relatos tradicionales japoneses como el *Kaidan* y sus típicos *onryos* y *yokais*. No obstante, es imposible borrar esa influencia y, pese a que el autor en ningún momento menciona la aparición del fantasma, es un hecho latente para el lector. Cuatro años más tarde Nakata publica la esperada segunda parte de *Ringu* bajo el título de *Spiral* (1995). Una historia que continúa donde terminó el relato anterior. Tras la muerte de Ryuuji Takayama se descubre que el VHS propaga un virus similar a la viruela y que Sadako, tras hacerse con un nuevo cuerpo, está tratando de reproducirse para volver a este mundo. De nuevo la buena acogida por parte de público y crítica lo hacen alzarse con el premio *Yoshikawa Eiji Prize* para escritores noveles. En último lugar y como cierre de la saga tenemos *Loop* (1998) y *S* (2000). En la primera nos enfrentamos a una historia que muestra la evolución del virus de Sadako. La viruela se ha convertido en un tipo de cáncer capaz de saltar la barrera animal e incluso vegetal llamado MHC. Algo que empeora cuando se descubre que ha afectado al hijo de Reiko mientras trata de rehacer su vida un joven médico que intenta ayudarla. La última de estas obras tratará el virus desde otras perspectivas más modernas, como la modificación de videos de asesinatos con *CGI* a través de un nuevo protagonista asesinado años antes.

Después de alcanzar cierto éxito con sus dos primeras novelas, Suzuki decide tomarse un tiempo y cuidar de sus hijas. Durante este periodo, el autor comienza a contemplar la idea de escribir relatos cortos acerca de sus miedos e inquietudes como padre y la responsabilidad familiar. Es así como desarrolla una serie de relatos de terror que agrupa en el libro de relatos *Death and the Flower* (1995), que sería el germen del posterior libro de relatos *Dark Water* (1996). Tras un periodo reflexionando sobre lo íntimo y lo familiar toma la decisión de realizar un libro de relatos

cortos, todo ello poco antes de publicar *Spiral* (1995). En ellos Suzuki escribe sobre los problemas paternos y la crueldad del mundo frente al individuo. Además, recapacita sobre lo difícil que es librarse de ciertos problemas pese a que se intente bordearlos o cambiarlos de lugar.

En 1996 llegaría *Honogurai mizu no soko kara* o *Agua que se agita*, una antología de cuentos cortos donde estallarían todo el terror psicológico íntimo de Suzuki que llegó a ser nominado a los premios Naoki. Un texto con historias tan memorables como *Solitary Island*, *Adrift* o *Floating Water*, este último daría lugar a la historia de *Dark Water*, adaptado por Nakata en 2002. Una obra que constata un gusto casi preciosista por tratar la temática del cuidado infantil desde el punto de vista de los miedos paternos, como era su caso. Algo que también ocurre en la historia de la Joven Yoshimi, una madre divorciada que trata de rehacer su vida junto a su hija en unos alejados, húmedos e inhóspitos apartamentos. Una trama inacabada con la que el escritor busca jugar con la ambigüedad, en torno a si realmente hay algún espectro o se trataba simplemente de los delirios psicológicos de una protagonista atormentada. Pero el punto de partida e hilo conductor de la trama se centra en el tema del agua estancada. Un líquido estancado y oscurecido que encontramos en un depósito o incluso en el mar y la sensación de miedo a lo inabarcable o desconocido que el ser humano ha generado desde tiempos remotos. En 2002 Nakata adapta el relato de Suzuki, pero en esta segunda ocasión se fija en el tema acuático que tan bien conoce y que tantas alegrías le diera en el pasado. Pese a la ocupación y la posterior cultura de masas el miedo ancestral al agua sigue fuertemente arraigado culturalmente. Un tema que junto con el maltrato femenino está presente en la sociedad japonesa desde las primeras antologías de los cuentos japoneses del siglo XVII. Obras como *Botan doro* o *La poza de Kasane*, son ejemplo de esta presencia terrorífica y la hemos venido viendo adaptar a obras de teatro como las de Namboku IV desde hace siglos.

Después de vender más de 10 millones de ejemplares en 1995 Suzuki decide tomarse un descanso para dejar de escribir *thrillers* de terror y centrarse en otro tipo de historias. Tal y como reconoce en diversas entrevistas no siente predilección por el terror más allá de conformarlo como parte de la vida y los miedos psicológicos que cualquier persona puede tener. Simplemente lo usa como un recurso más para contar historias basándose en los temores reales que tiene como padre a la hora de proteger a sus hijas. Aunque va más allá e introduce un tipo de terror que se instauró entre nosotros hace ya muchos años, el miedo a la ciencia y a la tecnología, que conlleva connotaciones sobrenaturales. No en vano prefiere que se le tome como un autor de novelas de misterio con toques de horror psicológico para así alejarse del terror tradicional. Sin embargo, la idea de autocensurarse y no escribir más terror termina por disolverse y después de algunas tímidas incursiones como la antología *precuela* de Ringu, *Birthday* (2006) en 2008 publica *Edge*. Habían pasado muchos años desde que cerrara la saga Ringu con *S* (2000), así que el escritor decide que es hora de probar con algo nuevo e inexplorado en su carrera. En este texto, por primera vez, la acción se sitúa fuera de Japón, concretamente en California. En ella se nos narran una serie de catástrofes naturales en torno a la falla de San Andrés desde un punto de vista inquietante y aterrador. Sin duda es algo que hemos visto en el cine muy dulcificado en los últimos años, pero Suzuki va más allá y nos presenta un nuevo terror ante lo conocido. Para ello se adentra en los inexplorados senderos de la ciencia, para abordar la problemática de un hipotético colapso cuántico que no da escapatoria al ser humano. Sin embargo, no logra mucho éxito pese a que este libro ha

sido valorado por contribuir a la creación de un nuevo subgénero, el terror cuántico. Algo que le ha valido su último gran premio literario, el *Shirley Jackson Award* de 2012, como mejor novela.

Lamentablemente el hecho de no lograr los resultados deseados finalmente termina en presiones editoriales para que recupere su territorio. En 2012 Suzuki decide retomar la senda de Sadako con una nueva trilogía iniciada por *S: Es* (2012) y su posterior continuación *Tilde* (2013) y *Rings* (2017). Una nueva saga en la que el novelista abarca desde distintas perspectivas el terror, explorando nuevas temáticas. En ellas reflexiona de nuevo sobre la problemática de la generación de inteligencia artificial mediante supercomputadoras, como la mencionada *Loop* de la anterior novela de Suzuki *Loop* (1998). En este caso esta novela sirve para que el lector pueda completar, a través de los fallos de esa inteligencia, partes importantes de la historia pasada de Sadako. Ni que decir tiene que el simple hecho de que Suzuki decidiera retomar la historia hizo frotarse las manos a las productoras japonesas y, meses después de su publicación, en 2012, se estrenó en cines su adaptación *Sadako 3D*, dirigida por Tsutomu Hanabusa, con más intenciones comerciales para explotar el 3D que para crear una adaptación original. Algo que también se repitió en 2018 con la adaptación de *Rings* (2017).

Normalmente, cuando se habla de Suzuki erróneamente en no pocos libros y webs, se le tilda como: “El Stephen King de Japón”, pero la realidad es que, más allá del éxito que ambos han tenido en sus respectivos países, sus estilos son, hasta cierto punto, bastante contrapuestos. Como vimos Suzuki reconoce que no siente especial interés por el terror generado por monstruos, pero por el contrario sí de los que sufre como humano. Miedos de corte psicológico, paterno, familiar, catastrofista, científico o marítimo. Unos miedos que toman forma de manera recurrente en su obra y que podemos encontrar también en las obras más clásicas japonesas. Por esto prefiere que se denomine a sus obras como terror psicológico, no obstante, creemos más aceptada la acepción *thriller* fantástico o incluso de ciencia ficción con toques de horror psicológico.

### **3.1.2. ANÁLISIS LITERARIO**

#### **El discurso de *Dark Water***

Como argumentamos en el apartado 2.8., para realizar este análisis trataremos el texto de Suzuki como si de un texto fílmico se tratara para posteriormente aplicarle, en la medida de lo posible, el esquema el análisis fílmico introducido por Casetti y Di Chio. Esto lo haremos así porque que queremos englobar el análisis de esta y el resto de obras no fílmicas desde el punto de vista de la obra de Nakata para poder compararlos en la fase final. Posteriormente aplicaremos un análisis surgido de Carlos Reis y su análisis literario vinculado a la problemática intertextual. Como hemos podido ir viendo desde el inicio de esta investigación, la novela de Koji Suzuki se encuadra dentro del género o corriente denominada como terror psicológico. El autor juega en todo momento con el horror para convertirlo en algo que va más allá, en la mente humana del lector. Para lograrlo recurre constantemente a lo psicológico y lo oscuro de la realidad. Un género que el

investigador Rafael Llopis definiría a la perfección como: “cuento de fantasmas materialista”<sup>19</sup> (1912). Algo que no sería más que el clásico cuento de fantasmas sobrenaturales sustituidos por los fantasmas que produce la mente humana, en la mayoría de los casos, a partir de fenómenos paranormales que son explicables. Por ese motivo durante todo este relato, en ningún momento se hace ninguna referencia explícita a fantasma alguno y, por lo tanto, en ningún momento llega a confirmarse más allá de los delirios o no de su protagonista Yoshimi. Por ese motivo diversos autores convienen en ubicar a este autor dentro de la denominada corriente o escuela psicológica del cuento de miedo, donde encontramos autores como Henry James antes del propio Suzuki. El hilo conductor de toda la historia es la ambigüedad ante la imposibilidad de concreción real de lo terrible, pero sin acudir a lo sobrenatural, más allá de la recreación de atmósferas opresivas y amenazantes. Unas ambientaciones que son capaces por sí mismas de crear ese miedo o pavor sin llegar a mostrar explícitamente lo fantástico del terror.

### **Cómo se conecta la trama**

En *Dark Water* encontramos un hilo conductor de la trama que cohesiona la historia y a su vez traspasa la textualidad del propio relato para interconectarse con el resto de relatos que conforman esta antología. Este hilo conductor es el terreno ganado al mar a base de los despojos del ser humano y, sobre todo, el poder terrorífico que genera en la mente la presencia del agua. Un líquido estancado que funciona como vehículo que permite trazar la perturbación psicológica del personaje. Una naturaleza terrible, fecal, cenagosa o simplemente sucia, junto con sus connotaciones implícitas a la hora de asociarlas a la muerte, la descomposición y todo tipo de fenómenos paranormales. De entre ellos surgirá con especial fuerza la figura recurrente del fantasma tradicional evolucionado. No por ser más o menos común en la realidad la idea de que este elemento esté contaminado o proceda de ciertas humedades o goteras no deja de preocuparnos. Probablemente esto sea debido a que podemos verla, bajo el prisma del desamparo, como una amenaza que refleja nuestros miedos más primitivos. Unos miedos derivados de obsesiones frente a los que los personajes se resisten con fuerza, para tratar de lograr la supervivencia o al menos calmar esa sensación de miedo que acecha para así restablecer el orden inicial de las cosas. Es quizá esta idea de conservación mental o psicológica la que prevalece ante este miedo primario y el deseo de protección de la madre, tanto para ella como para su hija. Tanto es así que esto se convierte junto al agua contaminada en una trama conductora de las más importantes del relato.

### **Estructuras narrativas**

La narración de Suzuki está sustentada en un modelo de mundo ficcional verosímil, ya que en ningún momento vemos absolutamente nada que indique la presencia del fantasma de Mitsuko.

---

<sup>19</sup> **Cuento de fantasmas materialista:** Desarrollado por Hodgson a partir de la publicación de *La casa en el confín de la tierra* (1908). Una historia sobre seres ubicados en lugares siniestros creados como divinidades capaces de consumir mediante la putrefacción a quienes tocan. Se considera uno de los inspiradores de la obra de H. P. Lovecraft y creemos que también influye en cierto modo de inspiración a Nakata y otros autores que usan ese mal putrefacto para plasmar el mal.

Una niña desaparecida dos años antes de la llegada de las protagonistas con la que Ikuko supuestamente habla. Es cierto que cuando aparece la bolsa en la azotea por segunda vez podemos dudar de si es un mundo fantástico, pero podría tener una explicación posible ya que incluso Kamiya, el conserje, podría haberla puesto ahí. Además, el mundo en el que se mueven madre e hija en todo momento es el mismo, circunstancia que nos permite determinar que solo existe una diégesis. Ya que toda la acción se desarrolla dentro de un modelo de composición diegética tradicional a la que se le quiere dar apariencia verosímil.

Llegados a este punto vemos cómo en el relato de Suzuki se pueden distinguir tres bloques narrativos distintos que se corresponden con una narración lineal de estructura clásica. En esta tenemos claramente delimitados tres bloques: planteamiento, el nudo y desenlace:

- En el primer bloque tenemos el planteamiento con el que se abre la narración del relato y se nos introduce en la acción presentándonos a los personajes que van a aparecer y su día a día. Este comienza con Yoshimi e Ikuko en casa, mientras que la madre observa el poso de un vaso de agua y la hija le plantea ir a jugar con bengalas. Tras subir a la azotea a jugar con su hija el bloque finaliza con el descubrimiento de la bolsa roja de *Hello Kitty*. Ésta supone el primer punto de giro de la narración y provoca que la madre quiera deshacerse de ella entregándosela al conserje.
- El segundo bloque es el más largo y se corresponde al nudo, comienza cuando Yoshimi trata de deshacerse de la bolsa roja dejándola en la portería del edificio, sin embargo, hay pocos vecinos con niños. En este tramo es donde descubrimos un poco el ambiente en el que se mueven, la forma de ser de la madre y como es la relación madre e hija. Durante ese tiempo se nos cuenta levemente como es el lugar donde se desarrolla la acción, un decrepito bloque de edificios construido en terreno ganado al mar. Además, conocemos un poco más acerca del pasado de la madre desde joven y su forma de ver el mundo. Ésta recuerda levemente a modo de *flashback* su vida antes del divorcio y narra sus problemas en el trabajo. Durante el resto de los días el autor ahonda en su naturaleza obsesiva y sus pesadillas con la bolsa roja. Finalmente, con la finalización del verano decide jugar con bengalas de nuevo y se produce un nuevo punto de giro, la bolsa de *Kitty* que Kamilla había tirado estaba de nuevo en la azotea.
- El tercer bloque es el que lleva a la madre a investigar sobre la niña desaparecida años antes, pero no encuentra nada reseñable. Tras descubrir en el diario del edificio se produce el último punto de giro que desata el final del relato. Desde que la niña desapareció tampoco se ha vuelto a limpiar el tanque de agua, comienza la paranoia de Yoshimi ante un elemento probablemente contaminado que lleva años abasteciendo al edificio. Una de las noches se despierta y cree que Ikuko ha desaparecido y corre impulsivamente para buscar a su hija en la azotea. Al final de este bloque la madre, al borde de la locura, concluye que debe abandonar el edificio precipitando, el desenlace antes de descubrir si sus especulaciones eran ciertas, dejando definitivamente abierto, y sin resolver, el final de la historia.

### **Tipo de escritura y narrador**

Pese a que el autor juega a la ambigüedad en el tipo de escritura que utiliza, dando a entender que podría pertenecer a un estilo posmoderno en el que la historia destaca por el borrado de fronteras o difuminación entre la realidad y la ficción de los acontecimientos, sin embargo, si

nos detenemos a observar la historia vemos que en todo momento se nos muestran escenas cotidianas verosímiles entre madre y su hija, que están comenzando una nueva etapa de sus vidas en un nuevo domicilio. Por lo tanto, tenemos un modelo de escritura que responde al completo al de escritura clásica, ya que lo que vemos es un mundo similar al nuestro, realista y que destaca por la sencillez a la hora de relatar los acontecimientos. Una forma de narrar a partir de una estructura lineal que ayuda al lector y a conocer mejor al personaje principal de Yoshimi. Sin embargo, con el primer punto de giro todo cambia y, de pronto, pasa de ser enigmática a mostrar otras actitudes bastante diferentes y menos habituales o no. No obstante, ella misma recalca que, al compararse con compañeras nunca se ha considerado una persona normal. Es por tanto una narración fuerte donde priman sobre todo las acciones y donde destaca sobre el resto de personajes una protagonista de personalidad bastante potente y bien desarrollada, personaje redondo en última instancia. Una mujer que se contrapone bastante al enigmático personaje de Kamiya, el conserje de la finca del que apenas sabemos nada de su vida por lo que puede estar implicado de alguna manera en el caso sin que lo sepamos. La pequeña Ikuko también responde un poco a este perfil poco desarrollado ya que apenas sabemos de ella más que le gustan las mismas cosas que a la niña desaparecida.

En este relato tenemos clara la existencia de un narrador que se materializa en el texto de la mano del autor real para volcar su subjetividad. No obstante, no forma parte de la historia ni pertenece a esa diégesis o historia que está contando, por lo que tenemos un narrador heterodiegético. Además, como solo existe un nivel narrativo, nos enfrentamos a un narrador extradiegético. La focalización de éste es completamente externa, ya que no sabemos todo, solo lo que ve el narrador.

### **El tiempo**

El relato comienza durante una noche de agosto mientras Yoshimi bebe agua y su hija le pide ir a jugar con fuegos artificiales y, a partir de aquí, el desarrollo de la historia es lineal, cronológico y progresivo. En ningún momento hay ninguna ruptura cronológica ni analepsis ya que lo único parecido a esto es cuando recuerda su anterior vida de casada, pero no lo hace mediante un *flashback*. Lo mismo ocurre cuando el conserje recuerda lo que le sucedió a la pequeña Mitsuko el día de su desaparición. Solo existe, por lo tanto, un tiempo principal que es en el que discurre la acción que nos narra el autor.

El relato empieza “impulsado por la creciente oscuridad” (Suzuki, 1996: 14), durante un anochecer de un domingo de finales de agosto de mediados de los noventa, o al menos eso indica el tiempo externo de la historia que fue cuando se publicó el relato. Este se prolonga durante ocho días, hasta el siguiente lunes a media noche. Momento en que la paranoia provocada por la mochila de la niña desaparecida y el ambiente provocan que Yoshimi abandone abruptamente su domicilio junto a su pequeña Ikuko. Sin embargo, debido a la corta duración de la narración, tenemos un relato de duración anormal, ya que existen pequeñas elipsis que sirven al autor para aligerar el ritmo de la historia y darle agilidad a la misma. De hecho, podemos decir que pese a ser un ritmo real casi todo el texto, conforme éste avanza más psicológico se vuelve, con aceleraciones y desaceleraciones constantes. No obstante, el autor tiene tiempo suficiente para contar todos los detalles necesarios de la vida de Yoshimi y su hija durante esos ocho días completos que el narrador traduce en un tiempo del relato de apenas 39 páginas. Como último apunte diremos que,



si tenemos en cuenta la historia a la que se hace referencia acerca de la desaparición de Mitsuko, el relato comienza un 17 de marzo.

Por lo general, el autor se esfuerza en crear un ambiente veraniego dominado por el calor sofocante propio del Tokio de finales de agosto y comienzos de septiembre. Una época la veraniega que si tenemos cierta cultura oriental sabemos que es una época en la que normalmente se venera a los muertos, durante una festividad que dura todo un fin de semana en agosto, el denominado *O-Bon*.

### **3.1.2.1. EXISTENTES: AMBIENTES Y PERSONAJES**

#### **Ambientes**

Como ya vimos en el punto 2.7.1.1. los existentes engloban a los ambientes y personajes del relato. Pues bien, siguiendo esto comenzaremos por la categoría de los ambientes, una clasificación no exenta de dificultades. Debido a esta circunstancia y a que podían concurrir dudas, existen diversos criterios para discernirlos como anagráficos, de relevancia y de focalización. En este caso son los que se han aplicado para catalogar los ambientes que crea Nakata para su versión de *Dark Water*.

Como hemos visto en la categoría anterior de los espacios, los entornos en los que actúan los personajes responden a cierto criterio anagráfico ya que su nombre nos habla sobre la identidad de éstos, ya que por muy genéricos que sean son fácilmente identificables. Estos ambientes son característicos por alternar la riqueza y la pobreza decorativa. Por una parte, se aprecian los ambientes familiares, escolares y laborales, donde los personajes desarrollan la mayoría de sus acciones cotidianas. Por otra parte, se manifiesta la frialdad del resto de los espacios que componen las distintas estancias del bloque de apartamentos, compuesto por zonas espaciosas con decoración pobre, despoblados y simples, que rodean los ambientes que deben recorrer Ikuko y Yoshimi en su día a día.

Por lo general, estos lugares adquieren especial relevancia por ser portadores de acontecimientos y transformaciones de la historia. Como ejemplo claro cabe considerar el apartamento de Ikuko y Yoshimi, con su gran humedad en el techo, mancha que es, en sí misma, un elemento muy importante para el desarrollo de la trama. Algo que también sucede con el gran tanque de agua en la azotea, el hall del edificio y el ascensor. Todos ellos se manifiestan como lugares implicados en el avance de la historia.

Normalmente, son ambientes descritos sin mucho detalle, pero sí parecen ser armónicos y decorados de una manera equilibrada, sin fuertes contrastes. Apenas tenemos los ambientes grises en las acciones del trabajo, los largos pasillos del edificio y la azotea. Algo que contrasta con la calidez acogedora del *hall* del edificio, el colegio de Ikuko y el apartamento familiar.

## Espacios y ambientes

Los ambientes de Suzuki beben de la influencia arquitectónica que ejerce Tokio y su terreno ganado al mar mediante la sedimentación de desechos y como el ser humano aprovecha ese error para generar islas artificiales sobre las que construir. Sin duda todas estas localizaciones beben mucho de la influencia arquitectónica americana y sobre todo de las preocupaciones del autor. De hecho, estas obsesiones proteccionistas hacia sus hijas se ven reflejadas en todas y cada uno de los lugares que describe, véase cómo representa la azotea y su peligrosidad. Anagráficamente son lugares bastante genéricos pero que poco a poco van ganando relevancia y peso en la trama. Tanto es así que lugares aparentemente cotidianos como el piso de Yoshimi y su terrible humedad y bañera terminan concentrando una gran focalización que los convierte, junto al ascensor y tanque, casi en personajes. Todos estos lugares destacan por su carácter inhóspito, apartado, solitario y destartalados, en clara decadencia, tras una época de descontrol urbanístico. Por lo general el autor contrasta los lugares externos, abiertos y peligrosos con los internos, íntimos y detallados, pero con un halo de cotidianidad que crea desconfianza, a través de elementos como el agua de la cocina o la humedad.

- Edificio: Este bloque de viviendas es el principal espacio de la narración. Se encuentra construido a las afueras de la ciudad en la bahía de Tokio. Una zona ganada al mar que, según Yoshimi, no existía a finales de la era *Showa*<sup>20</sup>. Una mole de hormigón poco mantenido de unos 14 años de antigüedad que consta de siete plantas con vistas al mar. Durante el *boom* de la construcción una inmobiliaria trató de comprarlo, pero se frustró y se quedó semiabandonado. Gran parte de la acción se desarrolla entre el hall de entrada, el mostrador del conserje y la séptima planta, que da acceso a la temible azotea donde aparece la bolsa roja de *Hello Kitty*. Es un espacio unitario y abierto, orgánico, no demasiado bien definido ni detallado por el autor. Un lugar poco decorado que está en mal estado, como se manifiesta en sus desconchones y humedades.
- Apartamento: Entre sus largos pasillos y sus diversas plantas abandonadas se encuentra el domicilio de madre e hija. Este se sitúa en la cuarta planta, en el apartamento 405. Allí vive Yoshimi junto a su pequeña Ikuko y es el espacio donde más tiempo pasan los personajes. Sin embargo, no es más que un espacio secundario en importancia para la narración. Allí encontramos un salón, donde permanecen la mayoría del tiempo, ya que allí hacen su vida cotidiana. Junto a éste está la cocina americana y fuera un cuarto de baño de estilo occidental donde se dan largos baños y donde la niña conversa con su amiga imaginaria Mi (Mitsuko). Además de dichos espacios aparece un cuarto donde ambas comparten algunos momentos y donde la madre sufre sus pesadillas. En definitiva, aparece un espacio real u orgánico, unitario y cerrado, que es descrito como un lugar con escasa decoración y del que no tenemos una gran descripción por parte de Suzuki.

---

<sup>20</sup> *Showa*: Periodo japonés que significa literalmente “periodo de paz ilustrada” que tuvo lugar bajo reinado del emperador japonés Hirohito entre los años 1926 y 1989.

- La azotea: en general se describe como un espacio gris y con poco mantenimiento, según Kamiya la Junta Directiva de Propietarios no funciona como debería. En ella destaca un rellano semiabandonado que da paso a una aséptica azotea. Es el lugar en torno al que gira toda la narración y está compuesta por cuatro pilares maestros y una pequeña superficie de unos cuarenta metros con cemento en el suelo. En esta azotea destacan unos pequeños y bajos quitamiedos alrededor que de noche dejan ver las luces de la ciudad. A lo lejos se observa un puente que debía unir el barrio semiabandonado junto al resto de edificio. Así como un pequeño desagüe al fondo, sobre la puerta de salida a la azotea asoma un gran tanque de agua que se eleva sobre una estructura metálica. Es similar a enorme ataúd de metal de color crema o como lo veía Yoshimi una “bañera octogonal herméticamente cerrada” (Suzuki, 1996:42). Es el espacio que mejor describe en profundidad el autor y es presentado como un lugar unitario y cerrado, inorgánico, muy detallado y poco profundo. Algo que contrasta con otras zonas del edificio menos unitarias y más orgánicas.

## Personajes

- Yoshimi: es la protagonista de la narración de Suzuki. Este nos la presenta como una joven madre de unos 35 años que es sumamente responsable y trabajadora. Tiene el pelo castaño y rizado como el *Ramen*<sup>21</sup>, la tez blanca, pecas en la cara y una figura estilizada y delgada que siempre ha atraído a los hombres. En general, siempre se ha sentido extraña por pensar de una manera muy distinta a la gente que la rodea, incluidas sus parejas. Por este motivo no le extraña haber acabado divorciada, al fin y al cabo, les ha pasado históricamente a todas las mujeres de su familia. Además, pese a ser correctora editorial, no le gustan los libros de asesinatos ni entiende por qué a la gente les gusta. No le gustan las sustancias húmedas, de hecho, le repugnan cuando son de procedencia humana, como vemos cuando recuerda a su exmarido. Esto sirve para vislumbrar el sentimiento de repugnancia que sufre cuando cree ver el agua del vaso sucia y lo que esto le supone psicológicamente, con la revelación del tanque del edificio y la niña. En lo social es una persona que no tiene amigas conocidas y que viene de una vida en pareja que no tenía sentido para ella, ya que ni siquiera se sentía atraída por su marido afectiva o sexualmente. Por ese motivo se aleja del resto del mundo y se centra aún más en su papel de cuidadora. Como madre es muy estricta y no suele ceder a la hora de vigilar a su hija, por lo que se comporta de una manera sobreprotectora todo el tiempo. Le prohíbe todo lo que pueda ser un riesgo para ella y, entre esas prohibiciones, está la de recoger cosas abandonadas, como la mochila de *Hello Kitty*. Debido a su extraña segunda aparición la joven comienza a dejarse llevar por su parte más desconfiada y psicótica y comienza a recordar sus problemas del pasado con su exmarido. El trabajo como correctora de novelas *slasher* tampoco la ayuda y la descontrola psicológicamente aún más.

---

<sup>21</sup> **Rammen**: Plato japonés que consiste en distintos tipos de fideos servidos con una base de carne, salsa de soja, miso y rebanadas de carne: referentemente de cerdo.

Como persona es el personaje más redondo y contrastado de la narración y, por lo tanto, el más dinámico. Todas las acciones son llevadas a cabo por ella y son las que hacen que la historia avance. Como rol es una persona activa o que se sitúa como fuente de la acción y sostenedora de la orientación del relato. Es autónoma, conservadora y ejerce una gran influencia sobre su hija ya que constantemente trata de cambiarla. Como actante ella es el sujeto de la acción ya que busca un objeto, proteger a su pequeña de todo.

- Ikuko: es el segundo personaje más importante de la narración y su nombre suscita ciertas similitudes con el de la célebre protagonista de la leyenda *Bancho Sarayashiki*<sup>22</sup>. En la narración tiene 5 para 6 años y es una niña que destaca por su belleza y por sus rasgos poco comunes entre los japoneses. Tiene pelo rizado, tez blanca y pecas, como su madre. Le gusta jugar con bengalas y con su amigo invisible. Además, es una niña curiosa a la que le gusta jugar como si tuviera trabajos de adultos. Es muy imaginativa y se relaciona con niños de la guardería, pero pronto se aísla con su amiga invisible. Le gusta salirse con la suya y lo demuestra cuando toma la iniciativa e insiste en quedarse con la bolsa roja de la azotea. También es sumamente curiosa y no duda en preguntar todo lo que no entiende. Está un poco afectada por la separación de sus padres, pero vive en su mundo infantil y, gracias a su madre, se adapta y toma fuerzas para seguir adelante.

Se caracteriza por ser un personaje lineal, bastante plano y simple ya que la madre no le deja mucho margen para actuar. Aun así, intenta pensar por sí misma y a veces consigue lo que quiere cuando su madre se desestabiliza y actúa de forma autónoma. Como rol es un personaje pasivo por imposición de su madre. Como actante ella es el objeto de la acción, es decir, a quien su madre quiere proteger a toda costa.

- Mitsuko: en este relato, si realmente existiera, sería algo así como la antagonista de Yoshimi. Es una niña que desapareció hace dos años y medio y que supuestamente se está comunicando como personaje-espectro con Ikuko, que tiene su misma edad. No se da ninguna descripción física, solo que es la propietaria de la mochila roja de la serie infantil de Mímico (*Hello Kitty*). Aunque casi automáticamente nos la imaginamos al estilo *Ringu* de Nakata.

Se caracteriza además por ser un personaje simple y unidimensional, bastante lineal y dinámico, ya que puede llegar a todos los personajes a través del agua. Sin embargo, en ningún momento podemos saber si existe realmente o son imaginaciones de Yoshimi. Como rol sería un personaje activo que se sitúa como fuente de la acción, autónomo y

---

<sup>22</sup> *Bancho Sarayashiki*: el nombre de su protagonista es Okiku, muy similar al de Ikuko de *Dark Water*. Esta es la protagonista de esta célebre leyenda de *La casa del plato en el Bansho* (véase el punto 2.4.3), que como vimos fue adaptada tanto a la literatura como en teatro y posteriormente el cine hasta la reciente versión moderna de Suzuki y Nakata en la que encontramos a una joven y desfigurada Sadako que regresa de la muerte empoderada por sus deseos de venganza en *Ringu* en 1991 y 1998, respectivamente.

modificador ya que quiere que Ikuko sea su amiga y esté con ella. Como actante sería la oponente de Yoshimi ya que quiere quedarse con la pequeña.

- Kamiya (conserje): es descrito, someramente, como un anciano soltero con pocas ganas de complicarse la vida con nada. Durante el relato da información a la protagonista para que avance la historia. Gestiona el tema de la aparición de la bolsa roja de *Hello Kitty* y da datos con cuentagotas acerca de la pequeña Mitsuko. En el desenlace se rompe un tobillo y, tras una conversación, desvela que tiene un diario del edificio. En éste aparece reflejado que el tanque no se ha limpiado desde que desapareció la pequeña Mitsuko. Como personaje es bastante plano, simple y unidimensional, se mantiene lineal durante todo el relato, bastante estático y estable, además de constante, sin apenas evolución. Como actante, pese a que al principio no quiere ayudar mucho, finalmente se convierte en algo así como un ayudante, ya que da información a Yoshimi acerca de la chica desaparecida. Como rol es un personaje bastante pasivo y conservador ya que no provoca acciones y busca resistir sin ser mejorado o degradado. En este sentido podríamos concluir su análisis aludiendo a que, debido a sus características, hace un papel de guardián del umbral de la historia.
- Bolsa Hello Kitty: para finalizar subrayaremos la importancia de la mochila que con su presencia simbólica llega a convertirse en un personaje más de la narración que cada vez que aparece promueve el cambio, es decir, un heraldo.

### **Acontecimientos**

Desde el punto de vista de los sucesos en esta narración no hay ningún suceso ambiental de especial relevancia ni importancia más allá del calor sofocante propio de la época del año en que se sitúa la historia. Por su parte, desde el punto de vista de las acciones tenemos cinco acciones especialmente relevantes que afectan a la historia y que son el descubrimiento de la bolsa de *Hello Kitty* en la azotea en dos ocasiones. Algo que a su vez dispara la búsqueda de información de la niña perdida, la desaparición de Ikuko y el descubrimiento de la posibilidad de que Mitsuko se encuentre ahogada en el tanque de agua de la azotea, algo que precipita el desenlace.

### **Acción como función (el viaje del héroe)**

Para el análisis de la acción como función nos centraremos en los tipos de acciones estandarizados por Vladimir Propp estudiados en el punto 2.7.1. Como bien demostró en su libro *Morfología del cuento* (1998), estos son comunes a todos los cuentos tradicionales. Sin embargo, de las 31 acciones que propone el autor utilizaremos solo los 10 grandes tipos propuestos por Casetti y di Chio, ya que estos engloban a todos los demás y también se encuentran en los *films* que analizaremos posteriormente:

- De la fase de planteamiento destacaremos las funciones que mejor explican quién es quién y cuál es el punto de partida a partir del cual se explica el problema. Así pues, tenemos la privación, en este caso se manifiesta cuando Yoshimi comienza a perder el control de su

hija Ikuko por culpa de la bolsa roja. El alejamiento se daría cuando la madre cree que su hija ha desaparecido durante la noche.

- En la fase de nudo se desarrolla la historia propiamente dicha y en ella apreciamos las relaciones de los personajes y las acciones del protagonista o héroe. En esta última podríamos decir que una de las funciones que más destacan es la función del viaje, ya que es el camino que recorre para tratar de recuperarla. La prohibición llegaría cuando, desoyendo a su madre, la niña comienza a hablar con una amiga imaginaria llamada Mi. La obligación la tenemos cuando la madre comienza a intentar controlar la situación y trata de seguir con su vida, mientras investiga acerca de la niña desaparecida en el bloque. El engaño vendría cuando el conserje Kamiya da información inexacta acerca de esa desaparición.
- La fase del desenlace comenzaría con la prueba y se manifiesta cuando Yoshimi trata de verificar si la niña podría estar muerta y descubre que es posible que esté en el tanque de agua. La reparación llega cuando trata de hacer ver al conserje que ha obrado mal y que deberían haberla buscado allí. Sin embargo, no se atreve a dar un paso más y llamar a la policía, en su lugar la joven madre opta por el retorno a su vida anterior y el alejamiento del problema. Se podría decir que el desenlace está marcado por las funciones de regreso y celebración, pues se cuenta cómo el héroe regresa para tratar de reestablecer su vida. En las últimas líneas la decisión de marcharse del lugar supone una victoria que celebra por reconocer que podrá dormir lejos del problema.

### **Transformaciones**

Como ya apuntamos en el punto 2.7.1.3. Transformaciones, todas las evoluciones vienen dadas por los acontecimientos que intervienen en las tramas y provocan un giro o evolución (positivo o negativo). Lo que sucede y lo que ocurre después es lo que mueve los relatos. Estos a su vez tienen tres puntos de vista que son los cambios (fenomenológicos), los procesos (formales) y la variación estructural (abstracta).

Simplificando todo lo máximo posible, para tratar de no extendernos demasiado, nos centraremos en los tres tipos de cambios que hemos visto. Posteriormente los analizaremos de manera somera deteniéndonos especialmente en el último tipo de cambio que implica una variación estructural abstracta.

- Desde el punto de vista de la variación como cambio habría que citar a Yoshimi como actor de cambio. Ésta sufre a partir de la aparición de la bolsa roja un cambio de actitud que impulsa el avance de la trama, en detrimento de ella misma. Aunque finalmente este cambio queda quebrado o interrumpido cuando decide abandonar el avance de la trama.
- Transformación como proceso formal, como hemos visto, supone un empeoramiento de la situación de la protagonista, que desde el principio trata de actuar para mejorar su situación. Pero cuando más sugestionada por la neurosis se encuentra decide abandonar el avance y retirarse sin obtener resultados.

- La variación estructural que plantea el autor en la narración encaja perfectamente en el tipo de variación por suspensión. La dirección de partida que indicaba que Yoshimi iba a acabar resolviendo la desaparición de la pequeña Mitsuko queda rota o insatisfecha. La situación psicológica de la joven madre la convierte en una persona inestable e incapaz de controlar la situación y, por lo tanto, incapaz de apostar por ella lo que la hace abandonar y suspender la finalización.

### Simbología y arte

Como delimitamos durante la fase teórica de estudio de la cultura japonesa, la literatura, la cinematografía y las artes plásticas en el *Kaidan* tienen una predilección especial por lo sobrenatural que muestra la oscuridad y el agua estancada. Unos relatos que tratan sobre todo tipo de sucesos extraños dentro los que surgieron toda una simbología. A lo que se añadieron diversas tipologías de fantasmas entre los que destacan los *onryo* o criaturas extrañas, los *yokais* o demonios como los *oni*<sup>23</sup> y, dentro de estos, los *yokais*, unos seres que forman parte de estos tipos de relatos de terror desde siempre. Todos ellos tienen unas características simbólicas claves en su representación y sus actos, incluso en esta antología, aunque sea de una manera velada a veces. No obstante, en este texto, si un símbolo destaca con mayúsculas lo sobrenatural es el agua. Un elemento que se sustenta en las connotaciones folclóricas que esta ha tenido tradicionalmente para los japoneses. Recordemos que Japón es un país rodeado de mar, que durante siglos ha evolucionado viendo el enorme poder que este líquido tiene en fenómenos naturales como: maremotos, tsunamis y todo tipo de catástrofes. Suzuki se crió en una ciudad portuaria donde miles de marineros mueren cada año tragados por el mar. Así pues, este líquido elemento, y todas sus variantes menos controlables, han visto cómo su cultura desarrollaba leyendas e historias sobre este elemento. Pozos malditos, estanques, charcas estancadas o cenagosas, etc., al que este escritor añade la problemática del terreno ganado-robado al mar. Un elemento que como bien apunta Palacios en el prólogo de la edición española de 2015 de *Dark Water* (1996), apela a todos los elementos corrompibles por el agua.

Con el paso de los años las historias sobre personas muertas por el mar o asesinadas y tiradas a pozas o charcas han derivado en historias de venganza donde estas víctimas deciden retornar del otro mundo para resarcirse. Es en este punto donde se desarrolla toda la simbología del fantasma de la mujer cruelmente asesinada que regresa por venganza. En ella tenemos toda una simbología que va desde los llantos de ultratumba, los cuerpos etéreos o en descomposición, hasta los rastros de pelos que estas dejan a modo de camino al más allá. En este punto cabe recordar historias como *Banchō Sarayashiki* del siglo XVIII de Namboku IV, que tanto éxito tuvo en teatros

---

<sup>23</sup> *Oni*: Significa oculto y se refiere a un tipo de criatura ancestral sobrenatural de la cultura japonesa surgido tras la muerte de una persona maligna. Este pasa a servir al señor Enma, según los budistas el amo de ese infierno y su cometido es castigar las almas que vagan por él de una manera salvaje. Su aspecto pues es gigantesco, feroz de pelo revuelto, con cuernos y pese a ser humanoide tiene un tono rojo antinatural, así como también puede tener ojos extras.

durante siglos hasta la adaptación de *Ringu* (1991) de Suzuki. Una historia muy popularizada tras la reinterpretación de Nakata de 1998 que generó toda una oleada de filmes de fantasmas en lo que se denominó *J-Horror*. Sin embargo, Suzuki hace algo muy original ya que a diferencia de lo que haría Nakata años después éste decide jugar con la premisa del *thriller* psicológico de Suzuki para presentarnos a una protagonista sobrepasada por unos hechos simbólicos, como el agua contaminada o las humedades, que no comprende y que junto a la extraña desaparición de la niña la desestabilizan mentalmente. Sin embargo, cabe un pequeño inciso y es que el desarrollo de la trama y el suspense creado por Suzuki sí que podría inscribirse en el terror psicológico y si tiramos del hilo conductor tan simbólico como es el agua, cuyo carácter sobrenatural incluso podríamos añadirlo con ciertas salvedades al terror materialista de Lovecraft. Un terror donde el cambio estético y filosófico de época lo emparenta con el miedo que creó a finales de su siglo Lovecraft. Un miedo que, salvando las distancias cósmicas, toma como base el miedo a lo inconmensurable frente a la insignificancia del ser humano.

En el apartado artístico merecen destacarse las numerosas inspiraciones xilográficas *ukiyo-e* del periodo Edo que aluden a la temática marítima. Dentro de estas tenemos ejemplos como *La Gran ola* (1833) de Hokusai, o las arremolinadas corrientes azules y espumosas de *Los torbellinos de Naruto* (1855) de Hiroshige entre otras muchas obras de temática similar. Donde destacan los detallados, preciosistas y coloreados ambientes que rodean las imágenes protagonizadas por eventos marítimos. Además de esto, dentro del género de terror en este mismo autor, tenemos estampaciones de terror que aluden a fantasmas que surgen de las historias clásicas. Tenemos las imágenes basadas en las historias *Sarayashiki* o de lugares con agua estancada como la de *La casa de los platos rotos* (1832) de Hokusai. De otros autores tenemos obras como *El fantasma de Kasane* (1852) de Utagawa Hiroshige. Sin embargo, todos estos ejemplos cobrarán mayor importancia en torno a la influencia intermedial, a la que se refiere en el apartado del análisis fílmico.

### 3.1.3. INTERTEXTUALIDAD E INTERMEDIALIDAD

En primer lugar, introduciremos el tema de la textualidad hablando de cómo el hilo conductor del agua se extrapola a todo el relato y sirve como vínculo de unión para todas las historias de la antología *Dark Water* (1996). En este relato las referencias al paratexto están claras ya que como veremos a partir de aquí se construyen en todos los relatos intertextuales del libro. La traducción más exacta de *Honogurai mizu no soko kara* sería *En las profundidades del agua oscura* y ésta máxima se hipertextualiza a través de historias de Suzuki, Nakata, Salles y Meimu. Pero retomando al apartado de la intertextualidad queremos detenernos en un aspecto definitivo de esta historia, el apartado culturalista japonés. Algo que, como hemos observado, muestra los primeros atisbos de la relación que tiene el texto de Suzuki con otros textos anteriores del género. Tanto dentro como fuera de Japón existe toda una tradición en torno a este elemento líquido y los lugares más despiadados compuestos por este líquido, como charcas, pozos, estanques o incluso el mar. Todos ellos, como hemos visto, tratados desde el punto de vista de historias trágicas sobre celos, venganza o simplemente asesinatos por placer. Así pues, cabe mencionar a historias tradicionales japonesas como la anteriormente citada *Banchō Sarayashiki* del siglo XVIII. En ella se narra la historia de una joven sirvienta, o amante que, tras ser descubierta, es asesinada por su



señor tras algún fallo minúsculo, como podría ser romper una pieza de la vajilla. Pero no es el único texto que puede servir de inspiración o hipotexto de la historia de Suzuki, ya que no llega a realizar venganza alguna, como en el caso de *Kasane ga fuchi o Botan doro*. Sin embargo, sí que tiene similitudes intertextuales del tipo contextual con la historia de Kasane. Ya que la niña ha podido ser asesinada y por este motivo vaga por el edificio atormentando a otras madres con niñas de su edad. Una historia que sí se adapta mejor al concepto semiótico de genotexto, que sirve de inspiración para historias posteriores o fenotextos más simbólicos, como esta posible versión de la historia. Un intertexto que durante siglos ha demostrado su valía. No en vano ha sido readaptado docenas y docenas de veces al cine y a la literatura, mucho antes de Suzuki y Nakata.

Todo ello sin olvidar que existían relatos de terror conectados intertextualmente tanto dentro del continente asiático como en todo el mundo, salvando las distancias culturales. Unas historias que ya desde la novela gótica alemana trataban temáticas intertextuales sobre fantasmas, muchos años antes de la introducción del hipertexto en Nakata. Son ejemplos de ello los cuentos *Hombre de arena* (1817) o *El huésped siniestro* (1919) de E.T.A. Hoffman, considerados un ejemplo de terror gótico. Muy al hilo de éste tenemos las historias fantasmales del irlandés Sherindan Le Fanu, con su *Un episodio en la historia de la familia Tyrone* (1939), hasta llegar a los textos de terror materialista de H.P. Lovecraft.

Pero merece la pena detenerse en el autor que según Jesús Palacios desarrolla el germen intertextual moderno de este tipo de historias de terror y agua, William Hope Dogson. Su estilo también definido como *fantacientífico* aúna elementos del terror psicológico y el suspense, poniendo en situaciones extremas a sus personajes. De su relato húmedo y atmosférico *Una voz en la noche extraña* surge el monstruo *Gojira* (1954) del director Honda. Tras una juventud como marinero y sufrir abusos, decide escribir sobre sus pesadillas, desarrollando años después su miedo, escribiendo de una forma metafórica sobre el mar, la muerte, cadáveres hinchados, la putrefacción, tumefacción y su naturaleza arrebatadora como vehículo del mal. Todo ello aderezado por la conciencia individualista humana y lo turbio y cenagoso de su mente. Obras como *Los piratas fantasmas* (1909), *El reino de la noche* (1912) o *La casa en el confín de la tierra* (1908), son grandes ejemplos de ello. Unos textos donde las aguas primitivas enfrentan a los hombres con sus miedos. Un autor *pulp*<sup>24</sup> que sin lugar a dudas desarrolla ideas afines al hipertexto de Suzuki y que a su vez se basa en autores anteriores del terror como Poe.

Intermedialmente en la obra de Suzuki tenemos una serie de diálogos surgidos de los procesos artísticos y culturales japoneses, algo que le ayuda a desarrollar unas prácticas significantes concretas. La creación de éstas concreta un germen de información textual que sirve como punto de partida para el resto de readaptaciones de la obra *Dark Water* (1996). Elementos como tramas, personajes, ambientes, acontecimientos, etc., actúan como fuente para las posteriores

---

<sup>24</sup> **Pulp**: relatos nacidos de las denominadas revistas *pulp* en los años 20 en USA. Estos se centraban en contar historias sencillas que se centraban más en la intriga y la aventura que en las tramas elaboradas. “Da prioridad al qué y aún más al cómo sobre el por qué, gusta de colores vivos, especias fuertes, ritmo ágil, y prefiere la exhibición muscular al análisis emotivo”. Su estilo violento y explícito que englobaba todo tipo de géneros fueron variados como ciencia ficción, horror, suspense, acción, romance, erotismo y fantasía.

adaptaciones intermediales y sirven para sustentar las formas de representación posteriores. Como hemos visto es un tipo de adaptación de texto a texto o incluso de un medio a otro, algo conocido como remediación y que, por tanto, cuenta con todo tipo de textos y otras obras anteriores a la hora de su creación. El autor adapta formas preexistentes para, a través de ciertas remodelaciones intratextuales, crear: tramas, ambientes, personajes, etc., originales. Véanse como ejemplo las historias marítimas de Hodgson y las de la antología *Dark Water*. Además, todo esto aporta un planteamiento psicológico plagado de símbolos como el agua, la humedad, el edificio, los fuegos artificiales, etc. No obstante, el peso recae sobre este último ya que se convierte en un elemento conductor de la historia y que sirve de base a posteriores remediaciones. Un líquido que el autor colmo de significado y que posteriormente se transmite con mayor peso, mediante el cambio intertextual o intermedial, gracias a las técnicas de representación audiovisuales. Éste será expandido posteriormente, junto al resto de elementos, mediante transposición intermedial por diversos autores. Sin embargo, habrá que esperar a las posteriores readaptaciones o transposiciones intermediales para comenzar a analizar las relaciones intermediales que se generan de esta obra en el cine, el manga u otros medios.

## 3.2. CINE: NAKATA (JAPÓN)

### 3.2.1. CONTEXTO

#### El film y su contexto. Nakata

El 19 de julio de 1961 nace Hideo Nakata en la localidad japonesa de Okayama, en Japón. Localizada al oeste de la isla de Honshu es una zona de clima cambiante y húmedo dominada por el río Asahi que cruza la ciudad. Quizá en la naturaleza mística del río y las bajas precipitaciones del lugar se encuentra el origen de esa sensación de agobio que transmite el autor cuando rueda las escenas de lluvia en sus filmes, ya que para alguien acostumbrado al clima soleado la lluvia le genera un gran trastorno. Allí es criado en la senda de la cultura de masas japonesas, herencia de la ocupación japonesa que duró hasta 1972, año en que se recuperó la soberanía de Okinawa, pero manteniendo las bases militares. Una pérdida de raíces culturales que sin duda afecta a su forma de ver el mundo y de hacer cine, no olvidemos la occidentalización en sus trabajos. Tras esto se traslada a la capital para formarse como periodista en la universidad de Tokio. Mientras estudia decide encaminar su vida hacia la dirección, así que tras graduarse decide probar suerte y pronto logra trabajo como ayudante de director para la productora Nikkatsu Studios. Allí aprende todos los entresijos de la producción del cine japonés y entra en contacto con al menos 300 proyectos durante los siete años que trabaja en la empresa. Masaru Konuma le ayuda durante ese tiempo a convertirse en un director profesional.

Después de algún documental de escasa relevancia en 1992 presenta su primer proyecto audiovisual reseñable, *God's hand*. Una película realizada directamente para televisión donde coincide por primera vez con Hiroshi Takahashi, un guionista prometedor con el que años más tarde trabajaría en una de sus grandes obras. En el año 1993 Nakata decide proseguir con su formación en Reino Unido y se afianza allí durante algo más de un año, pero tras no tener mucho éxito decide volver a Japón y probar suerte de nuevo. En 1996 estrena su primer largometraje *Joyu-rei* o *Ghost Actress*. Esta primera película no tuvo la gran repercusión que esperaba, pero como admitió posteriormente ya sabía que era algo insulsa cuando la estaba rodando. Sin embargo, el film sirvió a Nakata para darse cuenta de su predilección por el género de terror y la especial significación que tienen dentro del *kaidan* japonés ciertos elementos audiovisuales. Ahí desarrolla la idea de tratar los ambientes como parte esencial de la historia y contención del momento dramático. Con pocos elementos logra revertir efectivamente el desenlace de las tramas y aunque con este film no lo logra eficazmente si le sirve para practicarlos. Otro elemento que desarrolla por primera vez es la figura del *onryo* o fantasma vengativo, del que no se despegará durante el resto de su carrera. Éste se basa en un ser que decide permanecer en este mundo buscando venganza, una premisa explotada por Namboku IV en el *kabuki*, que proporcionó al género un buen número de obras de calidad.

#### La explosión de *Ringu*

En 1997 la productora Omega adquiere los derechos para adaptar, por primera vez, una obra de Koji Suzuki. El autor del momento en Japón lleva por aquel entonces más de 500.000 unidades vendidas de su novela *Ringu*, publicada en 1991. Una de las condiciones que pone el autor es participar en el proceso de selección del director. Tras algunas deliberaciones se decide

por un joven llamado Hideo Nakata para dirigir su obra. Entre otras cosas, la elección se debe a la capacidad de contención demostrada en *Ghost actress* en 1996. Además, habría que destacar que es de los pocos autores de ese momento que se alejan de la sangre y las vísceras, seña de identidad del género en el cine japonés de los noventa. Realmente con los antiguos directores retirados o que se entregan preferentemente a la televisión no había muchos jóvenes realizadores con cierto bagaje donde escoger en aquel momento. La obra fue encargada a Nakata y llega bajo el guion de su viejo amigo Takahashi, el cual recompone la historia de Suzuki junto al director para adecuarla al medio cinematográfico.

En 1998, y paralelamente a su secuela, se estrenaba en cines *Ringu*, de Hideo Nakata. Una obra adaptada bastante libremente, a la que añade Suzuki incluso un personaje que no aparece nunca en las novelas, el fantasma. La trama de la novela es más próxima a un *thriller*, ya que desarrolla un conflicto sobre nuevas tecnologías en vídeo y cómo, tras estar en contacto con ellas, se desata una especie de plaga o virus que se extiende eliminando a todo el que ha estado en contacto con ese VHS. Pero Nakata y su guionista van más allá: cambian y eliminan personajes, redistribuyen las funciones de estos y le dan protagonismo a uno de los secundarios de la novela. Nos referimos a la esposa de Kazuyuki que pasa a ser de protagonista a secundaria, perdiéndose, además, la figura del adyuvante Ryuji. De la camaradería de los protagonistas de la novela se pasa a una gran tensión entre una pareja que se está divorciando y todo se va dosificando para aumentar el misterio al máximo. Finalmente, y de manera natural, se resuelve la acción con un clímax falso que parece solucionarlo todo y culmina, sin embargo, con un gran impacto. En ese momento se nos presenta a una fantasma vengativa capaz de traspasar la barrera entre nosotros y el más allá para, mediante una caracterización tradicional y somera, acabar con su víctima. Un film cotidiano en que un fantasma inesperado da una genial vuelta de tuerca al clásico *Poltergeist*, 1982, de Tobe Hooper. Notamos realmente el miedo que sufre el personaje, sin saber mucho de la maldición, pero no hace falta más para revolucionar la forma de hacer cine de terror en Japón y en el resto del mundo. *Ringu* ganaría el Festival internacional de Bruselas en 1999, el Golden Raven en el Festival Internacional de Cine de Cataluña en 1999, el Premio a la mejor película asiática en el Fant-Asia de 1999 y el Premio del Público en el Festival NatFilm en 2001.

### **Del éxito a un segundo plano**

Tras todo lo expuesto, llegaría una segunda parte aún más libre que obviaría la que se rodó años antes, curiosamente en paralelo a *Ringu 1*. No obstante habría que esperar un poco más para ver su mejor obra hasta la fecha, la grandiosa *Dark Water* (2003). Una película que adaptaba nuevamente una historia de Suzuki, que provenía de un libro de relatos publicado en 1996, *Honogurai mizu no soko kara*, pero con mayor precisión. Es en esta obra donde se nota aún más la personalidad del genial director mediante la introducción de una serie de elementos clave en la corta trama del escritor. Así genera una narración redonda donde, pese a la simpleza, todo funciona a la perfección. No en vano, Nakata la considera a día de hoy su obra mejor acabada. En ella una joven madre, en trámites de separación, y su hija se mudan a un viejo y alejado bloque, mientras suceden extraños sucesos en torno a una niña desaparecida y una humedad que no para de crecer. A ésta le siguieron numerosas reinterpretaciones, entre las que destaca la segunda parte americana *The ring 2* (2005), dirigida por el propio Nakata que ya había probado suerte antes con el guion

del *remake* de la primera parte. Después de esto el director prueba suerte con diversos filmes de terror y otros géneros, destacando dentro del terror el fiasco que supone *kaidan* (2007). No obstante, pese a la poca relevancia de sus siguientes *films*, ha seguido vinculado a proyectos más o menos notables en Japón. Entre ellas destacan *Death Note: L, change the World* (2007), *Monsterz* (2014) o la más reciente de todas *Otoshita dake nanoni* (2018). En ella adapta una premisa ya tratada dentro del *J-Horror* en el film *Chakushin Ari* o *Llamada perdida* de 2003.

No obstante, lo más importante de todo lo expuesto es que con *Ringu* (1998) y *Dark Water* (2003) Nakata revitaliza el modo de hacer cine de terror no solo en Japón sino en todo el mundo. Todos los directores y guionistas vuelven la mirada al imperio del sol naciente para ensalzar un género en horas bajas y se nutre de sus historias. Todo ello comienza con la primera cinta reseñada, que sirve para denominar toda una corriente caracterizada como *J-Horror*, con películas que beben de sus originales premisas.

### **3.2.2. INTRODUCCIÓN A DARK WATER**

Antes de afrontar el análisis de la obra cinematográfica de Nakata es importante reseñar que, con la perspectiva de los años, se ha constituido en una obra que ha ido de menos a más. Pese a que cuando se estrenó tuvo una tibia acogida, con el paso del tiempo muchos expertos se han ido convenido de que es una de las mejores películas del director. De hecho, algunos hablan de cómo en ciertos aspectos está mejor acabada que otras de sus obras, en clara alusión a la todopoderosa *Ringu* de 1999.

Después de *Ringu* y *Ringu 2* el director, atraído por nuevos retos, decide afrontar la adaptación al cine de las obras del gran Suzuki. Sin embargo, en este caso sorprende por elegir una obra narrativa sorprendentemente breve. Nakata y su equipo de guionistas ven potencial en la historia, pero para desarrollarla y que impacte al público deciden hacer una modificación capital, sobre una figura latente en el texto pero que no se llega a materializar, el fantasma. Con todo esto configuran un guion sólido, sencillo y muy pulido que nos cuenta la historia de una madre en trámites de divorcio y de su hija. Una narración aparentemente cotidiana sobre la necesidad de salir adelante y los miedos del ser humano a lo desconocido. El guion además mantiene elementos de la obra original y los trata con elegancia como hace con el agua estancada y sus siniestras connotaciones, todo un símbolo. Yoshimi es la primera en entrar en contacto con el fantasma, toda una declaración de intenciones. Sin embargo, no actúa hasta que no descubre su relación con una mochila roja, encontrada en la azotea por su alocada pequeña. El surgimiento de la figura del amigo invisible de Ikuko y la niña desaparecida rápidamente conecta con los miedos más íntimos de la madre y su mente comienza a perturbarse. El director se esfuerza mucho en que veamos el origen de esta situación, mostrándonos flashbacks sobre el abandono que sufrió Yoshimi de pequeña. Los sucesos extraños y la idea de perder a su hija terminarán por desquiciar a una joven que decidirá, de forma original e inédita, salvar a su pequeña a costa de su propia vida. Unos hechos que Nakata explica en un epílogo completamente original dirigido a una adulta Ikuko.

De esta forma el director desarrolla una trama sencilla y eficaz que mezcla cotidianidad con grandes dosis de intriga y con un terror muy dosificado. De esta forma nos enfrentamos a una estructura narrativa que consigue mantener, mediante un avance pausado, la atención del

espectador durante todo el metraje. No es difícil encariñarse con la pequeña y pizpireta Ikuko e incluso con su sobreprotectora madre, al fin y al cabo, solo quiere rehacer su vida junto a su hija. Sin embargo, en un terrible y abrupto final Nakata revela todo el potencial intertextual de la obra enriqueciéndolo con características de otras obras clásicas japonesas, como las de Namboku IV. Además de glorificarlas con elementos interfílmicos occidentales herederos del cine americano, como por ejemplo Kubrick.

Desde el punto de vista visual el film nos muestra tres tipos de escenas: las amables y cotidianas, las frías y acuáticas, donde existen terribles presagios y parece no suceder nada, aunque todo sucede al mismo tiempo, y por último las ensoñaciones y flashbacks que evocan lo oculto del más allá y del ser humano. Todo continúa avanzando y alternando este tipo de escenas hasta el desenlace final, cuando las terribles ideas y fotografías de Nakata dan paso al caos. Todo se desencadena y la joven madre es absorbida y transportada al otro mundo a través del ascensor en una gran tromba que en forma de ola emerge desde otro mundo, creando un clímax significativo. El agua turbia desprendida por el intercambio de Yoshimi emerge a través de las puertas mecánicas para envolver, en un último abrazo, a la pequeña Ikuko antes de traspasar el portal –el tanque- al otro mundo. Esta circunstancia cierra provisionalmente la trama, pero –pero como ya indicamos- falta la explicación epíloga que el autor debe a la joven huérfana.

### **3.2.3. ANÁLISIS NARRACIÓN FÍLMICA**

#### **El discurso de Nakata**

Como ya indicamos en el análisis del discurso del relato de Suzuki, dentro del punto 3.1.2, Suzuki utiliza un estilo más cercano al terror psicológico que al terror puramente descrito por Losilla en el punto 2.1.1. Partiendo precisamente de ese terror definido por Llopis como terror de fantasmas materialista, Nakata, junto con sus guionistas Ichise y Nakamura, formulan un nuevo tipo de narración en la que se completan los múltiples huecos que deja a la imaginación el relato primigenio. Para el equipo de Nakata no es tan importante esa idea recurrente del terreno ganado al mar. Sin embargo, sí lo es el emplazamiento y la utilización del agua estancada como hilo conductor del relato. Un relato que decide prescindir del recurso de la ambigüedad y rellena las ausencias con recursos intertextuales e interfílmicos.

El texto del director adapta y completa la historia de Suzuki dando aún más peso a la historia, a la trama. Introduce más datos y muestra un mayor significado a la situación de la que proviene para así comprender sus actos. Por una parte, su divorcio y la necesidad de comenzar una nueva vida con su hija a toda costa la lleva a ser una madre sobreprotectora. Por otra parte, su traumático pasado es un reflejo de sus miedos y obsesiones, unas aprensiones de su mente que terminan volviéndose tangibles. La mayor parte del peso del relato y su avance recae sobre ella, pero el resto de personajes tienen un peso específico importante en el avance de la historia de Yoshimi. Su exmarido presuntamente maltratador le provoca un daño psicológico que hace aflorar sus problemas pasados y la obliga a avanzar, su hija es una niña un tanto impulsiva que no es capaz de comprender del todo la situación por lo que debe cuidarla. A ellos se une la figura del taciturno conserje y la materialización apoteósica del fantasma de Mitsuko, que también es parte fundamental del avance de la trama. Todo ello englobado en un ambiente húmedo en el que el

agua cae hasta asfixiar y genera multitud de goteras y humedades. Sin duda, Nakata ha convertido al elemento acuático corrompido en un personaje más del relato, que actúa como catalizador de la historia, frente al cual el personaje de Yoshimi debe luchar. Un estilo mucho más propio de los cuentos clásicos analizados por Propp que del relato original en que basa su estructura esencial.

### **Estructura narrativa (Planteamiento, nudo y desenlace)**

La narración de Nakata, al igual que la de Suzuki, parte de un modelo de mundo ficcional verosímil. No obstante, pronto se percibe cómo el equipo de Nakata quiere ir más allá y profundizar mucho más en la vertiente sobrenatural del relato *Dark Water*, sumergiéndose en algo más que en la oscuridad atávica del agua corrupta. Le interesa ir más allá, probablemente para aprovechar el potencial audiovisual del cine y su efecto en el espectador. Así pasa de la insinuación a la mostración del elemento fantasmal que recorre las estancias del edificio desde primeros compases de su obra. Es también así cómo pasa de centrarse en la psicología psicótica de Yoshimi a tratar de explicarnos su pasado y el origen de sus miedos. Después de esta circunstancia nos ubica en el relato y nos sugiere casi desde el principio mediante planos bajo la lluvia, sobre la humedad y brutalismo arquitectónico. Todo ello para dejar claro desde casi el principio, de que se trata de un modelo de mundo ficcional inverosímil.

Nakata utiliza en su relato la estructura tradicional clásica: planteamiento, nudo y desenlace. Mediante ésta nos muestra una narración cronológica aderezada por algunos flashbacks o anacronías temporales, que determinarán la naturaleza psicológica del personaje de Yoshimi, contribuyendo a completar al personaje y por ende la historia.

- En un primer bloque se muestra el planteamiento de la historia y en él se introduce en la acción presentándonos a Yoshimi. A través de *flashbacks* del pasado de ésta y de los sucesos ocurridos durante su divorcio, Nakata y su equipo se adelantan unos meses antes a los hechos relatados por Suzuki, en concreto a los días previos a la llegada al apartamento. Este primer bloque se centra en mostrarnos, sobre todo, cómo es el proceso de divorcio de Yoshimi y cómo buscan un piso en el que comenzar una nueva vida. Tras este planteamiento, ambos visitan un edificio destartalado y algo abandonado. Allí se nos presenta al gestor inmobiliario y al portero Kamiya. Pese al poco mantenimiento del piso, decide quedarse, teniendo en cuenta la cercanía con la nueva escuela de la niña y la posibilidad de un trabajo en una editorial cercana. Durante la revisión del piso, en el ascensor aparece por primera vez el espectro de una niña. Durante la visita desaparece la pequeña Ikuko y su madre asustada la encuentra en la azotea con una pequeña mochila roja. Tras una reprimenda decide indagar sobre su procedencia y dejársela al portero por si aparece. Este evento sirve como primer punto de giro de la historia y con él finaliza este primer bloque.
- Esa misma noche comienza el segundo bloque, que correspondería al nudo, y desarrolla el grueso de la historia. Dicho bloque se divide en dos partes con sus respectivos puntos de giro. En la primera parte, debido a la humedad del techo y a unos extraños ruidos Yoshimi decide subir arriba. Sin embargo, pese a ver a una niña desde el ascensor nadie le abre. Durante un sueño sabemos un poco más sobre su dura y solitaria infancia mediante un *flashback*. Tras una entrevista de trabajo llega tarde a recoger a Ikuko y esto sirve para que

la niña tenga su primer contacto con la fantasma. Esa misma noche, tras salir tarde de una entrevista de trabajo, localiza a su hija con su exmarido y discuten, algo que sirve para reforzar la relación entre ambas. Sin embargo, cuando ambas se dirigen a jugar a la azotea con bengalas, su madre enloquece al ver la mochila roja que ya tiró Kamiya. A dicha situación se añade que esa noche, durante la ducha, descubre que su pequeña tiene una amiga invisible sospechosa.

- En la segunda parte, tras un día de divorcio duro, que le sirve para entablar amistad con un abogado, Yoshimi descubre que Ikuko ha sido atacada por algo y ha perdido el conocimiento. Cuidando a la niña se queda dormida y ve en un *flashback* la soledad de Mitsuko, la niña fantasma. Al despertar la pequeña ha desaparecido, no obstante, logra encontrarla sonámbula en el piso de arriba, que aparece inundado. Esta circunstancia parece el desenlace de la historia puesto que el orden parece reestablecido, pero no es más que un falso clímax que supone el principio de dicho desenlace.
- El tercer bloque o desenlace comienza justo tras ese restablecimiento, con el piso arreglado y una situación estable. Sin embargo, esa misma noche Yoshimi descubre la mochila roja dentro de la bolsa de Ikuko. Decide hacer avanzar la trama hacia el desenlace investigando el tanque de la azotea, que no ha sido limpiado desde la desaparición de Mitsuko. En un *flashback* descubre el final de Mitsuko, pero algo la ataca desde dentro. Este *flashback* es ideado completamente por Nakata que a partir de aquí desarrolla un nuevo final para la historia de Suzuki. La bañera está rebosando de aguas negras y, cuando la pequeña trata de cerrar la llave es engullida. Su madre logra sacarla a tiempo para poder huir, pero justo cuando parece que retoma el texto original de Suzuki, introduce un nuevo giro y un desenlace totalmente distinto. En el ascensor descubre horrorizada que Ikuko está en el pasillo y ha recogido el cadáver de Mitsuko. Para salvar a su hija deberá aceptar ser la madre de la fantasma.
- En el epílogo Nakata y su guionista finalizan de manera explicativa la trama para la joven Ikuko que no comprende bien qué le ha ocurrido a su madre. Estos idean un sistema para que regrese años más tarde al simbólico edificio para que allí pueda descubrir la naturaleza de los acontecimientos que hicieron desaparecer a su madre. Así descubre que su madre se sacrificó para salvarla, despidiendo así la historia de una manera mucho más bucólica y simbólica.

### Tipo de escritura, narrador y focalización

En la historia de Suzuki hablábamos de cómo trataba de jugar con la ambigüedad para dar a entender que el estilo de la historia podía ser posmoderno. No obstante, su estructura era completamente clásica sin que se borren las fronteras entre ficción y realidad. Sin embargo, Nakata juega a todo lo contrario y este sí que difumina estas fronteras entre realidad y ficción, recordemos la célebre escena del tanque de agua golpeado desde dentro. En ningún momento es ambiguo, nada más llegar al edificio vemos cómo al pisar un charco Yoshimi entra contacto con la niña fantasma en el ascensor. Incluso nos la muestra reflejada en el monitor de Kamiya. Por lo tanto, nos enfrentamos a un estilo posmoderno que no distingue entre ficción y realidad.

De nuevo Yoshimi se alza como la protagonista de la historia, un personaje fuerte que queda bien marcado por sus acciones y el efecto que producen durante la historia. Todo esto nos



hace percibir cómo Nakata también usa un tipo de narración fuerte, como en el caso del relato de Suzuki. Esta joven madre destaca por ser un personaje con una personalidad bastante marcada y fuerte que, pese a los problemas, tiene muy claro lo que quiere, demostrando que es un personaje bien desarrollado y redondo, algo que contrasta de nuevo con Kamiya que es de largo, una vez más, el personaje más enigmático y plano. No obstante, el resto de personajes, entre los que destacan el exmarido y el abogado que la ayuda, demuestran, pese a su poco desarrollo y profundidad, tener caracteres bastante marcados.

Por último y como breve apunte diremos que, pese a las marcas del autor, Nakata y su equipo han optado por la eliminación de la figura del narrador. Por tanto, tenemos un *showing* en forma de una sola diégesis o modelo de mundo ficcional inverosímil que nos cuenta la historia de Yoshimi e Ikuko. Como vimos antes es un tipo de focalización cero u omnisciente, ya que sabemos todo lo que ocurre en esa diégesis a esos personajes. No obstante, en algunos momentos, ésta se vuelve interna también, puesto que percibimos lo que ve, siente, escucha y sueña Yoshimi. Aunque de nuevo todo ello parte desde un punto de vista omnisciente, algo que nos ayuda a que entremos en la historia junto a los personajes sobre todo en el caso de Yoshimi.

### El tiempo

En el apartado que se refiere al tiempo del relato vemos claras diferencias a la hora de compararlo con su texto fuente. El tiempo sigue desarrollándose de forma lineal, cronológica y progresiva, pese a las diversas analepsis que comentamos anteriormente y que se corresponden con *flashbacks* de recuerdos de infancia de Yoshimi. Aunque también lo vemos en los recuerdos que le implanta la propia Mitsuko acerca de sus últimas horas y su muerte. Por ello diremos que existe un tiempo principal, durante el que se desarrollan las acciones que propician el avance del relato y otros dos secundarios que se ocupan de la infancia de Yoshimi y de la de Mitsuko. Unos tiempos que, pese a ser distintos, el autor se esfuerza por hacerlos parecer paralelos. En Nakata de nuevo encontramos una duración normal de las acciones pese a las pequeñas elipsis, que se producen a lo largo de los días y que sirven para aligerar el ritmo y dar agilidad a la narración. Un ritmo que pasa de ser de tiempo real a psicológico acelerado cuando se comienzan a acumular las acciones tanto en el primer desenlace falso como en el final. Aunque encontramos alguna que otra pausa descriptiva cuando le dan las jaquecas a Yoshimi y vemos el vaso de agua con suciedad, el tanque, la humedad del techo o el botón quemado del ascensor. El tiempo de los hechos narrados parece extenderse por un periodo de tiempo de una semana aproximadamente y el tiempo del relato es de 1 hora y 41 minutos.

Por otra parte, cabe establecer algunas diferencias: Mientras que Suzuki comienza el relato con la oscuridad de la noche, en Nakata tenemos un relato que hace lo propio recordando con un *flashback* la infancia de Yoshimi, situándonos al medio día, quizás para reflejar el horario en que los niños regresan a casa y sus connotaciones escolares y de regreso al núcleo familiar. Tras esta secuencia, vemos cómo espera sola mientras llueve copiosamente y acto seguido se encuentra Yoshimi en plenas gestiones del divorcio. Lo único que sí que parece claro es que Nakata no se centra en una fecha tan concreta como aquella de finales de agosto donde reinaba el calor asfixiante de Suzuki. Plantea una fecha indefinida que bien podría ser primavera o quizás otoño. Una fecha marcada por las fuertes y asfixiantes lluvias japonesas que

sirven para que el agua sea el hilo conductor y ambientador de la historia, creando atmósferas que posteriormente analizaremos. Lejos queda el ambiente veraniego soleado y nocturno que propone el escritor original. El director quiere reforzar esa idea de tiempo desapacible marcado por la lluvia y los cielos grises para destacar esa sensación de frialdad y deslucimiento del tiempo atmosférico en el que se mueven los personajes. Quizás es probable que esté buscando algún tipo de comparativa tradicional con la lluvia y la tristeza.

### **Espacios y ambientes**

Los ambientes reflejados por Nakata beben mucho de la influencia arquitectónica del texto de Suzuki que sitúan la acción geográficamente en una zona apartada de la bahía de Tokio. Un lugar comunicado únicamente por un puente que la separa del resto de la ciudad, algo que con algunas salvedades el director logra ampliamente. Estas localizaciones están elegidas muy cuidadosamente y amueblan y sitúan a la perfección las escenas y las situaciones por las que se mueven los personajes, algo que contribuye a que el espectador entre mejor en la historia. Por una parte, observamos cómo contrastan, bajo una copiosa lluvia, las grandes y elevadas calles de los barrios comerciales con otros lugares más apartados como la escuela infantil y el edificio de apartamento. Todos ellos destacan por ser lugares solitarios y apartados rodeados de la nada. Estos destacan por tener una estética occidentalizada donde se contraponen estas grandes calles comerciales y guarderías normalmente abiertas y orientales con la estética brutalista del bloque de apartamentos.

Habría que considerar que anagráficamente son lugares genéricos, pero con gran relevancia y peso en la trama, por lo que en muchos casos algunos pueden considerarse como un personaje más y por lo tanto muy focalizados. Algo que sucede con el apartamento de Yoshimi, la guardería, la azotea, el ascensor o el resto de lugares del edificio de apartamentos en menor medida. Por lo general estos ambientes suelen ser pobres, poco detallados, de naturaleza simple y sin grandes contrastes entre ellos. Salvo en el caso del hogar de madre e hija, que destaca por un poco más de detalle en la decoración. Por lo general, estos ambientes responden a una serie de características específicas del género, oscuros, sucios, deshabitados, etc. Todos ellos llegan a su culmen en las paradigmáticas escenas que ambientan cada uno de los distintos nudos de la historia. Escenas como cuando entran en el ascensor mojado, cuando la humedad se desborda en el apartamento de Yoshimi, en el apartamento de Mitsuko o a través de la tapa del tanque de agua que ésta trata de investigar. Unos ambientes remarcados a la perfección por Kawai y sus sonidos y composiciones musicales que aumentan la tensión de esos ambientes y escenas.

Especial importancia tienen los ambientes exteriores que se crean alrededor de las acciones que provocan el avance de la historia de Yoshimi e Ikuko. En la mayoría de las escenas podemos ver calles despobladas y grises aderezadas por una copiosa lluvia que disuelven los fondos para contrastar esas acciones de los personajes principales. La lluvia es utilizada como un elemento atmosférico muy importante a la hora de ubicar y contextualizar a los personajes en un mundo construido por el ser humano que, ansiando la codicia, lo abandona cuando no le sirve a su suerte. Esto lo podemos ver al final de la narración cuando diez años más tarde se nos presenta al edificio

abandonado. La lluvia que sumía en la desesperanza aquellos ambientes poco caracterizados históricamente hasta convertirlos en una abstracción ha dado paso al sol que nos vuelve a mostrar el devenir de los personajes en esos mismos ambientes.

- Edificio: de nuevo, como ocurría en el texto de Suzuki, éste se convierte en la columna vertebral de la narración y, por lo tanto, en su espacio principal. Tenemos una mole de cemento, bastante más grande, gris y sin mantener de lo que se puede deducir de la descripción somera del texto anterior. Según lo que vemos podemos decir, sin lugar a dudas, que se trata de un espacio bien definido e identificable del que nos imaginamos hasta lo que no vemos, debido a su carácter común. Es mostrado como un espacio estático o fijo y poco dado al dinamismo, como podemos ver en los largos planos de cámara fija que apenas muestran expresividad en su movimiento a la hora de mostrárnoslo. Tenemos pues un espacio orgánico fácilmente conectable, profundo, cerrado y recorrible. No obstante, es un lugar bastante vacío, poco decorado y dominado por fríos suelos y paredes grises y desconchadas. Algo que contrasta con la garita de Kamiya, un lugar unitario orgánico y decorado con cierto desorden, pero al mismo tiempo acogedor.

Pero quizás lo que más llama la atención son los exteriores del edificio. Un lugar orgánico, abierto, estático, fijo, unitario y externo donde destaca el largo camino que llega desde el puente que lo une el bloque con la ciudad. En este punto cabe considerar que se aprecian dos tomas estáticas fijas, una que nos presenta la mole de cemento desde dicho camino, en contrapicado, ensalzando el gran tamaño del edificio, y otra colocada en lo más alto que claramente juega con esa contraposición para mostrarnos la pequeñez y debilidad del ser humano frente a sus propias construcciones.

- El ascensor: es un espacio plano, interno, cerrado, orgánico, detallado y bastante más dinámico que el resto, salvo la azotea. Es un lugar muy importante, o al menos, uno de los lugares más importantes de la narración junto al apartamento y al edificio en sí. El director juega constantemente con el cierre tosco y mecánico de sus metálicas puertas para crear una sensación de espacio cerrado y opresivo. Unos espacios que, pese a lo estático, son bastante dinámicos, expresivos y detallados, ya que los vemos en movimiento constantemente y desde muchas angulaciones distintas. Además de un hecho bastante curioso que ya tratamos antes que es el de dejar la imagen fija desde dentro cuando el ascensor sube como si se elevara hacia un lugar donde se rigen unas leyes que van más allá de lo cotidiano. Algo que tiene su contrapartida cuando los personajes entran en el ascensor y vemos ese enjaulamiento de los personajes y cómo salen de escena, normalmente para bajar una planta, que en este caso se identifica con lo cotidiano, lo conocido, la calle. Quizás dejando entrever que más vale lo malo conocido que lo que está más allá o desconocido. Algo que hábilmente Nakata ejemplifica simbolizando la subida con el viaje al más allá, el tanque, y la bajada con la vida terrenal.
- El apartamento: es, junto con la azotea, uno de los espacios donde más tiempo pasan los personajes y, por lo tanto, al que más descripción le proporciona el autor. Éste está ubicado

en la tercera planta en el número 305 mientras que en Suzuki es el 405 de la cuarta planta. Al no estar muy definido por parte de éste, Nakata tuvo libertad a la hora de adornarlo y mostrarlo, pero incluso después de las dos reformas que sufre, las partes más importantes son la cocina, el baño y el salón. Una zona donde duermen madre e hija y que está coronada por una generosa y oscura humedad. Por otra parte, un elemento que no aparece en el relato de Suzuki, pero asume todo el protagonismo para Nakata, con numerosos planos detalle. Aparece como un espacio bastante más dinámico que el resto, pero sin llegar al nivel de la azotea, ya que los planos fijos se alternan con los móviles y descriptivos. Además, es un espacio interno, cerrado, orgánico, detallado. Su decoración destaca mucho teniendo en cuenta el resto del edificio y los fríos pasillos. También se aprecia cómo tras la reforma inicial queda un lugar muy acogedor, con papel pintado y los muebles que trae Yoshimi, así como los juguetes de Ikuko. Además, tiene una vía de escape al exterior que es la ventana, que parece dar a la fachada principal y en la que vemos una suerte de árboles, en principio todo bastante idílico hasta que la humedad comienza a extenderse. De hecho, merece una mención aparte ya que la evolución del relato va de la mano de la evolución, con todo lujo de detalles, que Nakata ofrece de la humedad del techo. Es más conforme se agranda y comienza a gotear más penetra, metafóricamente, la pequeña Mitsuko en la familia de Yoshimi.

- La azotea: es un espacio similar como la podemos imaginar tras la descripción de Suzuki, pero introduce algunos cambios como, por ejemplo, pese a que se presenta también como un espacio exterior, éste es mucho más grande, abierto y orgánico o conectado que el que se nos describe en el texto. De nuevo nos encontramos con un espacio dominado por un gran suelo gris pero las vallas en este caso tienen un suplemento metálico que hace imposible que nadie caiga al vacío. Una vez más la narración gira en torno al gran tanque de agua que se eleva sobre estructura metálica. Pese a que la azotea es más grande que la de Suzuki, madre e hija se encuentran la bolsa muy cerca de la puerta, en medio del lugar, y no en un desagüe a un lado, no obstante, la segunda vez que aparece sí está en medio de la escena y no escondida en los laterales, como ocurre las otras dos veces. La azotea se nos presenta como un espacio plano en *In* o percibido casi al completo. Pese al estatismo preponderante del film, es mucho más dinámico, descriptivo y expresivo que el resto de lugares que vemos durante la película. Sin embargo, su apertura y falta de ornamentación crea una atmósfera de abandono que nos hace recelar de su naturaleza, algo que también sucede en los pasillos.
- El tanque, pese a estar en el exterior de esta azotea, se presenta como un espacio estático, interior, cerrado e inorgánico. Lo poco que vemos de él es su atmósfera acuática de agua turbia que tenemos en las escenas de crédito iniciales y en el flashback de la caída de Mitsuko, que está completamente oscurecido por la nocturnidad. En este caso el tanque no es hexagonal, ni color crema, es más bien cilíndrico y de metal cobrizo. Su interior oscuro ensalza su carácter de portal sobrenatural al más allá.
- El piso de Mitsuko: es un espacio distribuido de una forma similar al de Ikuko y su madre. En él encontramos un pasillo de entrada, una cocina, un baño y un salón abierto con un

dormitorio. Se nos presenta como un espacio orgánico, dinámico, centrado y cerrado sin apenas decoración, que se haya completamente inundado y desfigurado por el agua. El líquido elemento chorrea por la pared hasta el suelo y cae incluso del techo, creando unos centímetros de aguas negras estancadas que, junto con la oscuridad y falta de decoración, genera una sensación de opresión. Nakata se ha esforzado bastante para que parezca el lugar sobrenatural dominado por las fuerzas de fantasma, creando una sensación aterradora y claustrofóbica.

- Juzgados: es un edificio que nos recuerda mucho al bloque de apartamentos donde vive Yoshimi. Es un lugar dominado por la falta de ornamentación y los largos pasillos que, de una manera estática, inorgánica y desestructurada parecen conducir a las distintas salas administrativas y a las asépticas salas de espera con apenas varios sillones y mesillas auxiliares. Es un espacio cerrado con muchas zonas en *off*, que se ve inundado por la luz y la sensación de inestabilidad que produce cierta tensión e inseguridad, algo que Yoshimi trata de contrarrestar mirando la lluvia a través de la ventana como queriendo escapar.
- El colegio de Ikuko: se presenta como un lugar cerrado, orgánico, dinámico y detallado gracias a lo recargado de la decoración infantil: juguetes, libros, dibujos, etc. Pese al dinamismo del lugar, se muestra también como un espacio bastante estático en sus planos y hasta cierto punto bastante inorgánico, ya que no sabemos bien cómo se estructuran los distintos lugares y genera una sensación de fragmentación, que solo se ve contrarrestada por los colores cálidos que inundan sus estancias.
- El trabajo: es el lugar donde se desarrolla la jornada laboral de Yoshimi y se presenta como un lugar *In* o percibido, pero inorgánico y con ciertos lugares en *off*. Por lo tanto, pese a lo profundo, está bastante fragmentado y cerrado. Además, está inundado por pequeños cubículos de trabajo y miles de estanterías con libros. Claramente sirve para contraponerse a los ambientes fríos del edificio, la calidez humana lo inunda de color y el resto de lugares donde hay vida y, además, permite ahondar en la psicología de Yoshimi y en su agobio tras un largo día de trabajo.

### Existentes, personajes

- Yoshimi Matsubara: es la protagonista de la narración de Nakata. Se trata de una mujer joven de treinta y tantos años, sumamente responsable, trabajadora, ama de casa, agradecida con quien le ayuda. Como madre es un poco estricta, pero, sobre todo, sobreprotectora. Constantemente prohíbe a su Ikuko tocar o coger cosas, no en vano le quita el bolsito, le impide que toque el botón quemado del ascensor, no la deja quedarse la mochila que encuentra, pese a que la niña trata de quedársela. Al igual que su personaje narrativo ha tenido una infancia complicada pero aquí ha sido abandonada y éste se convierte en un *flashback* recurrente que empeora sus pesadillas y dolores de cabeza. Todo esto le ocurre sobre todo cuando está sometida a mucho estrés, llegando por momentos a

perder el control, como le sucede en el juzgado. Cuando se enfrenta a lo paranormal esto la lleva al descontrol psicológico ante lo extraño. Se siente muy orgullosa de su hija y le gusta controlar que esté bien en todo momento. El problema es que, debido a su infancia, cuando su mundo se desestabiliza, se vuelve también inestable y le provoca ataques de ansiedad, como se aprecia cuando su marido trata de sacar este rasgo a la luz para lograr la custodia de Ikuko. A partir de aquí la demencia es algo recurrente en este personaje a lo largo de la narración del film.

Habría que considerar, por otra parte, que Yoshimi es quizás el personaje más redondo, complejo y variado del film. Por consiguiente, tenemos un personaje contrastado que, pese a tratar de mantenerse estable, se vuelve inestable a la hora de afrontar los problemas con el fantasma y con su hija, pero sin llegar a ser contradictoria. También se podría decir que, pese a que trata de ser una persona estable, termina comportándose como un personaje dinámico en constante evolución. Por lo tanto, cabe considerar que como rol es un personaje activo, autónomo, que trata de influenciar las acciones de Ikuko y modificar las incorrectas, pero que pese a todo es un personaje que actúa como motor de cambio del relato. Como actante ejemplifica la figura del Héroe o sujeto de la acción que debe defender a su hija del fantasma antihéroe y de su padre, con la única ayuda del abogado adyuvante.

- Ikuko Matsubara: es, junto con su madre, la protagonista de la narración y su nombre suscita ciertas similitudes con el de la célebre protagonista de la leyenda *Bancho Sarayashiki*<sup>25</sup>. En la cinta de Nakata es una niña de 6 años muy adorable a la que le encanta investigar lugares por su cuenta sin pensar en las consecuencias: toma el ascensor y sube a la azotea cogiendo el bolso rojo. Está un poco afectada por la separación de sus padres, pero vive en su mundo infantil y gracias a su madre toma fuerzas para seguir adelante en su nuevo colegio, donde se adapta bastante rápido. Pese a su juventud tiene claro que solo necesita a su madre para ser feliz y no duda en aferrarse a ella frente a su padre. No obstante, es demasiado joven para comprender lo que le pasa a su madre y, lo más importante, lo que les está ocurriendo a ambas durante el film. Por ese motivo Nakata magistralmente muestra un salto en el tiempo para que la adolescente Ikuko pierda esa ingenuidad y comprenda lo que realmente ocurrió y el sacrificio de su madre.

Este personaje se muestra cada vez más complejo de lo que parece. Se presenta en constante evolución. Se muestra como un personaje bastante más activo y autónomo que en el texto de Suzuki, ya que toma sus propias decisiones y no duda en tratar de ayudar a su madre e incluso intentar que cambie, tomando un papel hasta cierto punto de

---

<sup>25</sup> **Okiku:** Es el nombre de su protagonista frente a Ikuko de *Dark Water*. Esta es la protagonista de esta célebre leyenda de la casa del plato en el Banzo (véase el punto 2.4.3), que como vimos fue adaptada tanto a la literatura como en teatro y posteriormente cine hasta la reciente versión moderna de Suzuki y Nakata en la que encontramos a una joven y desfigurada Sadako que regresa de la muerte empoderada por sus deseos de venganza en *Ringu* en 1991 y 1998, respectivamente.

protagonista en algunos momentos. Como actante ella es el objeto que su madre pretende proteger y hacia lo que todos se mueven, protagonista y antagonista.

- Mitsuko Kawai (y el agua): empieza siendo una figura adyuvante puesto que ayuda a la niña con su difícil situación y se hace su amiga imaginaria. Pero a medida que avanza el relato comprobamos que realmente es la antagonista de Yoshimi, ya que quiere arrebatarle a Ikuko. La niña fantasma es un personaje-espectro que vive en las sombras y de la que solo sabemos que fue abandonada por su madre cuando era pequeña. Ésta se nos presenta como una niña de una edad similar a la de su pequeña, con la que congenia bastante bien. Tiene una larga melena negra con flequillo, no obstante, solo vemos su rostro desenfocado y sin rasgos claros. Va vestida con un chubasquero amarillo con capucha y porta una pequeña bolsa o mochila de plástico roja a su espalda, con el logotipo de la serie infantil de Mimiko (*Hello Kitty*). En el momento que entra en contacto con la madre de la niña comenzamos a apreciar el paralelismo de las infancias de Mitsuko y Yoshimi, ya que ambas fueron abandonadas por sus respectivas madres en su infancia. Esta circunstancia permite que Mitsuko comience a influir en sueños y en la mente de Yoshimi mediante *flashbacks* que se prolongan hasta su muerte. Como actante cabe considerar que pasa rápidamente de ser adyuvante de Ikuko a convertirse en su antagonista, compitiendo por su madre.
- El agua: como personaje se pone de relieve desde el principio e inunda todas y cada una de las acciones del film desencadenándolas. Durante toda la obra actúa como un elemento más de la acción y como un amplificador que le permite a Mitsuko desarrollar todo su poder sobrenatural. De hecho, se sirve de ésta para atrapar a Ikuko y para viajar al más allá con Yoshimi, como su nueva madre.
- Kamiya (conserje): es un apático y anciano solterón. Durante la película gestiona el tema de la bolsa perdida de *Hello Kitty* con cierta apatía. Además, casi hasta el final, no aporta nada, sin embargo, todo cambia cuando da datos a Yoshimi acerca de la niña desaparecida, ayudando para que avance la historia. Hay que considerar, por otra parte, que en el desenlace Nakata le da algo menos de importancia que Suzuki.

Como personaje se mantiene, durante todo el relato, bastante estático y estable, además de constante, sin apenas evolución. Como rol es un personaje pasivo u objeto de las iniciativas del resto, pero sin perder cierta autonomía. No obstante, es bastante conservador, prefiere no actuar y no ayuda a que la historia avance. Como actante cabe considerar que, pese a que al principio se muestra reacio a ayudar a Yoshimi o a dar muchos datos acerca de la chica desaparecida creando cierta oposición, después cambia su postura. Como rol hay que tener presente que se trata de un personaje bastante pasivo, conservador, ya que no provoca acciones y busca resistir sin ser mejorador o degradador. En este sentido Nakata conserva muchas características de la narración de Suzuki y por lo tanto continua en su rol de guardián del umbral.

- Kunio Hamada (Exmarido): es un tipo de mediana edad, algo altivo y desagradable que viste de traje y deja muy claro que es capaz de pasar por encima de cualquiera para

conseguir lo que quiere. Es hasta la llegada del fantasma el antagonista del relato. Utiliza la carta de la custodia de Ikuko para hacerle daño a Yoshimi, espía a la madre y va en su contra para quitarle la custodia tanto que la hace perder el control.

Es un personaje plano, bastante simple, lineal y estático ya que en todo momento se mantiene invariable en su modo de ser y actuar. Como rol adquiere una actitud activa para recuperar a su hija. No duda en tratar de influenciar tanto a la madre como a la hija para tratar de modificar su forma de pensar, sin demasiado éxito. Como actante es un oponente de Yoshimi ya que quiere recuperar a Ikuko (objeto) como sea.

- Kishida (Abogado): se nos muestra como un señor agradable de mediana edad, apuesto, con clase y buen gusto en el vestir. Cuando ve a Yoshimi irritada y desolada no duda en acercarse a ayudarla desinteresadamente. Desde el primer momento siente atracción por ella y trata de apoyarla también con sus problemas inmobiliarios.

Es el personaje del que menos sabemos durante el relato. Como personaje es bastante plano y lineal. Tiene claro que quiere ayudar a Yoshimi, pero desde su zona de confort. Como rol es un personaje activo, influenciador, autónomo e influenciador, que no duda en operar para que la narración avance conforme a sus deseos. Como actante, su objeto es Yoshimi y trata de ayudarla en todo lo que pueda para que no pierda a su hija, por lo que desarrolla la figura de adyuvante. Es una figura introducida por Nakata ya que no aparece en el relato de forma explícita ni implícita.

- Bolsa de Hello Kitty: para finalizar nos gustaría centrarnos de nuevo en la figura de la mochila roja y en como su simbolismo, y sobre todo sus apariciones, ayudan a que la historia evolucione promoviendo el cambio. Algo que la convierte además de en símbolo de cambio en el heraldo de la historia, un aspecto que Nakata evoluciona más acertadamente en su film.

### **Acción como función (viaje del héroe)**

Como hicimos con el relato de Suzuki ahora nos centraremos en el análisis de la acción como función porque, como ya indicamos, creemos que el esquema ideado por Propp es el más idóneo para poner en relación estas obras. Al ser común a todos los cuentos tradicionales se puede usar tanto en textos narrativos como en este film que se basa en un relato corto. Como apuntamos antes en el punto en que desarrollamos nuestro análisis textual, fílmico y gráfico. Para analizar las acciones de nuestra heroína en la narración nos basaremos en las premisas propuestas por Propp, las 31 acciones del viaje del héroe, que posteriormente fueron sintetizadas en 10 grandes grupos o tipos por Casetti y di Chio:

- En la fase de planteamiento Nakata nos presenta a los personajes y el ambiente, y utiliza la misma función de acción que Suzuki, el elemento de privación, es decir, la pérdida del control de la pequeña Ikuko, cuyo ímpetu por hacer cosas sin pedir permiso parece peligroso y, como consecuencia, su custodia puede ser cedida al padre. El alejamiento



vendría después y lo tenemos precisamente en esa mudanza que contemplamos al inicio del film, en la que Yoshimi trata de comenzar una nueva vida.

- Durante el nudo de la historia se percibe ese viaje en el que nuestra heroína, Yoshimi, se ve inmersa para tratar de recuperar el control de la vida de su hija y de la suya propia. No obstante, pronto sucede la prohibición que se refuerza en esa privación inicial, el divorcio acarrea luchar por la custodia de Ikuko. La obligación vendría después y, con ella, de nuevo esa idea de salir adelante y conservar a la pequeña, pese a las dificultades, buscando trabajo. El engaño vendría dado por todas esas acciones que llevan a cabo, tanto el de la inmobiliaria como Kamiya, sobre todo a la hora de esconder lo que ocurrió realmente allí y también a Mitsuko. Así que Yoshimi debe actuar rápido cuando ve que están manipulando a su hija y atacando a su mente hasta hacerla desmayarse durante las clases de guardería, un hecho que dispara el desenlace.
- Durante la fase del desenlace comienzan las diferencias más evidentes con el relato de Suzuki. Nakata propone una prueba similar, que se manifiesta cuando Yoshimi descubre más cosas de la niña y trata de acercarse al lugar donde murió, pese al miedo que tiene, porque cree que allí estará la niña. La reparación de la falta se produce cuando finalmente descubre que está encerrada a solas con Mitsuko en el ascensor y que su pequeña corre peligro, por lo que solo ve una salida, aceptar al fantasma como hija y salvarla. Sin embargo, el precio es alto ya que debe irse al más allá con Mitsuko.
- Por último, en el epílogo tendríamos algo así como el retorno ya que tras diez años Ikuko ve una escena de guardería y decide volver al piso donde vivió con su madre, allí se reencuentra con ella y celebra momentáneamente que pueden estar juntas otra vez. Pero esta fase dura poco, ya que la fantasma no piensa ceder a Yoshimi. Cuando la joven lo nota ambas desaparecen, pero ha tenido tiempo suficiente para despedirse y reconocer su valía.

Durante el desarrollo del film la iluminación va evolucionando, ésta pasa de ser intensa a grisácea algo que crea un ambiente triste y plomizo. Una atmósfera que pronto cae sobre los personajes y el edificio, envolviendo las acciones. Los personajes deben soportar su peso y esto hace que los espectadores comiencen a sentir cierta tensión en la aparente calma de estos ambientes. Una sensación que se vuelve casi insoportable con el avance implacable de la trama. Un progreso solo roto por fugaces apariciones del espectro que acuchilla esa sensación de misterio psicológico con pequeños toques de terror, que poco a poco van aumentando y generando un efecto de inquietud en el espectador.

## **Transformaciones**

Como ya indicamos en el apartado de las transformaciones del texto literario expondremos de una manera somera y simplificada las principales transformaciones descritas por Casetti y di Chio:

- Variaciones como cambios desde el punto de vista de los personajes. En este apartado cabe considerar las variaciones que sufren personajes como Yoshimi e Ikuko a lo largo de la historia. Estos evolucionan y sufren el cambio a raíz de los problemas que les plantean la trama. Ikuko al plantearse perder a su madre se posiciona de su lado y fortalece su relación con ella. Yoshimi, por su parte, se atormenta posible pérdida de la custodia de la pequeña, la posibilidad de que algo malo le suceda, el posible asesinato de la niña del piso de arriba o los problemas en el trabajo, algo que afecta a su modo de ser. Desde el punto de vista de la acción ésta sufre constantes cambios contrastados, sin embargo, quedan inconclusos tras el rapto de Yoshimi. El resto de personajes se mantienen más o menos invariables.
- Transformaciones como procesos. Quizás en el caso de Nakata la transformación de la protagonista, es la más acusada. El autor juega al despiste con este personaje por que al principio nos lo presenta dentro de un proceso de mejoramiento, pero rápidamente vemos que es justo lo contrario, más si cabe si tenemos en cuenta el trágico final que le espera. En este caso podemos decir que Yoshimi pasa de desarrollar un proceso de mejoramiento a un empeoramiento predecible que finalmente sucede.
- Transformaciones desde el punto de vista estructural el tipo de variación que plantea Nakata es distinto al de Suzuki. En esta historia tenemos un cambio estructural de inversión. En esta historia no se resuelven las metas de Yoshimi o Ikuko, ya que al final tenemos un punto de llegada completamente inverso y distinto al que esperábamos. Por tanto, esta obra se podría englobar perfectamente dentro de la categoría de drama psicológico o tragedia con el hilo conductor del terror psicológico.

#### **3.2.4. REGÍMENES DE REPRESENTACIÓN Y CÓDIGOS**

##### **Ambientación y escenografía**

Desde que rodara años antes *Ringu* (1998), Nakata se muestra en sus filmes muy interesado en mostrar la presencia sobrenatural a través de atmósferas húmedas o lluviosas que crean sensaciones angustiosas y claustrofóbicas. Así pues, traslada el texto de Suzuki a un guion que representa a la perfección las descripciones y ese sentimiento de constricción del relato original. Posteriormente, los convierte al lenguaje audiovisual teniendo en cuenta todos los elementos que conformarán su encuadre en su escenografía o puesta en escena.

En el apartado de la decoración o escenografía cabe considerar que sin duda nos enfrentamos a una de las obras más importantes de esta corriente estética de *J-Horror* moderno. El inmueble, como decorado, es una de las partes más imprescindibles del film ya que, como veremos, es tratado como un personaje más de la historia. Nakata y su equipo se muestran especialmente interesados en mostrar el lugar de rodaje como un ambiente inhóspito, desolado y alejado de toda civilización, donde solo viven unos pocos que no tienen otra opción, es decir, un lugar del que hay que alejarse.

### **Tipos de planos y encuadres**

El film está dominado por dos tipos de planos, los medios o cortos que aparecen sobre todo en interiores, desde la primera escena del film, y los grandes planos abiertos y estáticos en los exteriores. Los planos medios que se aprecian en estas escenas interiores del film suelen alternarse entre estáticos y dinámicos. Los estáticos suelen abrir las escenas y nos muestran en primer lugar los ambientes y decorados a los que acceden los personajes, y por los que empiezan a moverse, caracterizándose por tener una duración media-larga. Una vez que se desarrolla una primera acción, Nakata suele dar paso a planos medios en movimiento, que siguen desde un punto la acción del personaje sin moverse con ellos, en general, aunque hay excepciones.

Los grandes planos abiertos y estáticos exteriores son los grandes encuadres del film y donde se emplea más a fondo el director de fotografía junto a Nakata, como se manifiesta por ejemplo en la escena que muestra la primera vez que llegan Ikuko y su madre, Yoshimi, al inmueble donde van a alquilar el apartamento. En ellos, la acción la realizan los personajes que recorren sus caminos normalmente de izquierda a derecha y bajo una imponente e intensa lluvia casi opresiva, que descarga bajo fondos de edificios y cielos cubiertos en tonalidades grises. Los encuadres alternan tiros de cámara bajos y extremadamente altos, picados y contrapicados, en la búsqueda o el intento de ensalzar la grandiosidad de estos lugares y la naturaleza. En general apuestan por mostrar la pequeñez del ser humano y de los personajes, frente a ellos.

En el apartado del encuadre es muy interesante apreciar cómo Nakata usa el fuera de cuadro. En la primera escena protagonizada por la niña fantasma se nos muestra solo la parte de sus piernas sin un tronco identificable avanzando hacia Ikuko. En este sentido, hay un juego de miradas que constantemente nos muestra cómo los personajes miran fuera de plano y ven algo que los sorprende. En multitud de ocasiones lo que ven, pese a ser real, tiene algún tipo de relación con el simbolismo del más allá y con la niña fantasma. Esto adquiere especial relevancia cuando Nakata, por primera vez en el film, decide usar una cámara al hombro para seguir desde la mirada de la fantasma el ataque a Ikuko en la escuela, o cuando sigue la entrada de Yoshimi en el piso de la fantasma. Es en ese momento cuando vemos realmente cómo es capaz de crear tensión y suspense con el uso del fuera de campo. Una sensación que va aumentando hasta el final del film llegando por momentos a horrorizarnos. Esto llega a su culmen en la escena donde la joven madre investiga el tanque, y con un efecto poltergeist algo golpea desde dentro, aunque igual de sorprendente es la escena en que Yoshimi se queda encarcelada en el ascensor con la fantasma de Mitsuko. Sin embargo, Nakata no queda conforme con este final y diez años más tarde trae de vuelta al bloque de apartamentos a Ikuko, ya adolescente, para que pueda despedirse de su madre. En la penúltima escena nos muestra la última charla entre madre e hija, sin embargo, cuando se percata de la presencia del fantasma se queda sola, de espaldas y con la mirada perdida en un fondo vacío. Su madre ha desaparecido, creando una tensión y un dramatismo fantástico. Ese ya no es su lugar, así que decide marcharse del bloque de apartamentos, con paso firme en una panorámica estática igual a cuando llegó de niña con su madre por primera vez

### **Perspectivas y movimientos**

Como hemos comentado, destacan en este apartado los grandes planos generales que fotografían en contrapicado grandes espacios con edificios y naturaleza, para mostrar su grandeza

frente al movimiento de los personajes. Sin embargo, sobre todos los planos destacan los del gran pasillo que delimita los apartamentos en cada planta del edificio. Este plano actúa como elemento visual de puntuación en cada escena y destaca por su posición escorada y muy picada, casi a ras de suelo. Algo que le sirve al autor para enaltecer la gran extensión de un pasillo que vemos completamente enfocado de principio a fin.

También destacan los planos cortos, cerrados, rápidos, estáticos y medios. Estos sirven para seguir las detenciones de las acciones. Dicha circunstancia se aprecia, por ejemplo, cuando los personajes se encierran dentro del ascensor. En este plano concreto podemos ver por una rendija el interior que, por supuesto, tiene su contraplano hacia el exterior, que nos deja ver levemente el paso por cada piso. A lo largo del film estos planos se contraponen a los abiertos creando una alternancia entre apertura de movimiento y sensación de encerramiento dentro del ascensor. Estos últimos se caracterizan por ser planos fijos y de movimiento estático ascendente, un movimiento que a medida que avanza el film se hace cada vez más agobiante e indeterminado. Al final el mismo edificio parece que ha cambiado.

Los planos detalle se presentan en angulaciones picadas, medias y contrapicadas y suelen presentarse estáticos. Son también una constante en el film y son usados a menudo por el director para remarcar las acciones rápidas de los personajes, sus reacciones, sus gestos y lo que ven en cada momento. Estos planos detalles tienen un papel relevante porque se detienen a menudo en el agua, las expresiones y las acciones que se realizan con las manos. El autor utiliza en varias ocasiones los planos medios para acercarse a un objeto escondido y así crear misterio sobre ese objeto. Así se manifiesta, por ejemplo, en el cubo de la basura, puesto que hasta que no se acerca no se aprecia el bolso rojo. Pero, eso sí, sin perder de vista el elemento más importante del film, el agua, cuyo goteo crece sin parar.

Los planos interiores a menudo son medios, estáticos y bastante largos y suelen usarse para mostrar determinadas acciones del hogar o de otros hechos cotidianos. En algunas de estas tomas se aprecia un movimiento que a menudo es utilizado por el director para mostrarnos lo que está fuera de plano y seguir los movimientos y las acciones de los personajes. Algo que sirve al espectador para descubrir esos lugares en el mismo momento en que los personajes se mueven por ellas. Es un distintivo de este autor que cuando el personaje llega a un lugar y comienza a explorarlo la cámara de nuevo adopta una posición más o menos estática. Esta circunstancia también se aprecia en los desolados pasillos del bloque. En ellos Nakata abre el plano para mostrarnos de nuevo esos grandes fondos por los que se mueve el personaje, así se desprende por ejemplo de las escenas en que Ikuko juega en la azotea.

## **La mirada**

Por lo general Nakata trata de mostrarnos con este tipo de puntos de vista una mirada subjetiva del film. Es decir, todo cuanto aparece en pantalla parece o puede ser lo que ve el personaje en la mayoría de los casos, sobre todo en los planos medios e interiores. Este tipo de visión es importante para el desarrollo visual de la película, porque así el director logra que el espectador asuma una posición más activa y se sumerja en la historia del personaje. No en vano ve sus vivencias y lo que perciben sus ojos. Es más, incluso se aprecia lo que piensa cuando

aparecen en pantalla los *flashbacks* de la infancia de Yoshimi. Unas ensoñaciones impuestas por Mitsuko donde la mirada aparece desestabilizada con un tono amarillo saturado. No obstante, a Nakata le gusta afectar y extrañar con ello al espectador. Para ello recurre a un tipo de planos más irreales y difíciles que no son reconocibles fácilmente, por las fuertes angulaciones casi fotográficas que presentan, es decir, una mirada objetiva irreal que subraya la presencia de un autor y un espectador implícito para que el espectador pueda interpretar que sucede algo anómalo más allá de lo que sienten o ven los personajes. De esta forma se adentra en el mundo del más allá de la pequeña niña fantasma, llegando incluso a ver la mirada subjetiva del fantasma avanzando hacia Ikuko. Así pues, vemos en todos y cada uno de esos *flashbacks* angulaciones y tiros de cámara imposibles que denotan esa otra realidad.

En torno a esa irrealidad objetiva y mirada subjetiva del film habría que considerar un detalle que nos parece destacable. Nakata renuncia, en cierta medida, al desenfoque y utiliza aperturas de diafragma que permiten ver todo enfocado, desde el primer plano hasta el fondo, un hecho que sin bien es subjetivo denota también la presencia objetiva e irreal de un director que busca una determinada sensación de realidad. Esta circunstancia le sirve, sobre todo, para incrementar esa sensación de grandes planos dominados por moles de cemento y cielos grises casi infinitos e inconmensurables. Pero Nakata no se queda ahí y ese gusto por enfocar todo, como ya haría el inconmensurable John Ford, se extiende también a los planos medios. Algo que utiliza sobre todo en el interior de las estancias que aparecen en el film.

### **Iluminación, color**

En este apartado hay que señalar que Nakata trabaja muy bien el mundo del color del film. Así pues, vemos cómo sigue una serie de códigos cromáticos dependiendo de las reacciones perceptivas que busca reflejar en el espectador. Así, por ejemplo, en las escenas cotidianas en las que vemos a Yoshimi y a su hija Ikuko en casa, el trabajo, la guardaría o la portería del edificio usa una escala cromática de ocre de tonalidad cálida suave, para hacer referencia a la cotidianeidad y al avance de la historia real. Posteriormente da un paso más allá y utiliza una escala cromática de amarillos, para marcar los *flashbacks* de la historia de Mitsuko recalcando que nos encontramos en otro tiempo, uno antinatural. Destacamos por último los tonos fríos, dominados por los azules verdosos y morados, que remarcan la frialdad del mundo fuera de sus lugares cotidianos, siendo el paradigma de esto la azotea, los pasillos, el frío y gris ascensor, el camino de entrada al bloque, etc.

Por otra parte, Los contrastes de luces y sombras, así como otros efectos de desenfoque de la imagen son reservados esencialmente para todo lo relacionado con Mitsuko. Así pues, se aprecian fuertes contrastes e incluso desenfoques deformes en los *flashbacks* de la niña fantasma. Una sensación que también se traslada al mundo real con ciertos lugares que conducen al piso donde la niña pasó sus últimos días, así como el tanque donde tuvo el terrible desenlace. Dicha circunstancia se aprecia en el descomunal, vacío y contrastado pasillo de entrada, muy oscuro y azulado, algo que lleva al extremo en las escenas nocturnas de la azotea. Un efecto que llega a su culmen en la paradigmática escena de Yoshimi en la inundada casa de Mitsuko, donde en estas tomas apenas percibimos la silueta oscura de la protagonista de espaldas mirando paredes ennegrecidas y chorreantes sobre un suelo encharcado de aguas negras. Sin duda una de las escenas

más grandes y simbólicas del film. Algo que, junto con la roja y problemática bolsa de Mimiko, dispara el primer nudo y posibilita el desarrollo la historia. Una historia que tiene un cierre primario con un agua amarilla, en recuerdo a la tonalidad del pasado que tan bien engarza con el fantasma de Mitsuko.

### Simbología

Como hemos podido apreciar a lo largo del presente análisis, el gran símbolo de este film es el agua y las connotaciones culturales e históricas que ésta tiene para un país rodeado de mar. Un lugar que durante siglos ha evolucionado viendo el enorme poder de mares y océanos destruir sus costas y ciudades cercanas y cercenar muchas vidas. Ya no solo en maremotos y otras calamidades catastróficas sino en el mero hecho de llevar a cabo el oficio de la marinería. Durante años esta simbología ha derivado en mostrar el mar como origen del mal. Su cultura ha desarrollado leyendas e historias sobre pozos malditos, aguas estancadas o cenagosas. Estas historias han derivado, con el paso de los años, en historias de venganza de algunos personajes que, tras morir en dichos lugares, deciden regresar para tomarse una revancha. Es aquí donde se desarrolla la simbología que a la que aludimos, en concreto a la de la mujer cruelmente asesinada que regresa a este mundo como un fantasma vengativo. Cabe recordar las historias del *Banchō Sarayashiki* que desde el siglo XVIII se había venido representando en teatros con éxito hasta la adaptación de *Ringu* de Suzuki en 1991. Sin embargo, 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 *onryo*, puesto que lo que busca es la madre buena que nunca tuvo. Tras *Ringu* y *Ringu 2* (1998-1999) se populariza el *J-Horror* que rápidamente genera toda una oleada de filmes de fantasmas con una serie de rasgos genéricos tomados de la tradición artística teatral japonesa.

### Arte

En torno a las influencias o inspiraciones pictóricas, cabe considerar que en el film vemos cómo Nakata toma de la tradición japonesa algunos toques para la ambientación de sus escenas de lluvia, como las ilustraciones *ukiyo-e* marítimas de Hokusai e Hiroshige, a las que nos referimos anteriormente. Unas estampas donde se aprecian remolinos, cataratas, olas e incluso lluvia. No obstante, lo interesante es cómo Nakata acierta configurando su fantasma infantil basándose en las historias *Sarayashiki* clásicas. Unas xilografías que desarrollan las historias de Kasane como *La casa de los platos rotos* (1832) de Hiroshige o *El Fantasma de Kasane* (1852). También cabe destacar la estética de la putrefacción de cadáveres que se deshacen, a la que alude el director y que bebe de las influencias de Koheiji y su obra *One Hundred Ghost Tales* (1833). En último lugar destacaremos la obra *El fantasma de Oiwa* (1836) de Utagawa Kuniyoshi. Una estampa a dos páginas que resume de una forma tétrica y especialmente efectiva la historia de *kaidan* de Yotsuya, que vuelve de entre los muertos con su hijo en brazos para infringir venganza a su asesino. El fondo no existe, en su lugar se manifiesta una grisalla que envuelve y genera atmósfera a un lugar escasamente decorado por unas hojas de arbustos en el patio de una casa noble japonesa, con un

porche de tono rojo similar al del fuego que centra la escena y parece ser una muestra del poder del fantasma aparecido de una lámpara. Solo hay que recordar la estética gris y a la madre fantasma abrazando a Ikuko para ver las claras influencias.

Es significativo considerar, por otra parte, que Del surrealismo toma la técnica del coloreado y la deformación de los distintos ambientes en que se mueven los personajes del film. Utiliza el amarillo para trazar los *flashbacks*, los ocres para realismo de lo cotidiano y los azules para mostrar los lugares exteriores y desconocidos. En este contexto cabe recordar cuadros como *La persistencia de la memoria* (1932) de Dalí. Otro aspecto interesante y especialmente revelador dentro de este género se manifiesta cuando vemos las piernas de Mitsuko avanzar con agua alrededor hacia Ikuko, un ejemplo más dentro de ese mundo psicológico e imposible entre planos deformes y mal encuadrados en *flashbacks* en los que no se percibe el rostro de Mitsuko. Todo un ejemplo de las premisas de este movimiento es superar la limitación del inconsciente para crear un mundo ilógico que no se rige por la razón. Unos mundos dominados por los sentimientos y lo surrealista, que también podemos observar en la obra *Le Modele Rouge* (1937), de Magritte. Una pintura que nos presenta una la escena donde los colores se apagan y se vuelven grises, ante la imagen de unas piernas de mujer que no tienen una función real, ya que son las piernas de una persona que no está viva, como ocurre con Mitsuko.

También cabe considerar la alternancia de los fuertes contrastes en las dos situaciones que están fuera de la cotidianidad, que cuentan con una iluminación más homogénea y menos contrastada, con el gran contraste de los *flashbacks* y los exteriores fríos y oscuros. Con respecto al cromatismo de las distintas escenas podemos ver referentes, salvando las distancias, como Murnau. Un autor de cine clásico que en su obra *Nosferatu* (1922) supo romper con las influencias del terror alemán expresionista y revolucionar el séptimo arte con sus escenas transgresoras y coloreadas. Aunque las influencias pictóricas no terminan aquí, ya que, para la creación de atmósferas, el autor recurre al elemento lluvia. Un elemento que aporta el dramatismo, la tensión y la opresión que encontramos en la naturaleza, algo que nos suena a los pintores románticos del siglo XIX. En el film, al igual que en esta corriente pictórica, la naturaleza tempestuosa es la verdadera protagonista de sus escenas. Unos lugares urbanos compuestos por moles de cemento que aduras penas soportan la lluvia ante unos seres humanos que se reducen a meros espectadores del entorno acuático e inhóspito. Creando una sensación de pequeñez del ser humano y de exacerbación de sentimientos frente a la naturaleza comparable a la de las pinturas de Turner o Friedrich. Es imposible mirar la escena donde madre e hija cruzan el puente a casa bajo la lluvia y no recordar la obra *Lluvia, vapor y velocidad* (1844), de J.M.W. Turner. Incluso, salvando las distancias, podemos comparar la azotea del edificio con un cuadro tan icónico como *La abadía en el bosque* (1810), de Caspar David Friedrich.

## **Sonido**

Con respecto a la música destaca la presencia de uno de los mayores expertos en bandas sonoras de Japón, el compositor y director de orquesta Kenji Kawai. Muy al hilo del trabajo realizado algunos años antes para Nakata en *Ringu* (1998), el compositor trata con sus toques musicales de transmitirnos una sensación de cotidianidad, con sus temas más amables de viento, pero pronto da paso a la creación de una atmosfera cargada a base de sonidos de sintetizadores.

Así pues, nos enfrentamos a un film diseñado desde el punto de vista de Nakata para que el sonido sea parte importante y con esto juegan ambos cuando alternan entre silencio, diálogos y otros sonidos. Son precisamente esos otros sonidos los que adquieren vital importancia ya que son los encargados de generar esa atmósfera recargada. Para ello recurre a sonidos naturales, en concreto a sonidos de agua y lluvia, para puntuar el film. En este film el sonido pesado y estridente de la lluvia al caer va decreciendo desde las primeras escenas hasta el final cuando se convierte en un sonido más leve. Sin embargo, mientras que el sonido de la lluvia pierde protagonismo el sonido aislado de las gotas al caer durante ciertas escenas cubre un aspecto esencial del film. De manera psicológica el sonido de este líquido elemento está ahí siempre puntuando y generando tensión como en las escenas de la gotera que cae del techo, el grifo de la cocina, el del baño, hasta llegar a la de la casa de Mitsuko que suena a cascada, mientras cae un chorro de agua ensordecedor al fregadero, paralelamente al desborde del tanque de la azotea. Una tensión que también se manifiesta con la lluvia de los *flashbacks*, el burbujear de la bañera, el goteo de la humedad y en la catarata final. En este sentido, Kenji Kawai utiliza una técnica llamada “Ma”, que es capaz de producir sonidos gracias a melodías de sintetizador, chirríos y resonancias de viento. Algo que sirven para añadir tensión a los momentos previos a las apariciones del espectro. Estas suelen darse en momentos predecibles, para remarcarlos por un sonido aún más estridente que el habitual de viento y chirridos de cuerda. Unos sonidos capaces de penetrar en el cerebro molestando en ciertas escenas y desestabilizarnos. Mediante unos tonos rápidos, estridentes y agresivos, que buscan desequilibrar el pensamiento de los espectadores, no decirles cómo deben sentirse. A estos sonidos suele seguirles un silencio que genera una sensación psicológica de calma tensa.

Muy cercano en importancia al agua se manifiesta el sonido de viento, presente en casi todos los temas del film, en ciertas escenas que aparecen puntuadas por silencios. Unos silencios que marcan la duración de los planos y donde la atmósfera del film se va aderezando con una serie de sonidos de viento, chirríos e incluso gritos que alternan con algunas campanadas esporádicas. Estos crean un clima de tensión ritual que va creciendo con el avance del film y que, en muchos momentos, llega a hacerse casi insoportable. Desde el primer tema, “*From the Abyss*”, escuchamos esos gritos aderezados por campanas rituales que dan paso a otros temas más espeluznantes y con un estilo de terror más clásico como “*Ruins*” y “*Yelling*”. Posteriormente, retoma sonidos más melódicos de sintetizador en “*Ideal*” para las tomas de escenas en el hogar y en los momentos de felicidad entre madre e hija. En “*Omen*” introduce de una forma abrupta, sobre los sonidos de sintetizador y viento, la melodía principal, pero con un toque triste y melódico que continúa en “*Crossroad*”. “*Small Human Figure*” y “*In the flowing Waters*”, dos temas muy similares, sirven de introducción al mundo del fantasma y destacan por las asonancias crecientes y sus silencios rotos abruptamente por sonidos de viento y el sostenimiento de tonos graves. Estos dan paso a silencios y chirridos alternantes que generan un desasosiego elevado, al unirse con esas campanas rituales que susurran al viento y penetran en la psique del espectador elevando su potencia. Finalmente, en “*Narcotic*”, medita de una manera monótona, con una frecuencia alternante que sirve de preámbulo para la larga despedida de “*Blue Sky*”. Un tema de 8 minutos que en su recta final representa el regreso al punto de salida del tema ideal y en el carácter cíclico de la banda sonora que muestra el carácter del film.

Por otra parte, la canción de los créditos, seleccionada por Kawai, es un tema del cantante de estilo *J-pop* Shikao Suga y el tema en concreto es “*Aozora/Cloudy*” (2002), de 3:18 minutos.



Suga es un especialista en componer éxitos ya que su estilo de *pop-rock* melódico con influencias *jazz, funk y soul* casa muy bien con todo tipo de producciones y lleva años siendo utilizado para TV, series anime, películas y otros audiovisuales como *live action* y anuncios. En este caso, el tema destaca por su suave y dulce melodía pop, una canción melódica en la que brilla la versátil voz de Suga. Además de su tono único destacan las capacidades del autor para componer con éxito un tema comercial que conecta con facilidad con todo tipo de filmes y producciones audiovisuales.

### 3.2.5. INTERTEXTUALIDAD E INTERMEDIALIDAD

Atendiendo a la intertextualidad tratada a través de la obra de autores como Genette, Kristeva o Stam, nos encontramos ante un caso de intertextualidad o de configuración de un texto a través de una relación de otros textos existentes anteriormente. Gracias a la pormenorizada incursión histórica y cultural que hemos llevado a cabo acerca del género de terror, tanto dentro como fuera de Japón, podemos ver cómo están presentes otros textos en el de Nakata. El autor sustenta su historia como un texto que coexiste con esa tradición de historias folclóricas sobre fantasmas vengativos que desde el siglo XII proliferan en textos japoneses. A dichos referentes añadirá posteriormente todo tipo de historias del imaginario asiático e internacional que tanto le han influido en determinados periodos históricos.

Así pues, basada en esa relación intertextual que analizamos antes en el punto correspondiente del relato *Dark Water* (1996) de Koji Suzuki, en Nakata tenemos una clara referencia hipertextual con dicho hipotexto. Una obra realizada basándose en la historia original que añade una serie de cambios que, si bien parecen originales, beben de otros genotextos que le sirven de inspiración. Así pues, percibimos en primer lugar el hilo conductor de la trama que remite a su paratexto, *Dark Water*, y que comparte con el título que da lugar al libro de relatos. Cabe recordar que todas esas historias siguen el hilo conductor del agua turbia y el terreno ganado al mar. En último lugar desarrollaremos ampliamente el apartado de la hipertextualidad con varias referencias intertextuales claras que pasamos a describir.

Por una parte, cabe asociar la caracterización de la pequeña niña fantasma, Mitsuko, que va vestida de una forma similar, debido a sus dimensiones corporales, al célebre niño de la miniserie *It* (1990) de Lee Wallace. Sin embargo, a medida que profundizamos en ello, la relación intertextual se ramifica y lo que parece una fuente de inspiración o genotexto pronto se convierte en un simple fenotexto de cintas anteriores, como *Los goonies* (1985), *El rostro de la muerte* (1976) o *Cantando bajo la lluvia* (1952). Por lo tanto, es difícil señalar el hipotexto, aunque todo indica que el clásico del 52 es el más célebre e imitado. En cualquier caso, todas estas películas están dominadas por la aparición de un guiño del célebre chubasquero amarillo, que se convierte en un llamativo símbolo de protección ante la lluvia. Aunque podría considerarse que muchas de las referencias a la lluvia del film de Nakata parecen partir de estos *films*, desde un punto de vista mucho más psicológico y terrorífico tenemos un ejemplo distinto en drama *ciberpunk*, *Blade Runner* (1982). Más alejadas de esta relación intertextual, estarían los dramas románticos que desde tiempo inmemorial culminan su amor con escenas bajo la lluvia.

Sin embargo, y para no extendernos demasiado, hay otro aspecto que marca bastante el hipertexto de Nakata, el que se relaciona con los planos en perfecta perspectiva frontal que pueblan

y componen numerosas escenas del film. En estas escenas podemos ver largos pasillos y habitaciones casi perfectamente centrados, al estilo de un grande de la historia del cine como es Kubrick. Un código que sin duda Nakata tiene muy presente a la hora de componer sus escenas pero que escora un poco para distinguirse de él. En este punto podemos decir que la obra que toma como referencia hipertextual para *Dark Water* (2002), es *El resplandor* (1980) de Kubrick, y sus puntos de encuadre frontales y simétricos. En este film Kubrick retoma o se inspira en los genotextos del cine clásico de Welles o Wilder para realizar su adaptación. Se interesa por la simetría desde el punto de vista de la generación de suspense o terror. Así pues, vemos imágenes inquietantemente centradas donde todo está centrado menos los personajes o criaturas, que están descentrados por sus orígenes sobrenaturales o su psicología perturbada. Esta circunstancia se aprecia más acusadamente en los *flashbacks*, en la Yoshimi más desquiciada y en los planos de la niña fantasma. Según diversos estudios de la simetría, esta circunstancia contribuye a que la prehistoria sobreviva, es decir, a que los personajes tratados como presas sobrevivan a esos otros que son los depredadores que avanzan desde el fondo del pasillo. Solo hay que observar la escena en la que solo vemos las piernas de Mitsuko que avanzan junto al agua para atacar a Ikuko. No obstante, como hemos dicho, la relación de intertextualidad no se queda ahí ya que bebe de la inspiración de otros filmes clásicos anteriores al de Kubrick y a la degradación del encuadre. Aunque la cinta de Kubrick sí se ve reflejada directamente en una escena que añade un guiño hipertextual clave al final del film, la escena del ascensor abriéndose e inundándolo todo de sangre, en el hipotexto de Kubrick, o agua en el hipotexto de Nakata.

En último lugar es imposible en este análisis que aborda la intertextualidad no apreciar las referencias del cine de terror más clásico. En este punto tenemos ejemplos que sin duda inspiran por su conocimiento al director japonés a la hora de ejecutar el film. Por ejemplo, tenemos la tradición de atmósfera pesada, cámara subjetiva y la intriga a raudales de una cinta en que todo está velado y se vuelve psicológico, como en el caso de la cinta de terror canadiense, *Al final de la escalera* (1980). Un film de terror al estilo clásico que renuncia a los efectismos para aportar una referencia sólida al género y sus posteriores *films*. Pero también se aprecian similitudes en la trama y la ejecución con cintas como *Repulsión*, *El quimérico inquilino* (1976) de Polanski y su sobrenatural edificio o el *thriller* psicológico de atmósferas *Amenaza en la sombra* (1973) de Roeg.

Sin embargo, es imposible dejar de pensar en otras relaciones intertextuales de este film con cintas anteriores del género de fantasmas japonés, como las versiones fantasmales de otros autores como Nakagawa y su *Tôkaidô Yotsuya kaidan* o Kobayashi y su *kaidan* (1964). Quizás los dos ejemplos que más veces han servido de hipotexto a otros filmes. Sin olvidar a Shindo y su *Kuroneko* (1968), Takanaka y su *Ghost Story of the Snow Fairy* (1968) y la más próxima, *The Ring* (1998) del propio Nakata, por citar algunos de los mejores filmes de terror japoneses de la historia. Centrándonos en otras cintas más próximas al género de fantasmas y casas encantadas cabe considerar a *House* (1977) de Obayashi o la saga *Ju-on* (2000-2015) ideada y dirigida por Shimizu. Un film que introduce al fantasma infantil y adolescente de una forma original y actualizada. Todo ello sin olvidar a los más grandes referentes del cine clásico japonés donde destaca la temática y el estilo de narración y captación de Ozu y sus planos laterales, que Nakata utiliza en sus largos planos del hogar. Fuera de las fronteras tenemos ejemplos varios de intertextualidad desde los inicios del cine con filmes tan dispares como *La maison hantée* (1906)

de Chomón, *Suspense* (1961) de Clayton, *Poltergeist* (1982) de Hooper, hasta otros más actuales como *Los otros* (2001) de Amenábar o la reciente saga iniciada por Wan, *The conjuring* (2013).

Una última relación intertextual del hipertexto *Dark Water* (1996) con la tradición artística japonesa lo emparentaría con un género muy extendido entre los siglos XVII y la actualidad, aunque ahora esté en desuso como es el *ukiyo-e*. Su traducción puede leerse literalmente como pinturas del mundo flotante y está ciertamente emparentado con el género de terror. Así pues, tenemos hipotextos claves, para estas obras, basados en el mar como son los grabados xilográficos de Hokusai y sus estampaciones de *La gran Ola* (1830-1833). Pero donde se aprecia una gran influencia es en las diversas estampaciones del relato de *Yotsuya kaidan*. Un relato donde una joven Oiwa, muerta por celos, regresa para acabar con su marido y sus amantes, una historia basada en hechos reales con un estilo pictórico del que tomaron multitud de inspiraciones no solo artistas plásticos como Kuniyoshi o Yoshitoshi sino de otras disciplinas. Sus caracterizaciones rápidamente agradan al gran público y se extiende el uso del kimono blanco, el pelo largo negro y desaliñado sobre una tez blanquecina como representación del fantasma. En el teatro, grandes escritores alcanzarían un enorme éxito utilizando estas representaciones, entre los que se encuentra Namboku IV.

Además de estas relaciones intertextuales entre diversos textos que se muestran en la obra de Suzuki y que también se aprecian en la readaptación de Nakata, existe todo un despliegue intermedial. Dentro de la denominada transposición intermedial cabe considerar cómo Nakata y sus guionistas desarrollan intertextualmente un guion a través de la historia textual; tramas, personajes, ambientes, mundo, etc., y de otras historias culturales clásicas del género. Más tarde, el director, mediante la remediación, construye su propio mundo a través de ese guion y de las técnicas propias del medio y otras adicionadas de otros medios, y la actuación y representación ideadas por éste. Gracias a todo ello logra propulsar el deseo de hipermediación e inmediatez demandado por el espectador. Las relaciones intramediales se manifiestan en las alusiones que el autor hace a otros filmes clásicos del terror japonés como *Ringu*, además de otros clásicos del género como *The Shining* (1980), como se desprende de la escena del ascensor inundado. Mediante la continuidad de la historia, el espectador es capaz de descubrir mucha información del libro de Suzuki sin leerlo y en muy poco tiempo. Es en esta remediación donde el director adapta las formas preexistentes en el libro a través de la simulación-apropiación y remodelación de sus cualidades técnicas, específicas, estructurales o representacionales del nuevo medio. Como vemos en este film, las remodelaciones son numerosas y varían mucho todos estos apartados expandiendo tramas, ambientes y personajes, etc., que en la historia ni aparecían, como se aprecia en los *flashbacks*, que remiten al pasado de Yoshimi, que apenas eran descritos por el escritor. Como hemos visto se apoya en las técnicas narrativas del medio para trasladarnos a la acción real de la historia. Así pues, deja de lado el *Telling* y los pensamientos interiores de los personajes para mostrarnos sus acciones directamente, al mismo tiempo que el espectador las descubre mediante *showing*. Además de permitirse añadir un dramático final que refuerza la relación madre e hija en un sugerente y visual epílogo donde las acciones y los planos nos cuentan todo acerca de los sentimientos de los personajes en su despedida. Todas estas técnicas propias del medio, además de las tomadas de la literatura y de otros medios anteriormente descritos, logran generar una obra autónoma que, pese a la sobria acogida inicial, con el paso de los años ha obtenido un cierto reconocimiento de crítica y público, que en el caso de Nakata es superior a la historia de Suzuki.

***Remakes: Dark Water***

Como mera anécdota introductoria comentaremos que al igual que ocurriera con anteriores éxitos del cine japonés como *Ringu* (1998) y también otros posteriores, la obra fue adaptada fuera de sus fronteras con un desigual resultado. Por una parte, como ya veremos posteriormente, Walter Salles se hizo con el control para dirigir el proyecto de adaptar *Dark Water* en USA. La adaptación libre que se hizo para el público norteamericano familiar tuvo un resultado que, si bien no puede calificarse de decepcionante, poco tiene que aportar al original más allá de la actuación de Jennifer Connelly. No obstante, su guion no cuenta con la solidez del de Nakata y eso provoca ciertos fallos argumentales que despistan al espectador mientras se diluye en la historia. Todo ello debido una lentitud a la hora de mostrar acontecimientos que terminan por aburrir al público, afectando al resultado final.

Pese a la poca repercusión que tuvo la adaptación de la historia de Nakata en su momento, con el paso de los años ha habido varios intentos más de adaptar la historia dando como resultado más reciente la película surcoreana *Kaibyo eiga* en 2011, una historia que básicamente copia por completo el original final de la obra de Nakata sin aportar prácticamente nada.

### 3.3. REMAKE: SALLES (USA)

#### 3.3.1. CONTEXTO

##### El film y su contexto. Salles

Walter Moreira Salles Jr. nace el 12 de abril de 1956 en Río de Janeiro. Hijo de banquero, vive una juventud más o menos acomodada gracias al estatus económico de su padre, que llegó a ser embajador de Brasil en USA. Cuando finaliza sus estudios en secundaria decide estudiar economía en la Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro. Sin embargo, al poco tiempo de comenzar su carrera, en sus intereses se cruzaron las artes visuales, por lo que decide trasladarse a Estados Unidos y estudiar Comunicación Audiovisual en la Universidad de California. En 1986 rueda *Japão, uma viagem no tempo: Kurosawa, pintor de imagens*. Poco después hace lo propio con *Chico ou o país da delicadeza perdida* (1989), un documental sobre un músico donde a base de entrevistas trata temas como la situación social y política de su país y cómo afectaba a las carreras de los artistas. Su fuerte compromiso con las desigualdades marcará su carrera, que dedicará a retratar la crónica de su país tocando temas de diversa índole, como la búsqueda de la identidad, los problemas que llevan a la gente al exilio como última vía, etc. En 1995 rodaría *Tierra extranjera* que le serviría de catapulta para rodar en 1998 *Central do Brasil*, un film sobre la búsqueda de un padre, por el que recibió 55 premios internacionalmente y generó otros proyectos, puesto que le permitió rodar diversos cortos los siguientes años.

Sin embargo, su fama llegaría en el 2004, año en que rodaría *Diarios de una motocicleta*. En esta historia, Salles desplegaba todo su saber hacer como director para mostrarnos la biografía de Ernesto “Che” Guevara y los viajes que realizó con Alberto Granado a través del sur de América y cómo éste descubrió la pobreza de los pueblos indígenas sudamericanos y de cómo se enfrentaban a la injusticia en una suerte de historias tristes y alegres.

Al poco tiempo le llegaría la posibilidad de dirigir en Hollywood, estrenándose con la cinta *Dark Water* (2005). Un *remake* en el que colaboraron las partes esenciales del primer film como guionistas, en concreto Hideo Nakata, el director y guionista de *Dark Water* (2002). Junto a este participa Ichise, escritor y productor de esa misma cinta, conocido por haber participado como escritor en cintas célebres como *Ju-On* (2000). Todo ello, coordinado por Rafael Yglesias, el único norteamericano del equipo de guionistas y sobre el que recae, junto con Salles, el peso de esta readaptación. Entre todos idearon adaptar la fórmula japonesa añadiéndole quizá un tono mucho más inquietante y profundo que la original, pero sin renunciar al montaje ágil y dinámico de los *blockbusters* americanos. Salles llevó a cabo un rodaje técnicamente notable que creaba una sensación atmosférica y de profundidad de la historia y sus personajes atormentados, sobre todo Dahlia, mucho más inestable que nunca y muy marcada por su pasado. Un planteamiento formalmente demasiado explícito que llega al máximo con el personaje de la pequeña fantasma, la cual no deja de mostrarse todo el tiempo eliminando todo el suspense creado. Sea como fuera, tuvo que sostener la pesada presencia del fantasma creado por Nakata en 2002 y no llegó a tan altas cotas la poca originalidad del guion, ya que se resiente al generar menos miedo y sobrecogiendo menos aún. Pese a la atmósfera opresiva creada por Salles, es buena, quizá mejor que su predecesora. Sin embargo, falla en el suspense y no aporta nada más que tópicos a una historia ya antes vista.

A partir de aquí la carrera de Salles no ha sido muy pródiga. El director apenas ha participado en algunas coproducciones como codirector en fragmentos de películas multidirector. Poco después volvió a su terreno y en el año 2012 estrenaba su última obra reseñable, *On the road*, una película de viajes al estilo *Diarios de una motocicleta* (2004). Una obra que venía a ser un retrato del mundo de los jóvenes estadounidenses de los años 40.

### 3.3.2. ANÁLISIS NARRACIÓN

#### El discurso de Salles (narración y estructura)

De nuevo nos enfrentamos a la historia original de Koji Suzuki, en este caso adaptada a la cultura estadounidense de la mano del guionista Rafael Yglesias que coordinó el trabajo con el propio Nakata y su productor para Salles. La trama se desarrolla a partir de la historia poco renovada de Suzuki y Nakata, una madre y su hija se mudan a un lugar apartado, y poco mantenido, construido sobre una isla apartada cercana al mar. Sin embargo, desde la primera toma, todo parece desarrollarse de forma diferente. Un *flashback* nos muestra, de nuevo, los problemas de infancia que ha tenido la protagonista de la historia. Las escenas se suceden de forma rápida, mucho más que en el film de Nakata. En su trama nos enfrentamos a la vida de una joven madre Dahlia (Yoshimi), que recién divorciada trata de comenzar una nueva vida lejos de su exmarido junto a su hija Cecilia (Ikuko). De igual manera que en el texto original decide marcharse a un lugar apartado, una isla condenada al ostracismo llamada Roosevelt. Un lugar próximo, pero a la vez muy distinto a la gran urbe de Manhattan que todos conocemos por otras cintas. Uno de esos barrios tristes que tanto atraen a Salles por sus gentes y lo que representan para los exiliados. Las acciones están dominadas por el lugar, los fríos y enormes bloques de apartamentos pueblan hasta los cielos de las escenas urbanas. Los interiores abandonados y oscuros son dominados por una estética oscura, sucia y degradada que molesta a la vista. La madre que presenta el director está mucho más atormentada por su infancia que la de Nakata y su desequilibrio es mayor. Una suerte de jaquecas la hacen sufrir pesadillas infantiles, algo que va a peor cuando aflora el fantasma, algo que dispara multitud de *flashbacks* en su cabeza. El ambiente y los personajes son mucho más hostiles, Murray, el agente inmobiliario que pasa de todo, y Veeck, el conserje que no quiere saber nada de la humedad ni de la mochila de *Hello Kitty* encontrada por la niña, no ayudan en absoluto al avance de la protagonista, más bien al contrario. Además, el visceral ataque que sufre Dahlia por parte de dos macarras deja clara la violencia con la que se va a desarrollar el film. Su hija Ceci, mucho más impulsiva que nunca, no duda en desobedecerla y pedir impulsivamente lo que quiere sin pudor. Además, a la hora de ambientar las diferentes escenas, el director no duda en abusar de un exceso de ornamentación y de agua negra cienosa, tanto que en ciertos momentos lo devoran todo. El final es muy similar cuando Natasha aparece en escena para llevarse a la madre, sin embargo, lo resuelve en el mismo baño con mucha más violencia acuosa, pero con menos plasticidad.

La trama continúa el discurso de Suzuki y Nakata presentándonos una historia mucho menos sutil de terror psicológico o fantasmas materialistas, con huecos para atrapar la imaginación del espectador. De nuevo el hilo conductor es el líquido elemento y la humedad, pero en este caso lo cenagoso y su negrura reflejan un carácter mucho más natural, desagradable y oscuro. El agua

cae violentamente de un cielo gris plomizo y atrapa a los personajes en un relato de supervivencia, pero quizá más dramático y sufriente del que ofrece el director japonés.

Estructuralmente de nuevo estamos ante un mundo que rápidamente pasa de lo ficcional verosímil a lo inverosímil dentro de un mismo modelo de mundo que juega con el borrado de fronteras dentro de una estructura clásica. El fantasma es más físico, de hecho, rápidamente pasa de ser un espectro a dejarse ver, tocar y abrazar, algo muy distinto a lo que habíamos visto en el acuático personaje de Nakata. Un personaje que está presente de una forma más natural y solo entra en contacto con los vivos desde el anonimato y el engaño. El film desde su planteamiento discurre apresuradamente y se esfuerza por mostrarnos la vida de una joven Dahlia, que es el reflejo de su “yo” adulto. De ahí se pasa a la sala de divorcios donde la madre se prepara. Acto seguido se nos muestra el planteamiento de la historia, se nos presenta a los personajes. Estos actúan para tratar de avanzar hacia una nueva vida tras el divorcio de la protagonista hasta el primer punto de giro, que se produce cuando se encuentra la mochila. El nudo nos presenta de nuevo la aparición de la humedad del techo y los primeros *flashbacks* que atormentan a Dahlia. A partir de aquí comienzan las dificultades de la madre para sacar adelante a su hija, frente a la hostilidad del lugar y del resto de personajes hacia ella. Recordemos que sufre un ataque de unos gamberros en la lavandería justo después de descubrir la bolsa de Hello Kitty en la basura, una escena realmente violenta y terrorífica que no se aprecia en la versión de Nakata. Ya en la fase final del film nos encontramos un primer punto de giro que fuerza el avance hacia el desenlace, este se produce tras un falso *flashback* en el que Natasha simula ser la hija de Dahlia. Al descubrir a la fantasma esta se despierta y llama al abogado, el cual la ayuda a solucionar el tema de la humedad. Pero esto no es más que un falso desenlace, las jaquecas llevan a la joven madre a investigar el origen de la misma, tras pasar por el apartamento de Natasha descubre su cuerpo en el tanque de agua. Finalmente se descubre todo y Veeck es detenido por la muerte de la niña, pero estamos ante un falso final. El verdadero desenlace lo tenemos esa misma noche cuando madre e hija son atacadas de nuevo por Natasha en el baño, entre cataratas de aguas negras. Ante la imposibilidad de salvar a su pequeña Dahlia decide acoger a Natasha e irse al otro mundo para que Ceci viva. El estilo de escritura posmoderno heredado del texto de Nakata a cierta distancia del estilo de Suzuki. Dahlia se muestra como el personaje más redondo y marcado en la narración frente al resto de personajes enigmáticos. Todo aparece trazado mediante un *showing* en una sola diégesis con focalización omnisciente.

### **El tiempo**

El tiempo se desarrolla de una manera lineal, cronológica y progresiva, como en el texto fuente, pero la narración de Salles está más marcada por las constantes analepsis de los numerosos *flashbacks* de la infancia que protagoniza Dahlia. Una trama secundaria con vital importancia en el desarrollo temporal secundario de la historia aproximadamente 30 años antes. Como ya hemos comentado, el tiempo discurre de una manera mucho más ágil en las acciones de los personajes que en la versión de Nakata. Un tiempo que de nuevo es más otoñal o invernal, por lo lluvioso, que el verano en que plantea la historia Suzuki. Todo parece suceder en unas dos semanas, pero no podemos estar seguros porque no se especifica. La duración del relato es exactamente igual a la de Nakata, en torno a 1 hora y 40 minutos.

**Espacio y existentes (ambientes y personajes)**

Los espacios y ambientes comparten mucho con su versión hermana: grandes lugares urbanos ubicados geográficamente en una isla apartada y decadente, comunicada por un puente y un teleférico. En ellas destacan unos edificios grandes y brutales moles de ladrillo y cemento que dominan las alturas y marcan la oscuridad del lugar. Unos cielos más encajonados, oscuros y lluviosos que los de Nakata. Anagráficamente de nuevo tenemos lugares genéricos, pero en este caso con menos relevancia y peso en la trama ya que apenas son focalizados, pero con algunas excepciones. En este sentido Salles da de nuevo mucha importancia al apartamento de Dahlia, pero deja de lado el resto para centrarse sobre todo en el baño, la azotea, el tanque y el ascensor.

Los ambientes exteriores están dominados por una fría y plomiza lluvia que cae incesantemente y aprisiona a los personajes en un ambiente opresivo, estático y fijo. Una opresión y sensación de encierro muy creíble e identificable que continúa de igual manera en sus ambientes interiores causando la misma sensación. El único resquicio que les queda a sus personajes es mirar por la ventana o viajar en teleférico para tratar de escapar sin dejar de estar enjaulados.

- El ascensor en este caso tiene una importancia similar a los planteamientos de Nakata, pero quizá como ambiente va más allá llegando a tener una focalización fuerte y convirtiéndose de un objeto irrelevante anagráficamente, en un personaje más al que incluso la pequeña saluda. Es un ambiente opresivo capaz de atrapar a la propia Dahlia y su hija según convenga al fantasma, caracterizado a la perfección y que destaca por ser interno, cerrado y orgánico. Este tiene un carácter de unión entre ambos mundos (más allá y real) distinto al de la obra anterior ya que por momentos es un juego de Natasha con el que pretende atrapar a Yoshimi. No obstante, el simbolismo del agua en la humedad y los charcos del ascensor sigue siendo un elemento vital para que puedan aparecer estos entes y propagar su poder.
- El edificio de estética brutalista es sin duda uno de los protagonistas del relato por la focalización que recae en él. Es un espacio que consta de lugares externos e internos que van desde los largos, oscuros y opresivos pasillos orgánicos, pero poco detallados hasta el piso de Yoshimi en el lado opuesto. En ellos se ve reflejada la lluvia tanto externa como internamente, una aparición dominadora que crea una tensión tan grande que Salles debe compensarlo dotando al film de una vía de escape, un teleférico de grandes cristaleras que contrasta con el ambiente opresivo del barrio. Es una mole de cemento y ladrillo gris de estética brutalista que destaca por ser un espacio orgánico, aunque no muy definido, profundo, cerrado y recorrible. Estos pasillos contrastan con lo recargado de la habitación de Dahlia y Ceci.
- La azotea es un lugar similar pero distinto en un detalle, puesto que en ésta se han eliminado las rejas protectoras que sí describe Suzuki e incorpora Nakata, dejando entrever una peligrosidad y vértigo mayor con esos planos cenitales aéreos del director. En este caso cumple con lo que cabría esperar y de él destaca su apertura y en menor medida su nivel de detalle y su organicidad.
- Por último, merece considerarse el piso de Yoshimi e Ikuko, sobre el que recae también una fuerte focalización y destaca por ser un ambiente mucho más rico y detallado que el resto, orgánico, sin embargo, no llega a los niveles del ambiente creado por Nakata y se diluye en la narración su focalización. Sin embargo, sí que enseña y detalla mucho uno de



sus lugares importantes como es el baño. Un lugar orgánico, poco detallado, interno y cerrado que da mucho juego para el avance del relato y que se convierte casi en un personaje más.

- Con respecto a la guardería ya hemos indicado que no está tan bien caracterizada como la de Nakata y no merece la pena analizarla, pero si centramos en una aportación original de Salles. En este sentido muestra los baños y los usa para referirse al ataque del fantasma, el cual inunda el baño de aguas sangrientas ante el horror de Ceci, algo reconocible en la célebre escena de *The shining* (1980) de Kubrick, que ya usara Nakata en su escena del ascensor.

Los personajes guardan similitudes con los del director japonés, pero con ciertas salvedades en personajes clave como la pequeña fantasma, Natasha o Veeck:

- Dahlia aparece caracterizada de una forma similar a la de Nakata, pero su equilibrio mental es débil y quebradizo, tiene constantes pesadillas donde se revela su pasado, duerme mal y sufre de migrañas. Su aspecto físico y su deseo de control sobre su hija son prácticamente iguales. En todo momento está bastante más superada por los acontecimientos que su predecesora y esa circunstancia se aprecia en sus acciones y reacciones extremas ante el estrés, algo que la desestabiliza casi por completo. Aun así, como persona es el único personaje redondo, complejo y variado de la narración, como rol sigue siendo activa y autónoma, como actante sigue siendo la madre heroína.
- La pequeña Ceci aparece caracterizada de forma similar a su homóloga: como persona es plana, unidimensional y apenas destaca por ser más impulsiva que su representación japonesa. Como rol es activa, pero poco autónoma y como actante es el objeto que su madre quiere proteger y hacia el que todos se mueven.
- Veeck es el conserje, es un tipo viejo con aspecto cansado y rudo. En varias ocasiones demuestra que no le importa ni nada ni nadie y se muestra sin escrúpulos y mucho más desagradable y misterioso que su representación nipona. Como personaje es algo complejo, lineal y unidimensional, como actante se opone al avance de la protagonista y como rol es conservador. De nuevo actúa como guardián del umbral.
- Natasha, por su parte, es la única caracterización que no existe ni en Nakata ni en Suzuki. Tiene flequillo y el pelo negro y largo, algo que intuimos en la versión anterior de la cinta, pero además es una niña con rasgos occidentales y de ojos azules. Es una niña de aspecto dulce que tiene muy claro lo que quiere, la madre de Ceci, y se enfada con facilidad cuando no lo obtiene, llegando a intentar asesinar a Ceci. Incluso entabla amistad con su hija y le habla y abraza en sueños a la joven madre, algo mucho más difuso en Nakata que presenta un personaje más enigmático. Como persona es algo más compleja que Mitsuko, aunque sigue siendo plana y unidimensional.
- La figura del agente inmobiliario es similar a la de la versión japonesa, su caracterización es algo genérica, aunque un poco más carismática. Como persona es bastante plano y lineal, como rol es influenciador, modificador y autónomo y como actante intenta no ayudar mucho a la heroína pese a que dice que lo hará.

- El abogado por su parte es una figura distinta a la de Nakata, es la ejemplificación occidental de la soledad y el abandono. Como persona es algo más complejo e imprevisible y dinámico que su homólogo japonés, como rol es un personaje influenciador autónomo y modificador y como actante es adyuvante de la protagonista ya que ayuda a detener a Veeck y a reestablecer los problemas de la heroína.
- El exmarido aparece caracterizado de forma similar al japonés, como personaje es bastante simple y lineal, pero en este caso sí que se aprecia una evolución. Como rol trata de influenciar y modificar a la heroína durante el divorcio y como actante persigue el mismo objeto que la protagonista.
- La mochila roja es una vez más un elemento convertido casi en protagonista o heraldo puesto que sigue promoviendo el cambio.

### **Acción como función**

El viaje del héroe está planteado prácticamente de idéntica manera al de la cinta de Nakata. Salles nos muestra en su planteamiento a sus personajes y ambientes en una situación de privación que viene desde la propia infancia de Dahlia. A partir de ahí desarrolla el viaje de la heroína que, tras el alejamiento de su exmarido, trata de restablecer la pérdida de su vida familiar anterior. Durante el nudo llega el divorcio y con él los problemas con su hija y la mochila roja y la prohibición de ser feliz con su pequeña. La privación se ve reforzada mediante su exmarido y su soledad ya que a diferencia de Nakata esta protagonista no tiene prácticamente ninguna ayuda en esta etapa. Aun así, gracias a la obligación que se autoimpone como madre, trata de salir adelante tirando con todo y trabajando. El engaño de nuevo recae en el Veeck y su conocimiento de la desaparición de Natasha. Durante el desenlace debe pasar una prueba similar a la de Yoshimi, pero en este caso sí que llega a encontrar el cadáver y hacer pagar al conserje. Sale victoriosa en un falso final. La fase de engaño de nuevo recae en el conserje Veeck y la reparación de la falta en Dahlia. Pero no le da tiempo a confiarse ya que Natasha pronto va a por lo que quiere pasando por encima de su pequeña. Salles abandona el epílogo de Nakata y propone un final típico del género, con una muerte por sacrificio. El retorno del epílogo de Nakata lo tenemos en Salles cuando la madre fantasma se despide de su hija en el ascensor.

### **Transformaciones**

Al igual que con Nakata, en el relato de Salles se dan una serie de variaciones como cambio, desde el punto de vista de los personajes. Estos evolucionan y sufren variaciones a través de los acontecimientos. Como cambio Dahlia es quien sufre e impulsa el motor de cambio ya que trata de conservar a su hija. Desde el punto de vista de la acción las alteraciones son lineales, continuas y contrastadas. Incluso los cambios inconclusos, como el rapto de Yoshimi, quedan solucionados cuando regresa del más allá.

Dentro de las transformaciones como proceso, cabe considerar que se produce un mejoramiento cuando aparece el agente-aliado, al igual que en Nakata, y trata de hacerla evolucionar para intentar retener la custodia de su hija. Ésta se convertirá en un agente beneficiario que llevará a cabo diversas acciones que la hacen avanzar linealmente y de una manera continua y contrastada.

Como transformación desde el punto de vista estructural se manifiesta una modificación de la situación final similar a la de Nakata. En este sentido nos enfrentamos a un cambio estructural por inversión. En la narración no se resuelven las metas de los personajes protagonistas. Al final tenemos un punto de llegada inverso y muy distinto al que podríamos esperar. Algo que encaja como en su homóloga nipona en el drama de terror psicológico.

### 3.3.3. REGÍMENES DE REPRESENTACIÓN

#### Escenografía

La escenografía en Salles es similar a la de Nakata, pero con ciertas salvedades. Desde el primer momento muestra incluso más preocupación por generar esos ambientes atmosféricos húmedos, acuáticos, de lluvia y putrefactos. Son el espejo de todo aquello que no se ve y se nota el cuidado que pone en cada una de las escenas de lluvia y humedad. En general son más oscuros que en su predecesora y con ellos juega metafóricamente con la opresión de ese otro mundo y la barrera hacia la libertad que generan los deprimentes bloques de piedra de un barrio olvidado. Solo el calor del hogar y la decoración del piso de Dahlia rompe con esta sensación de mundo industrial y superficial donde nada vale nada, ni siquiera las personas que lo habitan. Interesante es el detalle de como la decoración urbana también la componen las gentes que hay por la calle, algo original y distinto a la soledad fría del director japonés.

Dentro de los planos y modos de filmación el director nos muestra desde el principio su preponderancia por alternar dos tipos de planos: los medios y cortos interiores y los abiertos exteriores en los que suele haber paneos que nos muestran partes ocultas del encuadre, como se desprende de la escena inicial. En Salles el espacio en *off* pierde protagonismo en detrimento del espacio *in*. El tipo de rodaje, pese a tener una clara vocación de avance rápido, gracias a una gran agilidad en el montaje, nos muestra las acciones de los personajes de una forma más dinámica que en Nakata. De nuevo la fotografía exterior es una dominante de los grandes planos del film que se nos muestran para puntuar las distintas escenas interiores, así pues, aparecen grandes panorámicas del barrio a pie de calle. Cabe recalcar los impresionantes planos cenitales que realiza mediante tomas aéreas con angulación extrema que nos muestran las azoteas y los cielos plomizos y abandonados, en clara alusión a ese mundo olvidado tan cercano al más allá.

En torno a la mirada subjetiva del *film*, podemos decir que Salles nos muestra en todo momento todo lo que ven los personajes, dejando de lado lo que sucede fuera del encuadre. Esto provoca que no haya ningún hueco visual, por tanto, no ofrece un lugar para la interpretación del espectador, algo que a la postre no genera suspense ante lo desconocido como sucede en Nakata. Mediante las fuertes angulaciones Salles busca afectar y extrañar al espectador, creando planos irreales. Con ello logra subrayar la presencia de una mirada objetiva irreal de un autor y un espectador implícito, con lo que logra que este último interprete lo anómalo de los personajes, algo

que vemos claro en las escenas de flashbacks. En el tema del enfoque y las aperturas de diafragma cabe considerar que son similares a la versión japonesa, pero quizá la influencia del cine americano recorta este efecto.

En torno a los códigos de color e iluminación, indicaremos brevemente que Salles trabaja técnicamente muy bien la oscuridad, muy al estilo a la de Nakata, pero más fría en general. Los espacios interiores, salvo los cálidos del hogar, son oscuros con tonos verdosos y grisáceos casi todo el film. El resto de los lugares y ambientes destacan por una iluminación oscura y fría donde se juega precisamente con estos contrastes de luz y oscuridad. En general los tonos del film van de menos saturados a más saturados progresivamente y estos contrastan con los *flashbacks* que quedan marcados a través de la desaturación del color.

### **Simbología**

Con respecto al simbolismo del film podemos decir que los ambientes de Salles están mucho más trabajados que los de Nakata, oscuridad, humedad y lluvia parecen ser sus máximos exponentes. Salles se olvida por completo del símbolo de la mochila, los dibujos de los niños e incluso de la propia efigie del fantasma etéreo para dar un peso mayor a lo tangible y material. Parece querer metaforizar todo con la lluvia, agua y la humedad. Además, como hemos visto, trata el color como un elemento en progresiva evolución, como un símbolo que permite trazar el avance de la historia hacia un final oscuro en el que todo se reestablece y se desatura. Además, el ambiente urbano aparece decorado o plagado de gente en sus quehaceres diarios como un reflejo de los olvidados por la sociedad. Los fríos recovecos del edificio cada vez más oscuros y húmedos son un reflejo de la conexión paranormal de ambos mundos. El agua o más bien la lluvia se convierte más en un elemento de opresión y vórtice de llegada del más allá, mucho más oscura e incontrolable y menos dependiente del tanque que es más un símbolo de tumba. Este peso ahora recae en el ascensor y su fuerte simbolismo a la hora de atrapar y retener personajes.

### **Arte**

En lo que respecta al arte pictórico cabe considerar cómo Salles utiliza la base de Nakata para configurar su film a través de las xilografías *ukiyo-e* de los artistas clásicos del Edo. Obras como *El fantasma de Kasane* (1852), de Hiroshige o *La casa de los platos rotos* (1832), de Hokusai vuelven a tomar relevancia a la hora de recrear ciertas escenas. No obstante, a Salles le preocupa especialmente que estas imágenes clásicas se pierdan en la fuerza de la naturaleza y sobre todo del agua y vira aún más hacia la pintura romántica de Turner o Friedrich. La naturaleza y su fuerza envuelven los ambientes de este director como no habíamos visto nunca en esta saga. Es difícil no recordar obras paisajísticas en este sentido como *El viajero contemplando una mar de nubes* (1818), de Caspar David Friedrich. Incluso, salvando las distancias tenemos escenas de grandes urbes extrapolables a otras de Turner como *El nacimiento del Imperio Cartaginés* (1815).

Sin embargo, Salles parece más preocupado por desdibujar sus tomas exteriores aéreas donde podemos ver un efecto impresionista al estilo de los paisajes atmosféricos y degradados de Monet, véase su cuadro impresionista de *El Palacio de Westminster* (1904). Todo ello sin

abandonar en ningún momento un estilo muy del gusto USA, como es el realismo americano donde se siguen los cánones clásicos para impregnar de melancolía, nostalgia y soledad a sus personajes, véase el óleo *Noctámbulos* (1942) de Hopper. Un estilo que gusta mucho de tonos tierra y verdes como los de la naturaleza para crear fuertes contrastes con los objetos modernos. Un estilo que al igual que Salles busca plasmar la realidad de la vida y de las personas en el marco urbano a través de su realidad cotidiana.

Dentro del pictoricismo fílmico observamos que está fuertemente influido por el estilo del autor japonés y utiliza una gama de colores similar a la de Nakata, pero introduciendo más tonos tierra. Se aprecia la influencia del cine fantástico, de terror y de ciencia ficción de los años 80 y 90 y el gusto por la oscuridad y la saturación de colores tierra con el negro. Sin embargo, y siempre salvando las distancias, también se manifiestan ejemplos de otros subgéneros como el ciberpunk<sup>26</sup>, muy característico por el uso exagerado de la saturación de determinadas paletas de colores como la verde o la azul. Así pues, tenemos ejemplos como *The matriz* (1999), de las Wachowski, *Tron* (1982) de Lisberger o *Johny Memonic* (1995) de Robert Longo.

## Sonido

Con respecto al sonido, de su banda sonora poco hay que destacar más allá de los típicos ruidos estridentes de los *blockbusters*, que tratan de acentuar el miedo en determinadas escenas elevando dando fuertes golpes de sonido. Estos los podemos escuchar en las escenas del ascensor, la cocina, los grifos del baño o la lluvia casi ensordecedora de las escenas exteriores. Todos ellos heredados de la película de Nakata. Quizá merezca la pena detenerse en esos latidos del final que marcan la muerte de Dahlia. Estos se convierten en una sutil metáfora de que algo se acaba y da paso a un nuevo estado de consciencia. Unos sonidos heterodiegéticos de la protagonista que hasta ese momento nadie había explotado tan acertadamente. Sin duda La banda sonora musical de Ángelo Badalamenti destaca por su capacidad para crear dramatismo en base a lo desconocido y opta en sus arreglos por el minimalismo electrónico. Estos temas solo aparecen en momentos clave del film donde las cuerdas delicadas que utiliza para crear misterio se vuelven frenéticamente chirriantes. No obstante, no logra llegar tanto al subconsciente como la obra de Kawai y por lo tanto no causa un terror tan psicológico en el espectador. Sin duda, el trabajo de Badalamenti busca el minimalismo y la tensión desde la calma de unas pocas notas que no llegan al trabajo de Kawai.

---

<sup>26</sup> El *cyberpunk*: se ubica como subgénero dentro de la ciencia ficción, sin embargo, trae consigo ciertas características propias. Normalmente sus tramas tratan el tema de las altas tecnologías y como estas lejos de mejorar la vida de las personas la ha empeorado empobreciéndolas. Normalmente estas historias discurren en futuros más o menos próximos donde las grandes corporaciones tecnológicas crean método de someter o subyugar a la población mediante computación, robots o engaños virtuales entre otros.

### 3.3.4. INTERTEXTUALIDAD E INTERMEDIALIDAD

Basándose en ese deseo de reaprovechamiento o reciclaje de ideas, propio de la cultura americana posmoderna, la productora de Salles compra los derechos de *Dark Water* (2002) para reactualizar contextos y actores. Su idea no es otra más que la de tratar de lograr el éxito creando un *remake* de esta adaptado para otros ambientes culturales. El film, de nuevo está basado en la obra *Honogurai mizu no soko kara* (1996) de Suzuki, pero desde el enfoque de la cinta japonesa. Para ello Salles cuenta con Nakata e Ishise dos autores que, junto al guionista Rafael Yglesias, acometen la difícil tarea de readaptar un guion bastante bien acabado a otro contexto. Intertextualmente la cinta de Nakata actúa de hipotexto y su hilo conductor, de nuevo, es canalizado a través del paratexto original de Suzuki. Pero además añade, a modo de cita y de igual manera, ciertas referencias a *El resplandor* (1980), de Kubrick, y a otros filmes clásicos de casas encantadas. Es imposible no fijarse en la inspiración que tiene de más en el añejo cine de terror inglés con ejemplos como *Don't Look Now* (1973), donde el ambiente veneciano es un personaje más, sucio, viejo y miserable, algo que capta muy bien Salles en su ambientación. El desquiciamiento de Dahlia recuerda, por otra parte, al de Carol en *Repulsión* (1965), o la canadiense *Al final de la escalera* (1980), todo un río de referencias intertextuales para el cine de terror posterior donde se englobaría la obra de Nakata en el *J-Horror* además de la de Salles. Atmósferas pesadas, cámaras subjetivas, intrigantes y psicológicas son algunas de sus características. Toda una referencia para Nakata y sus obras que adoptan el modelo oriental según estas premisas japonesas, entre las que se encuentran su *Ringu* (1999) y por supuesto *Dark Water* (2002). Sin embargo, cuando Salles recorre el camino inverso para producir un discurso occidental, el resultado resulta poco original. Menos aun teniendo en cuenta el original punto de partida y su repercusión. El resultado es un film demasiado dramático y calmado con un final demasiado exagerado, además cabe considerar el relleno de subtramas que no aportan nada y que recuerda demasiado a su hipotexto. En cualquier caso, Salles se apoya en un cambio de forma que se centra en la atmósfera y la fantasma de su hipertexto, sin lograr aportar sensaciones debido al poco contenido insólito de film de 2002. Circunstancia que genera un hipertexto olvidable, predecible e incapaz de ser hipotexto de otros filmes posteriores.

Apoyándose fundamentalmente en la original obra de Nakata y dejando de lado el hipotexto de Suzuki, Salles desarrolla su film a través de una transposición intermedial de tipo film a film. Algo que también podemos catalogar como intramedial ya que se refiere a la relación entre dos obras del mismo medio, que además son la misma obra. Esto genera la ilusión de ver un medio en otro generando tópicos o clichés propios. Es decir que, pese a tener como base la historia del escritor, que también es guionista, el autor se sustenta en todo momento en las técnicas propias del género. Trata de mejorar los planteamientos de la primera película para intentar propulsar el deseo de hipermediación e inmediatez demandado por el espectador. Sin embargo, el resultado es poco original. Salles apenas remodela su discurso, tramas, estructuras, ambientes, personajes, etc., algo que da como fruto un film poco autónomo que no logra ser interesante, ni trascendente socialmente.

### 3.4. MANGA: MEIMU (JAPÓN)

#### 3.4.1. CONTEXTO

##### El contexto del cómic japonés. Meimu

Para adentrarnos en el contexto del cómic, en concreto en el manga japonés, parece pertinente, como en los anteriores casos, realizar una breve introducción sobre el autor y el contexto que rodea a esta obra. Aunque esto suponga recordar algunos aspectos tratados antes, es una parte fundamental para analizar la obra y ponerla en relación con las diferentes versiones de la obra.

##### Contexto. El autor y su obra. Meimu

Meimu es un imaginativo apodo que se traduciría como ilusión o fantasía. Su verdadero nombre es Ko Uchiyama y es un dibujante e ilustrador japonés natural de la prefectura de Kanagawa, muy cerca de la recientemente urbanizada ciudad de Tokio de la posguerra. Su fecha de nacimiento data de 1963, por lo que es 6 años más joven que Koji Suzuki y el ambiente en el que creció se desarrolla en un contexto socio cultural y económico algo más próspero y americanizado que el ambiente de la posguerra japonesa que le tocó vivir al escritor. Este artista plástico se cría en el ambiente aperturista de un país que se abre al mundo, por segunda vez en su historia, buscando convertirse en una potencia mundial más allá del yugo americano. Esta ciudad también está fuertemente influida por el mar que la rodea, para sus gentes el agua tiene una vital importancia. Así que, aunque no es un tema que el autor utilice en su obra deliberadamente, sí que le ha podido ayuda a empatizar a la hora de crear su particular visión de *Dark Water*. Meimu desde joven demuestra gran interés por el estilo del manga japonés, pero aplicándole ciertos cambios influenciados por el cómic americano del momento. Pronto demuestra tener unas grandes cualidades para las artes y el dibujo y desarrolla su estilo propio. Este se caracteriza por ser amable y romper, en cierta manera, con el manga más tradicional japonés para adscribirse al nuevo estilo de los años 80, que poco después sería el más utilizado.

Tras graduarse, Meimu decide trasladarse a Osaka para estudiar Artes en la Universidad de Bellas Artes de la ciudad y justo después de terminar sus estudios comienza a trabajar como *freelance* para diversas editoriales. Entre ellas destaca su primer trabajo *Lemon People*, donde alcanza la popularidad, realizando obras románticas y *hentai*<sup>27</sup>. A mediados de los ochenta publica *Melty lemon for Boys* o *Silk Screen* (1985), continuando la senda de historias fantásticas o románticas sobre explotación sexual que había venido desarrollando hasta la fecha para la editorial *Lemon People*. Así continuaría un par de años más hasta que llega su primer éxito, la comedia romántica *Pastel Point* (1987). En ella se aleja del estilo de dibujo clásico y desarrolla uno más personal y moderno. Ese mismo año repetiría éxito con *Powered Miyuchan*, una obra donde se

---

<sup>27</sup> *Hentai*: su traducción quiere decir pervertido y se refiere sobre todo al género de anime o manga con contenido erótico o pornográfico. No conviene confundirlo con el *ecchi*, una variante que prefiere centrarse en el aspecto sexual desde el punto de vista de lo lascivo o *softcore*.

alejó del *hentai*, y que le sirvió para alcanzar cierta relevancia entre el público. Durante los años 1987 y 1989 crea obras que mezclan drama, romance y ciencia ficción espacial, algo que lo consolida dentro de la industria del cómic japonés. Recordemos que además durante esos años también había estado publicado historias fantásticas en formato de antología junto a otros autores en la publicación *Petit Apple Pie* (1982-87). Tras dicha publicación, habría que esperar hasta 1993 para ver otra obra de importancia. Ese año publica *Kiss*, su primer gran éxito romántico basado en la historia de Akiyoshi Imazeki y el guion de Taku Ōshima. Un éxito al que se une poco después el de *Death Mask* (1993), su primera obra de terror relevante. Dos años más tarde regresa de nuevo al terreno de la fantasía y la aventura publicando una aventura gráfica con personajes dotados de poderes mágicos que se tituló *Tenkū Densetsu Lineatus* o *Legend of the sky* (1995).

Sus grandes éxitos como dibujante y escritor de terror llegarían con sus novelas gráficas *Death Shadow* (1996) y su sobresaliente obra, *House of the horror* (1997), editada por Gum Cómics y Wanibooks. Esta última trata la temática juvenil de terror y fantasmas centrándose en el suspense y misterio. El cómic está dividido en seis terroríficas historias cuyo hilo conductor es su joven protagonista. Una chica que tras haber perdido la memoria en un accidente despierta en una gran mansión occidental. Sin embargo, la joven pronto descubre que el edificio esconde algo, ya que está marcado por la tragedia. Es una obra original del artista donde podemos ver su estilo de corte clásico a la hora de narrar y dibujar, claramente reconocible. En ella destaca un dibujo limpio y marcado debido su particular forma de trazar sus rostros, así como las acciones de los personajes. Poco después de *House of the Horror* (1997), publicaría el primer capítulo de su obra más exitosa, *Gasaraki* (1998), su primera incursión en el género *Mecha*, al que añade toques de misterio y sobrenatural. Posteriormente, en ese mismo año publica: *Ai no Energy Hyper Mimi!* (1998), una historia de nuevo marcada por la acción de aventuras y magia.

Justo a finales de los años noventa logra el reconocimiento general por parte de público y crítica con su obra de terror psicológico *Seinen*<sup>28</sup>, *The ring 2* (1999). Un cómic encargado para formar parte de la colección *Horror Cómics* de kadokawa. La historia desarrolla un drama sobrenatural sobre una terrible maldición comenzada por una joven que fue arrojada a un pozo en el cual permaneció viva durante años alimentándose únicamente por su odio. Esta no era ni más ni menos que la segunda parte de la historia de Koji Suzuki, *Ringu* (1991). En ella se nos narra cómo Sadako, tras su muerte en el pozo, se convierte en un ente vengativo capaz de reproducirse y asesinar a través de una grabación VHS. Una narración muy famosa en aquel momento que tuvo numerosas continuaciones tanto en literatura como en cómic, de hecho, el propio Meimu retomaría la saga con *The ring 4: Birthday* (1999). Una obra que continúa mostrándonos los poderes terroríficos de Sadako. Tanto gustó su interpretación del guion de Suzuki que poco después le ofrecerían cerrar la saga de *Ringu*, en el cómic, realizando la precuela con *The Ring 0: Birthday* (2000). No obstante, todavía adaptaría una vez más a Suzuki en el manga *Dark Water* (2002). Pero como posteriormente la trataremos más y mejor continuaremos con sus obras más recientes.

---

<sup>28</sup> *Seinen*: es el subgénero o subcategoría del manga cuyas tramas e historias van dirigidas a hombres adultos mayores de 18 años. Es un tipo de género más sofisticado que el *shonen* que va dirigido principalmente a chicos jóvenes o adolescentes.



Paralelamente a estas reinterpretaciones de obras de terror al manga, Meimu comienza a ilustrar una historia junto al escritor Sotaro Ishinomori, denominada *Kikaider 02* (2000). Un cómic de temática *shonen*, acción, drama y ciencia ficción. Nos cuenta la historia de un adolescente con muchas dudas existenciales, además no tiene ni idea de que forma parte de un proyecto secreto llamado Gemini. Durante la historia descubrirá que sus cualidades humanas son fruto de una inteligencia artificial programada y que, por lo tanto, es un androide bautizado como Kikaider. Esta historia tuvo bastante éxito y se alargaría durante seis años publicando su final en 2006. Durante esos años también adaptaría la saga de terror *Ju On* y *Ju On 2* (2002-2006).

A mediados del año dos mil comenzaría una larga época de trabajo en la que publicaría continuamente sobre todo historias fantásticas y de ciencia ficción. Entre ellas destacan *Kidou Senshi Gundam MS IGLOO 603* (2005), *Kidou Senshi Gundam MS IGLOO Mokushiroku 0079* (2007) o *Jyusohebi* (2012). En el año 2012 aceptaría el encargo de retomar la historia original de Suzuki en *Sadako* (2012). Lo que supuso su regreso a la temática de horror, una senda que alternaría con la fantasía y el *Sci-fi* hasta este hasta 2018. Su última historia de terror, fantasía, romance y vida escolar publicada es *Tanhenshuu Sukinahito wa Saremashita* (2018).

### 3.4.2. ANÁLISIS GRÁFICO LITERARIO

#### Discurso, narración y estructura

Partiendo del éxito de la adaptación de Nakata, la editorial Kadokawa Shoten decide adaptar, de una manera recortada y simplificada, la obra *Dark Water* (1996) de Suzuki. La labor de guion se le encarga al propio Suzuki, que selecciona cuatro de las siete historias originales. Según el escritor, las que más le transmiten para el nuevo medio. Con el guion terminado Meimu las adapta de una forma breve, efectista y eficaz en un tomo de 144 páginas. La primera de ellas es, por su puesto, su buque insignia, *Dark Water*. A esta la acompañan *Crucero a Yumenoshima*, *A la deriva* y *Un bosque bajo el mar*, con prólogo y epílogo del artista, que también trataremos posteriormente. En este sentido merece la pena detenerse en el primero y en cómo introduce las historias.

La estructura narrativa es la clásica de: planteamiento nudo y desenlace, pero de nuevo apoyándose en el borrado de fronteras entre realidad y ficción propias de la estructura postmoderna. En este discurso Meimu y Suzuki utilizan, de nuevo, una narración cronológica y lineal para relatarnos la historia de Yoshimi y su hija. No obstante, se incluye una anacronía para mostrarnos el pasado de la protagonista y su madre.

Meimu nos habla en su prólogo del agua, nos introduce datos sobre profundidad y sus connotaciones como fuente de vida, para posteriormente criticar cómo el ser humano ha ganado terreno artificialmente a un mar que no es seguro. Después de esto nos introduce en la historia directamente con un planteamiento rápido, Yoshimi se nos muestra en el centro de un ambiente de trabajo descontrolado. No quiere corregir un libro por su contenido *slasher*, pero la obligan. Esto le da pie a hablar de su exmarido, su madre y contextualizar la historia, algo que no habíamos visto en las otras adaptaciones. Sin embargo, pese a lo correcto de la narración, lo hace de una forma muy ágil, quizá demasiado. Tras dicha circunstancia contextualiza un poco más, trazando algunas claves sobre el edificio, el barrio, la situación económica del país y el tiempo que llevan viviendo

en él, 3 meses, mucho más que en Nakata y Suzuki. El planteamiento finaliza con la escena de los fuegos artificiales y la mochila, como siempre, pero añadiendo un cambio de enfoque ya que Yoshimi reconoce sentir cierta atracción por el tanque de agua. Acto seguido comienza el nudo, exactamente cuándo se produce el primer punto de giro, Ikuko descubre la mochila de *Hello Kitty* y se dispara la acción haciendo avanzar la narración. A partir de aquí todo se desarrolla igual, pero con matices, como se desprende de la violenta reacción de Yoshimi. El resto de la trama con Kamiya, su hija, y la chica desaparecida sí es similar, aunque la joven madre parece algo más desconfiada. Aquí Meimu separa o puntúa el desarrollo de la historia original añadiéndole un nuevo punto de giro, algo que recuerda a lo que hace Salles, cuando añade visiones de la pequeña fantasma que la conectan mentalmente con Yoshimi. Esta parte onírica conecta mediante el agua a ambas, aunque no vemos en ningún momento al fantasma, solo cabellos, restos, y la mochila. En esa pesadilla se añade un nuevo punto de giro acuático que genera desestabilización psicológica en ésta. A partir de aquí todo se desarrolla muy rápido, el líquido elemento sale sucio de las cañerías, le produce repulsión. A todo ello se suman los problemas en el trabajo de Yoshimi, que debe corregir una novela sangrienta que le produce repulsión. Un hecho, ideado por Meimu y Suzuki, que la fuerza psicológicamente y que hace avanzar la historia hacia un final distinto y original. Un nuevo punto de giro en forma de pesadilla *slasher* dispara el desenlace y el descubrir a su pequeña con la mochila de *Hello Kitty* hace a la madre entrar en cólera y perder el juicio. Tras estos acontecimientos coge un cuchillo y persigue a la niña hasta la azotea. Allí el tanque explota y se desborda, sin embargo, de éste emana algo más, un brazo putrefacto que parece manejar a una Yoshimi, que en un acto de cordura se apuñala a sí misma llegando al clímax de la acción. En un epílogo posterior se cierra definitivamente la historia, Yoshimi pide disculpas a Ikuko y le dice que sea fuerte, algo que cierra la narración de una manera distinta a la huida planteada por Suzuki. Una imagen de la mochila de *Hello Kitty* flotando en el agua es el final abierto que plantea.

Como vemos el hilo conductor de la trama, más que lo acuático, que domina los anteriores textos, es el desequilibrio mental de la protagonista que se canaliza a través de estas pesadillas acuáticas. Todo está narrado a modo de *thriller* psicológico y nos muestra la inestabilidad y el tormento, que conduce hacia un pasado caracterizado por el maltrato infantil. Incluso cabe interpretar que este relato va más allá de la conexión con el agua estancada del texto original, puesto que plantea un miedo mucho más interno y desconocido que no siempre se percibe ni se recuerda. La escritura de esta novela gráfica está orientada desde un punto de vista posmoderno, puesto que se desdibujan las fronteras entre ficción y realidad. Todo se desarrolla con una sola diégesis y una progresión lineal en un mundo ficcional verosímil con apenas un *flashback* o anacronía, cuando recuerda la muerte de su madre de nuevo para mostrarnos un pasado atormentado que solo se insinúa. Si obviamos el epílogo, que podría ser una narración heterodiegética, la obra en sí se muestra como un *showing*, en el marco de una historia con focalización omnisciente externa. El desenlace, por otra parte, hace que el modelo de mundo se vuelva ficcional inverosímil readaptando el original de Suzuki a través del texto de Nakata y mostrando, por primera vez, un monstruo que emerge del agua al estilo Hodgson.

## **El tiempo**

Para Meimu no es especialmente relevante mostrar la época del año que no aparece caracterizada más allá de que es posible que sea final del verano, época en que los niños juegan con bengalas. El desarrollo de la historia es de nuevo lineal, cronológico y progresivo, solo hay una breve analepsis, cuando Yoshimi recuerda la muerte de su madre. La duración de la narración es anormal o impura, si tenemos en cuenta las pequeñas elipsis que ocurren en el día a día. Como ya indicamos en la narración y estructura, mediante un *flashback* la acción se sitúa 3 meses después de la muerte de la madre de Yoshimi, un personaje nunca antes mostrado ni mencionado. Pese a esta circunstancia la historia se desarrolla en un lapsus de tiempo que dura aproximadamente entre dos días y una semana. Ya que es posible que se hayan omitido algunos días en la presentación en el nudo o desarrollo o desenlace, algo que igualaría esta historia a la original. Si unimos la analepsis temporal el tiempo de la historia se prolonga tres meses y una semana, aunque si atendemos al tiempo del relato son 60 páginas exactas.

En cualquier caso, el autor se sirve de estas elipsis y analepsis para aligerar el ritmo del relato. De hecho, nos presenta al personaje principal en el trabajo y rápidamente se produce el primer punto de giro. En este sentido podemos decir que el tiempo pasa de ser real en el inicio del relato a psicológico en el resto, con desaceleraciones en los sueños y aceleración constante, hasta el final enloquecido de la historia.

## **Espacios y existentes (ambientes y personajes)**

Los espacios mostrados beben mucho de las influencias de la película de Nakata. Son lugares poco detallados o inacabados, una técnica que también usa con sus personajes cuando quiere mostrar sus miradas inexpresiva por ensimismamiento. El edificio se nos muestra de nuevo anagráficamente, de una forma muy genérica, pero con mucha relevancia, si se considera el peso que asume en la narración. Tenemos de nuevo un bloque de apartamentos no tan grande como en las versiones anteriores y construido en la bahía de Tokio en un terreno ganado al mar. Este edificio está inacabado y falto de mantenimiento, debido a la crisis, pero sin tanta suciedad y oscuridad como en los de Nakata o Salles. De nuevo en torno a ambientes la focalización máxima recae sobre el tanque de agua que se erige sobre el edificio y hace las veces de contenedor y portal del más allá. Meimu prefiere la luz y trazo, apenas hay un puñado de escenas tramadas que se extienden por la segunda mitad del relato. Además, no se detiene en muchos detalles, ni en recrear ambientes, prefiere hacerlo todo desde un punto de vista más psicológico. Juega con los cielos blancos y nublados dejando de lado la lluvia tan presente hasta ahora. Los distintos lugares internos del edificio se componen de una manera poco detallada, pobre y discreta. De hecho, a menudo se representan con fondos sin detalles tramados para crear formas y estados de ánimo junto con fuertes contrastes de luz y trazos precisos. Son especialmente interesantes las viñetas que utiliza para representar los sueños acuáticos de Yoshimi y cómo ésta percibe lo que ve Mitsuko desde el fondo del tanque, aguas oscuras, remolinos, su mochila, pelos y sangre flotando, etc. Cuando la corrección del libro *slasher* avanza y la joven madre conoce mejor la historia, el elemento se vuelve más oscuro y truculento. La vemos casi ennegrecida, quizá por la sangre y la descomposición, llega incluso a dibujar formas que el ojo completa, como seres putrefactos. Toda esta situación llega a un punto de no retorno cuando mezcla el contenido *slasher* de la corrección de Yoshimi

con las visiones de Mitsuko, creando una visión de un cuchillo ensangrentado. Por lo general nos enfrentamos a ambientes armónicos poco decorados, equilibrados y cerrados, en los que destaca la presencia humana sobre el lugar solitario y abandonado.

En torno a los personajes cabe considerar a los protagonistas habituales hasta este momento: Yoshimi e Ikuko Matsubara, Kamiya. A ellos se añade un nuevo personaje que es la madre de la protagonista. Es interesante reseñar, por otra parte, cómo ciertos lugares son reiterados por Meimu. Una gran cantidad de primeros planos que nos muestran al edificio y al tanque de agua casi como un personaje más del relato. Este último casi se convierte en protagonista psicológico de la historia gracias a sus aguas y a su capacidad de contener un mal que emana y emerge de él, quizás una de las mayores aportaciones de Meimu al relato original, junto con el desarrollo psicológico y perturbado de la joven madre y sus ensoñaciones. Así pues, tenemos un desarrollo breve pero bastante eficaz e incluso profundo de sus personajes.

- Yoshimi de nuevo es la protagonista de la narración y, en este caso, resta relevancia a su hija. Sigue siendo la mujer guapa, pero con gafas que vimos en Nakata, sin embargo, es morena y con pelo largo por lo que obvia el aspecto original de Suzuki. Es una madre sobreprotectora y con numerosas pesadillas provocadas por un pasado incierto y la ingestión del agua de Mitsuko que la controla y la hace enloquecer a partir de sus pesadillas *slasher*. Es el personaje más complejo. Como rol es activa y autónoma e intenta influenciar a su hija y como actante es la heroína.
- Ikuko aparece caracterizada como una joven morena, como su madre, y con coletas. Es la menos caracterizada de todas las adaptaciones analizadas y por ese motivo es casi la que más se adecua a su homóloga textual. Es muy simple, aunque conserva algo de autonomía y sigue siendo el objeto que busca defender su madre.
- Kamiya en este caso guarda una gran relación, tanto con el texto como con sus versiones cinematográficas. En este sentido se identifica con un personaje más complejo que el que aparecía en los textos anteriores, aunque sin abandonar su linealidad y unidimensionalidad. No obstante, no se muestra reacio a ayudar a Yoshimi y de hecho acaba siendo un poco adyuvante de ella. Pese a ser estancialmente guardián del umbral, como sus predecesores, es bastante más activo que ellos.
- La madre-abuela no está apenas caracterizada por lo que no conocemos bien su aspecto, solo que es una anciana. Debido a esto lo poco que podemos decir de ella como personaje es que aparece como bastante plana, lineal y unidimensional.
- Mitsuko en este relato no aparece caracterizada y por lo poco que vemos es un monstruo viviente. En este sentido es el personaje-fantasma más plano, lineal y unidimensional que hemos analizado en todas las reimaginaciones de *Dark Water* (1996). No obstante, es activa, autónoma y antagonista de la joven madre.
- La mochila de nuevo se configura casi como si de un personaje se tratara. En este sentido, una vez más hace las veces de heraldo que promueve el cambio.

### **Acción como función (Viaje del héroe)**

En este punto cabe considerar que durante la fase de planteamiento nudo y desenlace se aprecian de nuevo los once grandes acontecimientos, identificados como función, propuestos por Casetti y di Chio. Durante el planteamiento nos encontramos con un elemento de privación distinto al del texto original de Suzuki. En este caso todo viene dado por la pérdida de la felicidad o normalidad, debido a la presión que la madre sufre en el trabajo. A dicha circunstancia se suma la pérdida del control de su hija, los problemas con el agua contaminada de su edificio y sus problemas infantiles no resueltos. Todo esto, junto con la desobediencia de Ikuko y la mochila roja, provoca un alejamiento de la realidad y la caída en una espiral de autodestrucción mental. Durante el nudo comienza el viaje de la heroína y rápidamente surge la prohibición en forma de obligaciones en el trabajo. Posteriormente se manifiesta el alejamiento de la realidad y el viaje a través de sus sueños. Todo ello aderezado por el engaño del conserje Kamiya sobre el paradero de Mitsuko. En el desenlace las ensoñaciones dominan a Yoshimi, circunstancia a la que se une la influencia del libro y la fantasma. Así pues, pierde el control y se desequilibra, aunque también parece que es fruto del control que ejerce el fantasma sobre ella a través del agua que bebe. Al despertar toma un cuchillo y trata de asesinar a su pequeña como parte de una dura prueba, algo que no hemos visto en ninguna readaptación anterior. Una situación que revierte mediante la reparación de la falta de una forma muy extrema, autoapuñalándose. Algo que explica el autor en un epílogo donde a modo de cierre circular finaliza la historia, pidiendo perdón a su hija, del mismo modo en que su madre lo hiciera con ella al principio del relato.

### **Transformaciones**

En este apartado cabe considerar que son los personajes los que funcionan como actores de cambio, aunque Yoshimi tiene mayor peso que la fantasma en este caso. Como proceso tenemos que indicar un empeoramiento de la protagonista y un mejoramiento de la antagonista, sin embargo, todo se altera al final. Por último, como variación estructural, el final del relato llega por inversión ya que ni se completa ni se resuelve la problemática del trabajo ni del edificio donde viven, solo le sirve para resultar dañada, no obstante, también es posible pensar en una variación estructural por sustitución, ya que el punto de partida no tiene nada que ver con lo que esperamos.

#### **3.4.3. REGÍMENES DE LA REPRESENTACIÓN**

##### **Representación gráfica**

Dentro de los regímenes de representación ya comentamos brevemente cómo era el relato más importante de Meimu ya que abarcaba 60 páginas, aproximadamente la mitad del tomo. La fase de contextualización o planteamiento de la historia se desarrolla a lo largo de 16 páginas, que abarcan desde las tres viñetas panorámicas iniciales hasta 6 viñetas. La estructura que más utiliza es la de 5 a 6 viñetas por página. Desarrolla el nudo a partir de la página 14 con un plano general de la azotea y el tanque en la parte superior izquierda. Hasta aquí ha utilizado solo viñetas verticales y horizontales, que alterna para dar más dinamismo a la narración. El autor utiliza las

angulaciones contrapicadas para remarcar acciones o lugares como el bloque o el tanque, como se aprecia en la ilustración a página completa del bloque en la pág. 9 y del bloque en la pág. 14. Algo que también hace con las ensoñaciones nocturnas de Yoshimi, y que le sirve para evocar ese carácter onírico y la perturbación de lo oculto que se manifiesta en los personajes. Así se desprende de las escenas de sueño de Yoshimi tanto en el mundo real como el irreal. El método de narración textual es a través globos de texto cuadrados que duran hasta el primer punto de giro y posteriormente se vuelven redondeados, excepto en los sueños y las acciones que se remarcan con estrellas, hasta el final.

A partir de aquí comienza el desarrollo de la historia, ya que el tanque se vuelve el protagonista de las acciones de Yoshimi hasta que en la página 16 Ikuko descubre la mochila de *Hello Kitty*. En ese momento el dinamismo toma las acciones de los personajes y las viñetas pierden detallismo en los fondos y esa verticalidad se alterna con líneas oblicuas en algunas de las viñetas. En la página 20 comienza el desarrollo de la trama de Mitsuko. En la pág. 23 comienzan las pesadillas acuáticas de la madre, con 4 viñetas que dividen de menos a más las páginas. Un esquema que repite en el final del sueño, encontrándonos en la página 25 de nuevo angulaciones oblicuas, técnica que el autor utiliza para aumentar la tensión de las imágenes mostradas como sangre, cabellos, etc. Véase la importancia de esa imagen de pelos en el agua que se convierte casi en una extensión marina que decora en blanco y negro invertido la portada. Especialmente interesante es la fase de locura en la que entra Yoshimi en las páginas 30-31, donde muestra un interés por plasmar planos detalle de sus ojos, sin terminar el resto del rostro y sin prestar atención a ningún detalle más. Una tónica que continúa con una nueva pesadilla igual a la anteriormente descrita pero más oscurecida. Entre las páginas 34 a 45 acaba de desarrollar el final del nudo de la trama con un estilo de nuevo cuidado y detallista que nos muestra los entornos y la locura en los ojos de Yoshimi. Entre la 46 y la 58 Meimu desarrolla su desenlace dando rienda suelta a todo su saber hacer como dibujante. Tenemos tensión, dibujos en movimiento, planos detalle de los ojos de la joven madre y otros carentes de fondo con sus gestos y movimientos hasta el final apoteósico donde entremezcla terror (páginas 55 a 57) y *drama* (páginas 58 a 60). *Especialmente interesante y terrorífico es el detalle de las páginas; 55 a 57, donde el agua cae de manera muy realista y aparece un brazo putrefacto que maneja a Yoshimi y que tiene un rostro monstruoso dominado por la locura.*

### Arte y simbología

En el apartado de la intermedialidad pictórica y el simbolismo es muy interesante observar cómo Meimu toma lo mejor del manga y el cine para plasmar una visión muy personal y artística del simbólico relato de Suzuki. Eso sí aportando ciertas características propias como el dinamismo, lo inacabado y la estética tétrica y violenta, dando una visión a la historia nunca vista hasta ese momento. Así pues, se aprecian características propias del género manga que se ha ido desarrollado desde las estampaciones *ukiyo-e*, pasando por Osamu Tezuka, padre de *Astroboy* (1968), hasta los autores de nuestros días como Miyazaki. De nuevo se perfilan las claras influencias de las icónicas obras *sarayashiki* clásicas, de autores como Hokusai, Hiroshige o Utamaro que estudiamos en el análisis de Nakata. En este artista destaca mucho más su interés por las estampaciones *Kaidan* de Yotsuya y la plasmación de los cuerpos en descomposición al estilo

de Matsushita Hokusai. De este autor es imposible no recordar su estampa: *Fantasma de Kohada Koheiji*<sup>29</sup> (1831), un grabado terrorífico del género con gran detallismo, colorido y simbolismo. Una obra ubicada en una serie llamada *Cien historias de fantasmas*, al que también se adscribía la obra Oiwa (1834), y que es a la postre toda una declaración de intenciones del autor. En ella observamos el cadáver de un actor, asesinado por su mujer y su amante, rasga la tela de la tienda donde duermen y en la oscuridad de la noche su calavera les observa antes de atacarles. Una obra estática y preciosista que destaca por la calma tensa que provoca la mirada. Algo que sin duda podemos extrapolar a la escena en que la mano huesuda de Mitsuko sale del tanque para raptar a Ikuko.

Meimu utiliza un estilo bastante convencional, con un dibujo trabajado, detallista y muy extendido en la actualidad en la mayoría de los autores manga. Utiliza un trazo bastante limpio y estático con decorados que alternan vacío con tramas creativas. Algo que se convierte en su seña de identidad a la hora de transmitir los detalles, a la hora de describir sus ambientes. Un estilo que solo abandona en las escenas oníricas y en las de acción, donde el dibujo y el efecto movimiento prevalece. Quizás donde más destaca el dibujo de este autor es en la protagonista ya que se detiene mucho más que en el resto de personajes para mostrarnos la evolución del personaje a través de su mirada. Poco a poco, los ambientes pierden protagonismo en aras de una mirada que se vuelve completamente desorbitada y llega a desencajarse en la escena final del cuchillo. Una escena que a su vez podemos asociar al estilo pictórico expresionista y simbolista de Edvard Munch. Llegados a este punto solo cabe recordar su icónica serie sobre *El grito* (1893) realizada en el siglo XIX. En este sentido es especialmente interesante ver cómo deforma por completo la cara de Yoshimi, llegando al surrealismo, para indicar de manera inequívoca su descenso a la locura. La agilidad, el movimiento y los rostros inacabados dan paso a una imagen icónica dentro de la simbología pictórica de *Dark Water*. Muy al hilo de este estilo expresionista que evoca la angustia y la muerte ideadas por el pintor noruego tenemos la sobrecubierta que adorna el tomo del artista japonés. Una portada que destaca por tener características claves del estilo de Munch: luz antinaturalista, color frío, perspectiva aérea, figura esquemática y líneas serpenteantes que dinamizan la mirada del espectador. Todas ellas sintetizan a la perfección hasta dónde puede llegar este autor. Sin duda Meimu destaca por su particular y simbólica forma de mostrar la degradación ambiental de un hombre que se ve superior, véanse para ello las angulaciones picadas hacia sus personajes y la delgada línea que nos separa de la locura. En las tomas generales sus rostros y cuerpos se desdibujan como marionetas casi sin capacidad suficiente como para luchar contra lo incomprensible, aunque al final el alma humana de Yoshimi nos muestra nuestro error. Sin embargo, nuestros miedos ya han sido reflejados a través de unas aguas oscuras y sucias que son testigos de nuestros actos más deplorables y que a la vez pueden ser nuestros verdugos.

---

<sup>29</sup> *Koheiji*: es un célebre fantasma japonés proveniente del folclore popular. Un actor que viaja con su mujer representando obras teatrales hasta que descubre que su compañero mantiene una relación con su esposa. Tras esto ambos deciden asesinarlo arrojándolo a una cascada para así quedarse con su negocio. A partir de entonces cada noche que tienen relaciones el fantasma aparece para observarlos. Esta historia fue adaptada con elementos de *Bancho Sarayashiki* en el cine en la película *El imperio de la pasión* (1978) de Oshima.

#### 3.4.4. INTERTEXTUALIDAD E INTERMEDIALIDAD

Como ya apuntamos anteriormente, el texto de Meimu bebe del genotexto de Suzuki, el cual es guionista y añade otros elementos además del elemento acuático presente en el paratexto. Así pues, se aprecian las influencias culturales y artísticas que dieron lugar al manga que conocemos hoy día y que se concretan en esa idea de genotexto que inspira todo. Merece la pena detenerse una vez más en el contexto que da lugar a las primeras representaciones artísticas del género. Estas serían los *Chōjū-jinbutsu-giga*, también conocidos como *Chōjugiga*. Desde los siglos IX y X se popularizaron como un medio de satirizar las actividades humanas mediante caricaturas de animales en largos rollos de seda. Estos servirían de inspiración para las estampaciones xilográficas *ukiyo-e* a partir del siglo XVII y que se extenderían hasta el día de hoy, pero que durante el camino ayudaría a desarrollar el cómic japonés. De esta forma surge el manga de la mano de Kitazawa en *Tagosaku to Mokube no Tokyo Kenbutsu* (1902) a partir de ahí y del estilo Disney Tezuka desarrolla su *Astroboy* (1952). Para el terror habría que esperar hasta 1972, año en que llegaría una de las primeras obras de terror, con cierto éxito, de Umezu, *Aula a la deriva* (1972). Una obra que pronto se convierte en genotexto de otras, desarrollando el subgénero del *survival horror*. De nuevo nos enfrentamos a una relación hipertextual, ya que este hipertexto se convierte en hipotexto de obras de terror posteriores como las de Meimu. Pese a lo personal el artista no pierde de vista el genotexto de Nakata. Otros excelentes ejemplos de adaptación de Suzuki son obras como *Ring*, *Ring 2*, *Birthday*, *Sadako* (1999-2012). Actualmente dominan el panorama del terror las novelas gráficas de horror tecnológico y ciencia ficción como ya lo hicieran en el cine años atrás. Dentro del cine es imposible no acordarse de los numerosos filmes que generan corrientes hipertextuales a base de ataques con largos cuchillos. En este punto tenemos la genial *Psicosis* (1960) de Hitchcock, precursora como hipotexto o genotexto de cintas célebres del género de terror con personajes como el Michael Myers de *Halloween* (1978), Jason de *Viernes 13* (1980) o el *Ghostface* de *Scream* (1996). Aunque según el propio Meimu su principal inspiración y, por lo tanto, genotexto es el film por antonomasia del terror moderno, *The Exorcist* (1973) de Friedkin y su inolvidable Reagan. Para él esa imagen impactante de la niña poseída con poderes le traumatizó desde niño por su violencia y su capacidad de mostrar el miedo, “Quizás el origen de nuestros miedos... reside en el propio interior de las personas” (Meimu, 2002:144).

En el caso de Meimu nos enfrentamos a un recorrido inverso de creación frente al de Nakata, en este caso el dibujante toma como referencia audiovisual el hipertexto o film de Nakata para desarrollar una historia basada en el guion o hipotexto de Suzuki, que también la guioniza. Mediante la remediación el artista y el autor original buscan la simplificación de la transposición intermedial desarrollada por Nakata para su versión cinematográfica. Así pues, se reduce la importancia de las tramas, personajes, ambientes, mundo, etc., para construir un relato medial con constantes referencias al mundo ideado en el primer film. A lo largo de las viñetas podemos ver cómo el autor en lugar de recurrir constantemente a los *flashbacks* cinematográficos, a las ensoñaciones y a todo tipo de recursos estilísticos propios de las técnicas y estructuras del lenguaje del medio japonés, aprovecha la visualidad de éste para impactar con imágenes realistas que poco a poco se intercalan con otras provenientes de los sueños mucho más surrealistas y que incluso se vuelven grotescas. Así logra transmitirnos progresivamente los miedos de Yoshimi y cómo de forma progresiva se vuelven más violentos y visualmente terribles. Todo ello le sirve para destacar



y redondear a este personaje ante una historia muy conocida y con la que es difícil sorprender. Para ello modifica de una forma dramática, terrible y cruda el final. Así la simplificación de una historia bastante bien acabada por Nakata da como resultado una obra remodelada y recortada que acierta en determinados aspectos como la hipermediación y la inmediatez. Sin embargo, pese al giro final, no logra un reconocimiento social demasiado elevado.

## 4. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

### 4.1. PROPÓSITOS

El texto literario se inserta en el conjunto de los textos que le preceden: una escritura es réplica (función o negación) de otro (de otros) texto(s). Por su manera de escribir, leyendo el corpus literario anterior o sincrónico, el autor vive en la historia y la sociedad se escribe en el texto. (Kristeva, 1969:235)

Esta cita introductoria nos viene como anillo al dedo para hacer lo propio con nuestra investigación y tratar de explicar los estadios iniciales de la hipótesis que la fundamenta, puesto que para estudiar el tipo de relación que tienen esos textos es muy importante conocer su historia y la de sus autores. A partir de aquí parece claro que surge un interesante tipo de relaciones intertextuales que se generan a partir de estos y se recrean a través de la cita, la alusión e incluso el plagio en obras nuevas. Sin embargo, nuestro interés iba más allá y por ello queríamos comprobar cómo la historia y la cultura han contribuido a conformar estos textos míticos a lo largo de los años. Unas obras adaptadas en multitud de ocasiones creando intertextos dentro y fuera de sus propios medios artísticos. Además de cómo eran sus características más importantes: discursos, estructuras, regímenes de representación, personajes, ambientes, simbologías, etc. En este sentido y teniendo en cuenta la inabarcabilidad de la premisa decidimos decantarnos por un género extrañamente atrayente como el de terror, pero a través de una cultura especialmente exótica y curiosa como la japonesa.

A continuación, enumeraremos las principales líneas de investigación y propósitos que se llevaron a cabo. Además, las mencionaremos brevemente a modo de introducción, antes de concluir las en sus respectivos apartados. Todos estos estudios se desarrollaron en la fase de fundamentación teórica con el objetivo de acercarnos a la comprobación de nuestra tesis. En primer lugar, se investigó sobre la terminología terror, horror y miedo a través de las principales teorías existentes. En segundo lugar, se desarrolló un importante repaso de la historia del terror universal a partir de la cultura popular, literaria, fílmica, televisiva y gráfica. Algo que nos ayudó, entre otras cosas, para elegir la obra idónea para este estudio. El tercer propósito fue estudiar la intertextualidad junto con sus características, tipos y sus aplicaciones a la hora de relacionar los distintos textos elegidos para nuestra investigación. En cuarto lugar, se exploraron las distintas vías para llevar a buen puerto un análisis minucioso que fuera interesante desde el punto de vista de esta intertextualidad en las distintas obras seleccionadas. Tras lo cual se llegó a la conclusión de que el tipo de análisis más idóneo era el de Casetti y Di Chio, con algunas salvedades y adiciones de Propp. Tras estudiar la importancia de la figura femenina en Japón, en quinto y último lugar, realizamos una exploración de las distintas opciones de análisis disponibles. Tras lo cual nos decantamos por hacer una selección de aquellos elementos que creímos indispensables para nuestros fines.

Tras analizar el recorrido del terror en la literatura, el cine y otras obras artísticas influyentes se decidió optar por elegir la obra idónea. Así que tras desechar bastantes candidatas nos decidimos por una reciente olvidada, e infravalorada en nuestra opinión, *Honogurai mizu no soko kara* (1996) de Koji Suzuki a través de la reimaginación de Hideo Nakata, que con los años dio lugar a una serie relaciones intertextuales que estudiaremos como parte la saga *Dark Water*

(1996-2002). Una saga muy interesante por las variaciones que sufrió a la hora de ser reinterpretada para el cine y que trata una temática especialmente controvertida en la historia japonesa como es la figura femenina. Sin embargo, para llevar a cabo esta investigación tan grande fue necesario diseñar una serie de ítems que queríamos revisar y poner en relevancia para, tras ponerlos en comparación con el resto de adaptaciones, sacar una serie de conclusiones analíticas. Así pues, los propósitos que diseñamos para conseguir nuestros objetivos fueron los siguientes.

## **4.2. RESULTADOS Y DISCUSIÓN**

Esta fase nos servirá para hacer una puesta en común de todos los datos recopilados a modo de resumen. Algo que nos servirá de pie para posteriormente compararlos, discutirlos y reflexionarlos brevemente.

### **4.2.1. EL TERROR, EL MIEDO Y LA FILOSOFÍA**

Para poder asegurar los resultados del estudio de estas teorías intertextuales desarrolladas fue necesario, en primer lugar, llevar a cabo un estudio más en profundidad de las obras a estudiar. Fue así cómo, apoyados en la fase teórica, acometimos el análisis de los distintos textos derivados de la obra *Dark Water* (1996) de Koji Suzuki. Tras el estudio y análisis literario se llevó a cabo una operación adaptada al cine Hideo Nakata y Walter Salles, además de al cómic el *mangaka*<sup>30</sup> Meimu.

#### **Aproximación al terror**

Esta fase nos sirvió para llevar a cabo incursión al terror asentando una serie de conceptos como el miedo como un sentimiento fuerte de ansiedad ante una situación adversa e incontrolable, pero que como bien apuntaba Aristóteles podía mover el alma humana provocando placer y emoción. Después se abordó la dualidad horror-terror, como dos tipos términos muy distintos referidos por su capacidad de sobrecoger ante algo incontrolable, algo que decantaba la balanza hacia el terror a la hora de referirse al género. Así pues, indagamos en las principales teorías que han estudiado desde el punto de vista la psicología el miedo y pudimos ver los diferentes puntos de vista de autores como Aristóteles, Freud, Nietzsche, Jung y Trías entre otros. Los primigenios estudios de Aristóteles se centraban en la psique humana. Freud hablaba de un término especialmente interesante como es lo siniestro y como se extendía en el individuo a través de la represión del subconsciente. Nietzsche es uno de los que aporta una teoría más interesante a nuestros planteamientos, lo dionisiaco y apolíneo para referirse a los impulsos y al caos humano. Mientras que Jung directamente propone el terror como una ruptura entre el “yo” y el “ello”. Algo que el propio Freud aseguró que conformaba el imaginario del inconsciente colectivo del que

---

<sup>30</sup> *Mangaka*: es un término que hace referencia al creador de cómics de origen japonés.

surgen los arquetipos psicoanalíticos que conforman las principales temáticas del género. Todas ellas teorías que sin duda ayudan a explicar esa sensación extraña de miedo y placer que surge en el espectador de este tipo de filmes. Aunque esto se explica mejor a través de la capacidad del miedo para influir en nuestra psicología, ya que como aseguraba Trías este surgía de lo cotidiano y de su capacidad para reflejar lo irreflejable a través de lo siniestro y del subconsciente. Algo esencial en este estudio ya que el *film* analizado y sus posteriores intertextos son un resultado casi perfecto de todas estas propuestas.

#### 4.2.2. EL TERROR EN LA LITERATURA Y EL CINE

Tras un acercamiento al terror como un género de orígenes fantásticos desarrollamos un estudio a nivel internacional del terror, algo que nos resultó clave para conocer el recorrido que ha tenido históricamente. La investigación comenzó en Grecia y Roma, pero pronto vimos que lo interesante estaba en Europa. En este continente se desarrolla, a partir de las novelas medievales, la novela gótica. Un género que crea sus principales señas de identidad a partir de autores como E.T.A. Hoffmann, y Daniel Dafoe ambos precursores de las *ghost story*. Sin embargo, las historias no se parecen a las clásicas conocidas por todos hasta la llegada de Walpole con el castillo de Otranto (1764) y Lewis con su *Monk* (1796). De hecho, Carroll con su teoría de “terror-arte” (Carroll, 2005:17), describiría esa capacidad del terror para mostrarnos lo prohibido, lo oculto o lo subconsciente, el monstruo. Unos planteamientos que con la teoría de Losilla sobre la representación apolínea de un universo dionisiaco (Losilla,1993:26) nos confirmó, a partir de los planteamientos de Nietzsche, que a partir de la normalidad es como debe surgir este ente, muy de vez en cuando, para provocar terror. Una teoría que aplica a la perfección Nakata en este film, escondiéndonos al fantasma hasta el final, pero mostrándolo como no hace Suzuki. Aunque este aire romántico-popular se termina con la incursión de Le Fanu y sus relatos verosímiles donde se dejaban de lado las creencias populares y se razonaba lo paranormal. Este revolucionó el terror gótico con obras como *Carmilla* donde aúna sexualidad y miedo allanando el terreno a Stoker y compañía. Mención aparte tiene Poe y su espectacular capacidad de síntesis, compactando mundos interiores, extraños, herméticos e intrigantes, véase *La Caída de la casa Usher* (1839). Unas características que también tiene el relato de Suzuki ya que deja siempre la puerta abierta a una posible explicación racional y a su vez destaca por su brevedad.

No obstante, a finales del XIX llega la verdadera revolución con los vampiros románticos de Stoker. A principios del siglo XX llegaría el terror materialista para aportar un toque clave en obras futuras como la de Suzuki. Blackwood y Dogson como máximos exponentes se convierten en los precursores del terror moderno que conocemos aportando los ambientes tétricos y húmedos, la desintegración del ser y el sobrecogimiento. Unos rasgos que muestra o deja entre ver el relato de Suzuki y sobre todo sus adaptaciones. Un viaje que finalizaría en América de la mano de Lovecraft y su corriente de horror cósmico, además de los posmodernos y superventas Blatty, King, Barker y Rice. Unos autores especialmente interesantes para nosotros por su capacidad de crear obras de éxito que continúan en el cine como en el caso de Suzuki. La última parada del viaje nos sirvió para arrojar un poco más de luz sobre la base y la evolución del terror dentro de un país exótico y hermético como Japón, cuna de *Dark Water*. Un país de tradiciones muy arraigadas y reiteradas en todas las artes, un hecho que nos sirve, para vislumbrar un poco mejor como ha sido

la evolución intertextual de sus obras. Algo que nos sirve también para valorar como Suzuki logra el éxito con un toque tradicional y occidentalizado en *Dark Water* (1996).

A modo de introducción, diremos que la clasificación temática del cine de terror llevada a cabo nos ayudó a catalogar mejor este tipo de *films* para distinguir sus características y diferencias. Así pues, tenemos la obra de Nakata como un *film* moderno donde se juega con la pérdida de la identidad ante un miedo invisible que busca apoderarse de un personaje determinado. Además de jugar con la emotividad para afectar al espectador por identificación. Entrando en la parte más histórica del género pudimos vislumbrar grandes ejemplos del terror como son las obras de Wegener, Murnau o Browning, pertenecientes a la época inicial pero que sentaron las bases del género tal y como lo conocemos. Posteriormente llegaría la edad de los monstruos de la Universal donde estos lograrían adquirir profundidad hasta llegar a la Hammer de la mano de Terence Fisher, el principal partícipe de su expansión actual junto con el suspense ideado por Hitchcock poco después. Con la guerra fría llegaría el periodo del *slasher*, los *zombies* y la afinidad de terror y ciencia ficción, aunque en los años ochenta de nuevo caería hasta la serie B. Ya en el nuevo siglo tenemos obras como *Dark Water* (2002) heredera de la corriente J-Horror iniciada por *Ringu* (1998), ambas del gran Nakata, un periodo de tiempo dominado por los proyectos paranormales, donde se trabaja con el material encontrado y que sirve como preámbulo del terror violento, de impacto y psicológico de autores como James Wan y sus *films* sobrenaturales.

La figura femenina ha estado muy presente siempre en el género de terror, sin embargo, ha sufrido grandes cambios desde que apareciera en obras como *El castillo de Otranto* (1764). Sin embargo, habrá que esperar muchos años para ver un cambio de rol en esas féminas que huyen de la dominación resguardándose en figuras heroicas masculinas. No obstante, en Japón sucede todo lo contrario y desde el siglo XVII surgen a través de la miseria de la calle historias *Kaidan* sobre mujeres liberalizadas del yugo masculino que buscan simplemente resarcir su propia naturaleza monstruosa asesinando a confiadas víctimas como en el caso de las, *yokais*, *bakenekos*, *jorunnos*, *bakemonos*, *kuronekos*, *Zashiki-warashis*, etc. O venganza como suele suceder con los *onryos* dentro de los cuales tenemos a los *goryo*, *ubumes*, *funayureis*, etc. Un cambio que llega hasta nuestra obra adaptado a la ancestral premisa madre e hija. En unas historias caracterizadas por el drama doméstico, donde unas jóvenes progenitoras, normalmente sufrientes, trataran de sacar adelante a sus vástagos ante fuerzas opresivas que afectan a su propia identidad psicológica e incluso a su vida. Algo íntimamente ligado a la obra de Nakata, que además ya había adaptado perfectamente en *Ringu* (1998) y que forma parte de la originalidad de su obra y de su relevancia.

#### 4.2.3. CULTURA DE TERROR JAPONESA

Este apartado es quizá uno de los más claves a la hora de entender la obra *Dark Water* (1996) de Koji Suzuki, así como sus posteriores adaptaciones. Al introducirnos en la tradición cultural del terror en la cultura japonesa descubrimos una serie de particularidades que encontramos en nuestra obra analizada. Por una parte, tenemos la fuerte influencia que sin duda ejerce la religión sintoísta-budista en su población, un rasgo fundamental para conocer la concepción de la vida que tienen estos autores. El concepto de coexistencia entre el más allá y este mundo es fuerte y hemos visto en multitud de relatos históricamente, incluido el nuestro. Además, existen numerosos seres mitológicos y fantasmales como los *yurei*, *yokay*, *onryo*, *ubume*, *goryo*,

*zashiki warashi*, *joro-gumo*, etc. A partir de estos logramos hacernos una idea de la importancia que tienen y caracterizamos a nuestro fantasma Mitsuko como un *onryo* o fantasma de una niña, pero que atiende a características de *zashiki warashi* en cuanto aspecto y un *onryo* en cuanto a su carácter vengativo. La tradición de hecho es muy nutrida y hay datados textos desde el siglo XI, que hablan en clave de ficción de proyecciones espirituales, maldiciones, animales sobrenaturales y fantasmas vengativos. Lafcadio Hearn es quizás el gran descubridor de estas historias en occidente y gracias a él conocemos relatos clásicos, miles de veces adaptados a literatura y teatro, como *La lámpara de las peonías* o *En la cueva de los espectros infantiles* (XX). Esta última, resulta toda una evocación temática para la *Dark Water* (1996) de Suzuki, un autor muy importante que no llegaría hasta años después de la traumática ocupación americana.

El teatro Kabuki consolidaría el terror a partir del siglo XVIII de la mano de autores tan célebres como Namboku IV, el cual aportaría nuevas vueltas de tuerca a estas historias celebres. Pese a haber sido representadas tantas veces el autor logra evolucionar sus *Kaidan* a través de sus tramas y nuevos efectos especiales sangrientos, logra gran éxito popular con historias como *Banchō Sarayashiki* o *La poza de Kasane* (XIX). Todas ellas historias de féminas sobrenaturales ávidas de venganza muy al estilo *J-horror*, que se acabarían en parte con la llegada del cine, pese al *yose*.

Es especialmente interesante ver como los japoneses trasladan sus historias populares de fantasmas al cine, pero lo es aún más el hecho de comprobar como durante todo el periodo del cine hasta sus últimos años ha repetido formulas hasta la extenuación. De hecho, tras el gran desembarco femenino, hasta utilizaban a las mismas actrices para contar las mismas historias, como ocurre con *Yotsuya*. Sin embargo, donde de verdad destacan los japoneses es a la hora de representar ambientes de horror realistas y sus atmosferas. Además de su verídica plasmación de la obsesión y la crudeza visual en subgéneros como el *ero-gro*. Todo ello sin abandonar a sus seres sobrenaturales tradicionales como reptiles, *bakenecos*, *onis*, *yureis*, etc. Un periodo que llega a su máximo esplendor de la mano de autores de terror como, Kurosawa, Mizoguchi, etc. Sin embargo, la ocupación y las *majors* acaban por dejar tocado el sector y este se ve obligado a refugiarse en las reinterpretaciones para televisión. Un hecho que lejos de ser algo negativo ayuda a jóvenes autores como Nakata a abrirse camino a la sombra de los grandes autores.

El *manga* por su parte es quizás el arte pictórico más conocido fuera de Japón, pero ya en los siglos VIII se desarrollan ilustraciones sencillas denominadas *Choju-junbutsu-giga*, los precursores de su cómic. Un arte del que cogen el relevo los denominados *ukiyo-e* a partir del siglo XVII hasta nuestros días y solapándose con la llegada del *manga* desarrollado por el gran Ozumu Tezuka. A partir de aquí lo que había comenzado siendo una crítica artística pronto vira hacia la novela gráfica dirigida a *tarjets* concretos. Toda una fuente de tramas e historias que desarrollan muy buenas historias de terror, con obras esenciales para el género como *Uzumaki* (1998) de Ito, y su tratamiento de la obsesión, la paranoia y el aislamiento. Una obra clave para entender el estilo que Meimu imprime a su *Dark Water* (2002). Sin embargo, es imposible no detenerse en la explosión anime que en esos momentos estaba dando la vuelta mundo a través de la detallista mano de Hayao Miyazaki y su historia de *yokais*: *Mononoke Hime* (1997).

#### 4.2.4. INTERTEXTUALIDAD

La principal finalidad de este punto era comprobar de qué manera existe la intertextualidad en estos textos. Para ello comprobamos las relaciones que existían entre *Dark Water* (1996) como hipotexto (texto fuente) y el resto de discursos. Una premisa de relación esencial para este Trabajo, ya que tanto no solo este los sucesores que han bebido de su influencia, se convierten en hipertextos, sino que de la obra fuente o hipotexto surgen como hipertextos de otras obras gracias a estos componentes relacionales; histórico, literario, fílmico y gráfico. Es así como queda configurada tanto *Dark Water* como sus reimaginaciones como un auténtico mosaico de citas, alusiones e incluso salvando las distancias plagio en forma de co-presencia efectiva de textos. Confirmando fuera de toda duda algo que nosotros creíamos al inicio de esta investigación y que tan bien apuntaron en su momento Kristeva y Bajtín e incluso yendo más allá al sobrepasar la barrera medial en algo que hemos denominado intertextualidad intramedial. A partir de aquí estudiamos los distintos tipos que existen y dimos con la paratextualidad que son las relaciones con el paratexto, algo eminentemente ligado a *Dark Water* ya que desde el principio todas las obras reimaginadas aluden a esto algo que también sirve para explicar la fuerte relación architextual positiva que existe entre todas las obras y su caracterización sobre su título. En definitiva, gracias a la intertextualidad de estas obras se crean sistemas de signos textuales, y audiovisuales, que influyen a las posteriores creaciones; como son los signos de la relación del agua, la oscuridad o la suciedad y putrefacción, que son el hilo conductor de todas las obras analizadas. Unos significados que son reimaginados por sus distintos autores para producir nuevos discursos. En último lugar, en esta fase preliminar también se comprobaron cómo se cumplen los principios de productividad e intertextualidad planteados por Kristeva. En este sentido el fenotexto que se refiere al punto de encuentro entre transformaciones de autor-lector, por lo tanto, se referiría a toda la cultura internacional y japonesa que inspira a Suzuki, Nakata y Salles y Meimu para crear un resultado textual que este autor definió como genotexto. Sin embargo, para el lector-espectador el fenotexto es la producción del autor y el genotexto la interpretación que le da y esta varía según los sentimientos y cultura que se tengan, de ahí las diferencias entre los resultados de los distintos países y versiones. Es decir, se crean múltiples significados en una red de significantes única en la que hay variadas interpretaciones. De todas estas interpretaciones posibles el lector-espectador deducirá su significado de manera autónoma y el subtexto de la obra del que no se habla pero que está fuertemente presente. Un subtexto, en cualquier caso, trata de hacer una crítica social sobre el sistema de custodias y los problemas que tienen las madres divorciadas para cuidado a los hijos y la soledad, desde el aislamiento, a la que se enfrentan. Algo que les reporta un miedo extremo ante la pérdida de sus descendientes.

A colación con el tema de la adaptación tendríamos también la idea de cómo buscando extender las historias algunos autores a través de continuaciones analíticas o precuelas y prolípticas o secuelas buscan amplificarlas como sucede algo que cambia mucho la historia como en el caso de Nakata. Algo que en este caso no se da ya que en la mayoría de los casos se produce un fenómeno llamado transposición que busca contarnos la historia de Yoshimi e Ikuko mediante una nueva forma. Al fin y al cabo, no es otra cosa más que lo que ha hecho el cine desde su nacimiento, transformar ciertas obras literarias en films, lo que lo que Altman denominó pseudoconmemoración para las masas. Algo que daría lugar al fenómeno especialmente interesante para nosotros dentro de la intermedialidad o dialogo entre procesos artísticos y



prácticas significantes en distintos medios, la remediación. Una definición que se refiere al cambio de un medio a otro para transmitir una información similar y que también es conocida como adaptación, traducción, traslación, transformación o simplemente versión. Una remodelación-translación medial de historias ya adaptadas que como ocurre en fenómenos como el *remake*, denota una cierta carencia de creatividad. Un término explicado a través de la teoría el fenotexto de Kristeva y que se aplica a la perfección a la historia de Salles; recontextualizar historias, personajes y ambientes. Una práctica que lejos de enriquecer la historia se limita a reciclar sus fórmulas esperando cierto éxito. Algo que sin dudas no logra por deméritos propios al adaptar a Nakata y que también se extrapola al cómic de Meimu.

Como hemos visto existe una enorme relación intertextual entre el texto *Dark Water* y sus distintos intertextos, independientemente de “las emancipaciones argumentales [...] ha seguido los cánones del relato de fantasmas tradicional” (Malpartida, 2014:127). Sin lugar a dudas, autores como Nakata, Salles o Meimu han sabido aprovechar el texto de Suzuki para crear historias independientes, pero dependientes con un cierto grado de éxito. En este sentido gracias al análisis de las narraciones, estructuras, tramas, narradores, tiempos y espacios, existentes, acciones transformaciones, etc., hemos podido ver cómo esto ha afectado a la configuración de los posteriores códigos textuales, visuales, artísticos, etc. Todo gracias a la importancia de la cultura del terror, no solo japonesa sino internacional que ha ayudado al escritor a configurar una historia atemporal y universal capaz de llegar a todos los espectadores. Gracias entre otras cosas al carácter cotidiano y realista del que antes hablábamos, pero también a que deja entrever la existencia de algo oculto más allá que nuestro subconsciente reconoce.

Dentro del apartado intertextual de las transposiciones intertextuales de *Dark Water* podemos ver alusiones de Suzuki al *thriller* psicológico y a sus investigaciones. Pero es en sus posteriores hipertextos donde vemos el potencial intertextual de la obra. A través del resto de autores podemos identificar personajes con ciertas variaciones de otras producciones culturales japonesas y temáticas en el texto. Así pues, en la historia de Suzuki podemos encontrar referencias en forma de co-presencia que recuerdan a historias populares de fantasmas como la historia de *Bancho Sarayashiki*, las *Kasane ga fuchi* o *Botan doro* e incluso las historias basadas en los *Zashiki-warashi*. Incluso, yendo más allá de esto, la historia de Suzuki parece estar emparentada de alguna manera con las historias acuáticas del miedo surgido del agua como son las historias de los escritores Dogson, Lovecraft e incluso la categoría de lo ominoso que Freud definió como *Unheimlich* o extraño. Nakata, por su parte, también reconoce haber tomado como referencia *The shining* (1980) o *Al final de la escalera* (1980) y Meimu la suya en *The exorcist* (1973), algo que vemos reflejado en sus obras. Por supuesto, la fase de imitación está clara en todas las reimaginaciones del texto de Suzuki. Así pues, además de las citas a otros *films* anteriores, tenemos el papel fundamental que tiene la adaptación de Nakata, ya que sirve de espejo a imitar en todas las versiones predecesoras como personajes, estructuras, ambientes, tramas, etc., algo que ya le había ocurrido con *Ringu* (1998). Eso sí, en todas las reinterpretaciones de Suzuki, como resultado obtenemos una transformación del texto que permite integrar distintos mundos, bien cambiando los caminos de los personajes, cambiando el estilo de vida y la situación del personaje o resaltado ciertas escenas en pos de otras. En este sentido nos gustaría acabar mencionando brevemente, como en todas las obras se reflexiona metaficcionalmente sobre la industria editorial, en concreto



sobre las historias de terror, un tema que ya había tocado anteriormente Suzuki y que explota Meimu en su cómic de manera magistral.

#### 4.2.5. ANÁLISIS DE OBRAS

Para desarrollar este gran punto partimos de los contextos de los autores para posteriormente analizar cada obra bajo de las tres premisas apuntadas durante el análisis fílmico: sucede algo, le sucede a alguien o hace que suceda y esto transforma la situación. Para ello desarrollamos un estudio de los análisis, fundamentos y técnicas recopiladas por Casetti y Di Chio junto a los análisis fundamentos y técnicas de Carlos Reis. Con todo esto generamos un esquema general a seguir que nos indicara las características de cada apartado para así poder demostrar la relación existente entre estas obras más allá de la mera adaptación de una historia o hipotexto principal. Además de demostrar cómo para realizarlas se han usado una y otra vez elementos comunes que vienen de textos muy anteriores a esta que han pervivido de una manera oculta en la cultura del terror japonés en particular e internacional en lo general. Todo ello realizado a través de ilustrativos ejemplos que consolidaran nuestra teoría.

Los contextos que rodearon a los autores y que, sin duda, tanto le influyeron a la hora de desarrollar sus discursos junto con la cultura popular tradicional son el primer punto que tocaremos. Así nos encontramos con una obra que, en todos sus casos, salvo el americano, se asienta en una época muy marcada por la crisis económica-inmobiliaria que asoló Japón a finales del siglo XX. En el caso americano es a principios de los años 2000 y se centra en el abandono de los barrios conflictivos. Esto provocó una serie de problemas sociales que, sin duda, habían marcado el desarrollo literario de Suzuki, Nakata y Meimu. En este sentido todos los autores demuestran tener una gran sensibilidad ante la tradición cultural del agua como símbolo del más allá, recordemos que todos ellos se crían en ciudades relacionadas con el mar en periodos de desocupación americana. Por lo tanto, todos están ligados a la conjugación mar y muerte a lo que se suma su simbología cultural japonesa y el gusto por los *thrillers* sobrenaturales algo que Nakata con éxito convierte en terror psicológico con gran acierto. Sin embargo, el de Suzuki es el más intimista de todos pues muestra al mundo sus inseguridades y su preocupación sobre cómo el ser humano trata de jugar a ser dios ganándole terrero al mar con sus propios desperdicios. Una temática que unifica junto a tema de la paternidad y su deseo de protección hacia sus hijas. Una conjugación perfecta que al añadir el fantasma de Nakata entra de lleno en esa tradición de historias truculentas sobre la sinergia del agua y lo desconocido, el amor paterno filial y la exploración de los límites del raciocinio en el caso de Suzuki y Meimu frente al sacrificio que proponen Nakata y Salles.

Las estructuras narrativas en todos los casos analizados son clásicas con un planteamiento nudo y desenlace, en tres bloques diferenciados. En ellas los autores nos presentan un relato que parte de un mundo ficcional verosímil, pero en el caso de Nakata, Salles y Meimu este acaba tornándose inverosímil pero siempre con un solo modelo de mundo. Los tipos de escritura son todos posmodernos porque no distinguen entre ficción y realidad. Las focalizaciones son externas y omniscientes y en Nakata y Salles tenemos un *showing* frente al *telling* de Suzuki y *showing* y *telling* de Meimu. Las narraciones por lo general son lineales, cronológicas y progresivas, con un tiempo que suele pasar de normal a psicológico acelerado. Estas tres adaptaciones añaden un

recurso brevemente introducido por Suzuki cuando recuerda el pasado de Yoshimi, el de los flashbacks o anacronías temporales. Algo que sirve a Nakata y compañía, para introducir elementos importantes que configuran el personaje de Yoshimi y sus acciones. Todas sitúan las acciones a finales de verano y otoño y se suelen desarrollar en un tiempo de los hechos de en torno a una o dos semanas. En este punto concluimos que todas las tramas principales se desarrollan a partir del descubrimiento de la mochila roja o heraldo se desencadena el primer punto de giro dando paso al desarrollo. Es ahí cuando la heroína investigando se topa con el guardián del umbral y pronto queda de relevancia que hay algo sobrenatural en la trama, algo que solo se materializa en Nakata y Salles muy exageradamente. La tercera parte en Suzuki es muy distinta ya que directamente la madre abandona el edificio ante un brote psicótico, en las películas esto llega tras un falso clímax en el que todo parece reestablecido gracias a la figura del ayudante, tras el cual de nuevo la antagonista aparece para llevarse a la joven madre al más allá. En todas las adaptaciones de la obra de Suzuki se añade a partir de la idea de Nakata un epílogo donde se explica a Ikuko que su madre la acompaña desde el más allá. En el caso de Nakata la madre se comunica en su apartamento con Ikuko 10 años después para contarle su sacrificio y que está bien, en Salles solo se despide desde el simbólico ascensor y en Meimu se disculpa por el intento de asesinato en el hospital.

Dentro de los existentes vemos cómo mientras que en Suzuki los ambientes se caracterizan por el abandono y la decadencia del gran edificio en una época veraniega y calurosa, en Nakata y Salles estos se caracterizan por estar dominados por la estética urbana brutalista. Esta nos muestra unas escenas de amplios y abiertos exteriores que contrastan con los espacios cerrados, orgánicos, poco detallados y fríos que conducen a los apartamentos. Unos autores que dan un gran peso a la ambientación atmosférica, un elemento creado a partir de la lluvia intensa que inunda y oprime hasta la extenuación. Algo que a veces la lleva a alejarse del mero símbolo acuático para presentarse casi como un personaje más de la narración. En Meimu el planteamiento vuelve al punto de partida siguiendo una senda similar a la ideada por Suzuki en la que el agua estanca y contaminada lo envuelve todo, como símbolo del más allá y del terreno ganado al mar. Los lugares sitúan las acciones geográficamente en islas cercanas al mar, todos son muy genéricos y por lo general con un cierto peso en la trama pero que se muestran poco detallados, inorgánicos, profundos y recorribles. Algo distinto al caso del apartamento de Yoshimi e Ikuko que es orgánico, detallado, dinámico y acogedor. En resumidas cuentas, el cronotopo es exactamente el mismo en todos los relatos menos en el de Salles que sitúa la acción en América.

En cuanto a los existentes o personajes podemos decir que, en todas las historias, obviando al agua, Yoshimi-Dahlia es la verdadera protagonista y la heroína de la historia. Un personaje redondo y bastante contrastado que es caracterizado bajo la máscara de una madre sobreprotectora que debe lidiar con sus miedos e inseguridades para sacar adelante a su hija Ikuko-Ceci convertida en objeto. Una joven que además debe luchar contra su subconsciente, en las versiones de Suzuki y Meimu, y frente a un fantasma infantil en las de Nakata y Salles. Unos personajes o elementos actantes que parten de una figura adyuvante en el caso de los filmes sobre todo para descubrirse finalmente como los verdaderos antagonistas. Yendo más allá de los maridos antagonistas o los abogados adyuvantes. El resto de los personajes son bastante más planos y menos acabados y en estos destacan la fantasma, el conserje y el abogado. Mitsuko-Natasha, es la antagonista de todas las narraciones, aunque en Nakata al principio pueda resultar ayudante. El conserje Kamiya-Veeck

hace en este caso las veces de guardián del umbral tratando de impedir que Yoshimi avance en su investigación paranormal. En las versiones de Nakata y Salles surge otra figura nueva que es la del abogado que en ambos casos trata de ayudar a la heroína, pero mientras que en Nakata existe deseo romántico en Salles es un ayudante que surge como crítica a la sociedad. Aunque como hemos dicho todos son bastantes lineales y estáticos frente a la joven madre que es mucho más activa, autónoma y protagonista como sujeto cuyo objeto es salvar a su hija. A colación de esto también queremos introducir la importancia del heraldo, convertido en un objeto que promueve el cambio, como es la mochila de *Hello Kitty*. Un objeto que gracias a su simbolismo y sus concretas apariciones para cambiar el curso de la historia se convierte en un personaje más de la narración. Para finalizar simplemente mencionar la vital importancia que tienen las transformaciones que los personajes sufren a lo largo de la historia y como condicionan sus acciones. Algo que desde el punto de vista de las transformaciones como procesos provoca un proceso de empeoramiento que termina transformando la estructura de la historia por inversión, convirtiendo el drama en una tragedia final en las adaptaciones fílmicas, algo que se suaviza mediante la suspensión, ya que el avance de la resolución de la historia queda insatisfecho.

En el apartado de acontecimientos nos detendremos en el punto más relevante que es el de acción como función que realizamos basándonos en las 31 estandarizadas por Propp en su viaje del héroe o heroína en nuestro caso. No obstante, para hacerlo nos centramos en los 10 grandes grupos de acciones acuñados por Casetti y Di Chio, unas funciones que se cumplen a la perfección en las cuatro historias analizadas. Brevemente diremos que los elementos estudiados han dado los siguientes resultados en las historias analizadas: privación (pérdida del control de Ikuko), alejamiento (mudanza tras el divorcio de Yoshimi), el viaje (todo lo que le sucede tras descubrir la bolsa roja), la prohibición (los problemas del divorcio), la obligación (trata de salir adelante y buscar Trabajo), el engaño (la ocultación de la historia de la niña desaparecida por parte de Kamiya), las pruebas (investigación en la que descubre que la niña puede estar muerta en el tanque. En este punto Suzuki termina el relato haciendo provocando el abandono del hogar de Yoshimi, algo que el resto de autores no hacen. En estas adaptaciones fílmicas Yoshimi-Dahlia se quedan investigando, pese a sus problemas personales y psicológicos para trata de encontrar a la niña desaparecida, llegando a ir a examinar el tanque de la azotea (prueba), tras el ataque del fantasma logran salvar a la niña (reparación de la falta por sacrificio) y retornan bien como fantasmas o herida en el caso de Meimu para celebrar la victoria. Por último, teniendo encuentra las transformaciones del texto como personaje tenemos una clara evolución de la heroína, como proceso un claro empeoramiento y desde el punto de vista estructural tenemos una inversión, ya que Yoshimi por sorpresa muere. Algo que cambia si contamos el epílogo de Nakata que si acaba por saturación ya que esperamos ese reencuentro y en Suzuki es simplemente una suspensión ya que la resolución al planteamiento inicial queda insatisfecha. Para crear diremos que mientras que el discurso de Suzuki se adscribe a planteamiento de *thriller* psicológico con muchos huecos para el espectador, en Nakata y Salles tenemos una historia de terror materialista al estilo *ghost story*, algo que completa Meimu con una historia de terror psicológico-materialista con toques *slasher*.

En este apartado nos centraremos en los discursos, los modos de representación y el simbolismo aplicado a las filmaciones. Si en el caso de Suzuki la obra se encuadraba dentro de lo que denominamos *thriller* psicológico, aunque con una fuerte inspiración en el cuento de fantasmas materialista con un hilo conductor en torno al terreno ganado al mar en Nakata

encontramos toda una revolución. Este se pasa directamente al relato de terror materialista formando una nueva narración y expandiendo las tramas a partir de los huecos dejados por Suzuki, pero con mucho misterio. En esta historia el hilo conductor es el agua y a través de ella se cataliza la historia de opresión, fantasmas y el poder del más allá, cuyo portal de acceso es el tanque de agua estancada. En este sentido la historia de Salles hace propio el discurso de Nakata, pero prestándole más atención al terror materialista, algo que se refleja en como la fantasma toma forma corpórea y rostro por primera vez para arrojar su poder acuático sobre Dahlia. De nuevo el agua se convierte en el hilo conductor y quizá el gran acierto de este autor es llevarla al extremo creando un símbolo opresivo que inunda con su presencia los ambientes de los personajes hasta ahogarlos.

En torno a la forma de representación de las filmaciones vemos como los autores se centran en mostrar una analogía hasta cierto punto construida ya que solo se falsifican las apariencias de la puesta en escena en las ensoñaciones para posteriormente volver a la realidad, creando así una realidad más visual y eficaz. En este punto también tenemos los modos de representación observamos como se da una alternancia de planos generales estáticos, abiertos y picados, con otros medios y detalle, cortos y cerrados que dan un toque realista a unas acciones. Su tipología alterna los espacios abiertos y estáticos en exteriores y medios y cortos en interiores, algo extrapolable al relato de Salles. Estos son mucho más dinámicos y cortos en Salles agregando demasiado dinamismo a sus escenas, algo que Nakata pausa mucho más acertadamente. No obstante, el autor brasileño introduce una serie de planos cenitales para mostrarnos la geometría de las desérticas azoteas de los edificios, algo que el japonés solo expone para contrastar la grandeza de los edificios frente a la pequeñez del ser humano. El simbolismo del color es importante en ambas obras, ya que Salles introduce su uso como ya hiciera Nakata, para enmarcar las acciones del relato por colores; amarillo para los *flashbacks*, verde para la oscuridad y ocres amarillentos para escenas cotidianas. Por otra parte, el simbolismo del agua en ambos directores es similar y es tratada como una canal a través del cual los seres del más allá acceden a este mundo y despliegan su poder. Sin embargo, en el brasileño el toque cenagoso y putrefacto es llevado al extremo inundando estancias muy artificialmente de agua y malos augurios. Pero quizás donde más falla este autor es en acabar con el misterio demasiado pronto mostrándonos al fantasma. Dicho ser, gana mucha presencia, y rasgos, con respecto a la versión japonesa algo que, paradójicamente, empeora a medida que la cámara se centra en el rostro de Natasha. Las escenas surrealistas de Nakata se convierten en violentas y truculentas escenas a las que la atormentada Dahlia no puede responder. Una serie de errores de plasmación que, pese a calcar la estructura de Nakata, no logran remontar la poca acertada narración de Salles, que además decide prescindir del poético epílogo de Nakata.

En torno al tema transtextual que en palabras de Bajtín proponía las relaciones entre todo tipo de textos como “mosaicos de citas” que no dependen de los códigos en que hayan sido compuestos. Es decir, la relación entre los textos que defendía Genette a partir de las disertaciones de Kristeva y que tan transcendente se nos antoja teniendo en cuenta los resultados de las obras analizadas basándonos en sus relaciones esenciales y evocadoras. Dentro de este nos encontramos vocablo que resulta incluso más importante, teniendo en cuenta suma importancia para la realización de este Trabajo de investigación, la intertextualidad. Una palabra que alude a la forma de transmitir el significado de un texto a través de códigos que involucran a otros textos. Esto lo encontramos en todas las obras de *Dark Water* analizadas, en general, pero es en Nakata donde alcanza más grandes cotas. Sobre todo, si tenemos en cuenta la poca extensión del relato

genotextual en el que se inspira y la cantidad de alusiones que el autor introduce de tan diversos medios como el cine, las artes o la literatura. Aunque visto el resultado, sin duda tenía potencial para dar el salto medial y convertirse en discurso cinematográfico. Pero lo primero es comentar las referencias intertextuales en el texto de Suzuki. Salvando las distancias la obra del japonés tiene elementos del terror psicológico y del suspense atmosférico-marítimo de autores como W.H. Dogson, del terror gótico de E.T.A. Hoffman, de las historias fantasmales de Sherindan Le Fanu y de los relatos cortos de Poe, aunque también podemos encontrar ciertas alusiones a autores más actuales, como Baker, King, etc. Nakata, por su parte, aprovecha esta interesante historia para armar su discurso desde el punto de vista del terror más clásico de las historias de fantasmas a las que alude, creando una historia un poco menos psicológica que en Suzuki, pero más efectiva. La premisa madre e hija, o femenina, le interesa mucho recordemos cambio de género del protagonista de *Ringu* (1998) y la relación madre e hijo a modo de guiño a esta obra. El autor sabe explotar a la perfección ese vínculo femenino añadiendo la figura del villano o padre que quiere arrebatar la custodia de la niña. Algo que junto con Mitsuko enriquece el relato cuando pasa de ser una especie de ayudante de Ikuko a desear arrebatarle a su madre. Para hacer esto traslada la acción a un tiempo más otoñal o invernal y se vale de Este para crear una atmósfera acuática y opresiva y es ahí donde tenemos la segunda referencia intertextual en un *film* que refleja la lluvia como pocos se recuerdan *Rashomon* (1950). Un ambiente húmedo que se convierte en algo más que un existente para ser un personaje más de la historia que limita, prohíbe y sirve de vehículo simbólico para el mal. Recordemos la escena del ataque de la fantasma en la escuela de Ikuko y su escena homónima en la adaptación de Salles junto con los múltiples guiños que hace a *The Shinning* (1980), de Kubrick. De hecho, esta escena alude metareferencialmente a una cinta anterior suya, *Ringu* (1998). Pero volviendo a *The Shinning* (1980), tenemos una escena incluso más potente, como es la del ascensor que resulta, salvando las distancias, casi un plagio a modo de cita de este mismo autor, una escena que lamentablemente perdemos en Salles. Intertextualmente debemos incidir en que pese a la profesionalidad técnica del director este parece más centrado en occidentalizar la historia y de paso plagiar ciertos planteamientos de Nakata que en desarrollar una obra original.

La mediación al cómic, nos encontramos con un hecho curioso y es que Suzuki realiza un hipertexto a partir de su propio hipotexto, es decir el autor usa su genotexto para adaptarlo a un nuevo fenotexto, para un dibujante. En poco más de 60 páginas Meimu desarrolla la historia desde su vertiente literaria original, pero obviando las adiciones de Nakata algo que desluce la narración. La agilidad con la que se nos introduce en el mundo de Yoshimi y sus problemas en el Trabajo dan paso al desarrollo atropellado de una historia, demasiado conocida, que solo aporta algo en el tema psicológico del pasado de Yoshimi, así como en el efectista final *slasher*. El hilo conductor de nuevo deja de lado el agua para centrarse en las pesadillas de Yoshimi y en su caída en la locura. Algo ejemplificado cuando al final pierde el control ante la desobediencia de Ikuko y su mente se desequilibra totalmente, acto seguido blande un cuchillo y persigue a hija para acabar con ella por designios de Mitsuko. No obstante, cabe destacar el buen hacer de Meimu a la hora de estructurar sus escenas y dividir las de una manera equilibrada en los cuadros. Hace una gran labor recreando ambientes y atmósferas despejadas de lluvia con un trazo limpio y detallado. Sus ilustraciones a página completa son de una alta calidad llegando a su culmen en el desenlace donde la violencia sale a escena de una forma nunca antes vista en las anteriores versiones. Meimu utiliza como símbolos el agua turbia y la sangre que llegan a combinarse. En nuestra opinión esta adición sí

enriquece la historia junto con el brazo de marionetista de Mitsuko emergiendo del tanque. Creemos que plasma bastante bien esa creencia ancestral de la cercanía entre el mundo de los vivos y de los muertos de una manera occidentalizada pero atrayente. Intertextualmente es imposible no pensar en las alusiones que nos recuerdan a obras fílmicas como *El exorcista* (1971) de Friedkin, al que admira o incluso en sagas de los ochenta con toques de serie b y *slasher* como *Pesadilla en Elm Street* (1978) de Craven. En torno a esto el autor retoma la idea de metaficción que rondaba en la obra de Suzuki, reflexionando sobre la literatura y su forma en ciertos relatos que por su naturaleza real son capaces de perturbar a la pobre Yoshimi. En torno a las alusiones pictóricas tenemos claros ejemplos en el *ukiyo-e* y en dibujantes manga como Tezuka o Miyazaki. Pero teniendo en cuenta el terror, tenemos una clara alusión a las inquietantes ondas de *Uzumaki* (1998) de Ito, un estilo psicológico compartido por autores como Kakizaki e incluso Kago, pero en su vertiente más *slasher*.

En lo relativo a las referencias fílmicas, pictóricas y al sonido tenemos mucho que decir. Vistas en las adaptaciones hemos podido ver cómo todo lo estudiado al respecto pasa a formar parte fundamental del cine desde sus inicios. Desde sus primeros días hemos visto técnicas como las expresionistas y de vanguardias pasar por los rodajes componiendo planos a base de color y evolucionando. Así pues, hemos podido ver cómo en la cultura japonesa el arte pictórico, y sobre todo el dibujo, ha sido una fuente de inspiración para crear toda una cultura como es el *manga*. Algo que a su vez se basaba en la cultura occidental de la Disney y has sido capaz de crear un lenguaje nuevo basado en el trazo limpio y el detallismo de los rostros y ambientes que tenemos en la obra de Meimu *Dark Water* (2002), con acierto y calidad técnica. No obstante, está claro que en las versiones cinematográficas es donde podemos vislumbrar las referencias pictóricas intertextuales más grandes. La obra de Nakata parece beber de la inspiración de obras de culto como *Nosferatu* (1922) y su uso evolucionado del expresionismo alemán y el coloreo de los distintos tipos de escenas de noche con coloraciones azul, de día con color amarillo y verde para los sueños. Pero en Nakata no es solo importante el hecho de colorear las escenas ya que también tenemos similitudes con la pintura romántica de cielos lluviosos de Turner o Friedrich para componer unas fotografías del exterior del edificio sublimes. Además de esto también intuimos en sus *flashbacks* un mundo psicológico que bebe de las influencias surrealistas de autores como Magritte donde los colores se apagan y se vuelven grises y la razón deja paso al inconsciente para crear un mundo ilógico. Una premisa bajo la que también trabajará también Salles, pero con un mayor efectismo que recuerda a otros éxitos del cine de ciencia ficción americano que no llega a los resultados de Nakata. Punto aparte merece la sublime y perturbadora banda sonora de viento y sintetizadores que compone Kawai para el *film* de Nakata. Para ello el autor unifica a la perfección su banda sonora extradiegética con los sonidos diegéticos de agua del film. Para ello parte de unos silencios en que adereza con sonidos de campanas, sintetizadores y chirridos capaces de crear una calma tensa que se repite cíclicamente y va in crescendo. Algo que sin embargo no encontramos en la minimalista obra de Badalamenti para la versión americana y que pierde por exceso de estridencias el toque sutil y psicológico de Kawai.

El papel femenino en las nuevas historias de terror japonesas es especialmente interesante si tenemos en cuenta las connotaciones históricas que ha tenido por su fortaleza psicológica frente a las injusticias y su tenacidad para dominar el mal y volver por venganza. En este caso en un periodo de superación de la opresión patriarcal Nakata realiza en su obra una reconfiguración

completa de sus protagonistas, convirtiendo hombre en mujeres para lograrlo. A partir de la historia de Suzuki, Nakata construye una hermosa historia sobre la relación de una madre que quiere proteger a su hija a las que también la adora. Además, Nakata añade a la historia ese truculento pasado de Yoshimi que le da profundidad y la hace ser más relevante ante un maltrato que ella misma sufrió. Un daño que ella reconoce en Mitsuko y comprende perfectamente. Por ese motivo cuando percibe que no hay salida decide reparar, sacrificándose, recordando esa idea introducida por Hearn sobre la necesidad de afecto de los muertos. Pero no olvidemos que ese gusto de la figura femenina es introducido tanto por Suzuki como por Nakata como una forma de superación de los prejuicios patriarcales de opresión masculina que han sufrido las mujeres en todas las sociedades y en particular en la japonesa. Una historia que pone de relevancia la historia de dos niñas que han sido maltratadas, Yoshimi y Mitsuko, que han sido unidas por su dolor y el agua y una hija-hermanastra que trata de luchar por evitar el sacrificio de perder a su madre. Por otra parte, en Meimu tendremos una relación más o menos similar pero centrada en la locura por un pasado turbio y en Salles una copia de lo visto en Nakata, pero desde un punto de vista psicológico y sobrenatural.

### 4.3. CONCLUSIONES

“El filme es, (como lo demostraremos), el lugar de encuentro del cine y de muchos otros elementos que nada tienen de propiamente cinematográficos”. (Aumont, 1996:14)

Tras el camino recorrido a lo largo de la investigación nos centraremos a continuación en los diferentes objetivos que nos propusimos como metas en un primer momento y en los logros alcanzados en cada uno de ellos.

Con respecto al primero, profundizar de manera pormenorizada en la definición de terror, lo damos por cumplido porque a partir de las definiciones que hallamos, pudimos distinguir entre terror y *horror*, decantándonos por el primero como el más idóneo por introducir la idea de ser capaz de crear un “miedo intenso” que nos sobrecoge desde lo natural. Es decir, permite que suceda lo contrario a lo que se desea, una base esencial, teniendo en cuenta el objetivo final del TFM.

En relación al segundo objetivo, estudiar su relación con el miedo, analizando sus principales tipologías a partir de los principales autores en filosofía y psicología, descubrimos que el miedo como emoción está íntimamente ligado a la psique humana y diversos psicólogos, como Freud, lo relacionaban con la ansiedad ante una situación adversa e incontrolable. Algo especialmente significativo y que a la vez nos resultó contradictorio, mucho más si tenemos en cuenta que el lector-espectador acude a este tipo de obras para vivir una serie de sensaciones o pasiones que además de desagradables también le resultan placenteras al mismo tiempo. Algo que solo pudimos explicar acudiendo al subconsciente (el ello), es decir, esa parte de nuestra mente que nos incita a ver lo prohibido. Algo que Carroll define muy bien mediante las paradojas del corazón y que Nietzsche fundamenta con su teoría de lo apolíneo (real) y lo dionisiaco (oculto). En definitiva, llegamos a la conclusión de que miedo y terror van de la mano y este último solo es efectivo si está presente bajo una cortina de invisibilidad de la realidad cotidiana que el ser humano está programado para descorder y desvelar lo monstruoso.

Con respecto al tercer objetivo, acercarnos a la composición histórica del género de terror y a sus intentos de categorización tipológica a través sus características, tratamos de analizar si existe una categorización universal del género y llegamos a la conclusión de que si bien existen multitud de catalogaciones desde la clásica de Aristóteles a otras más actuales, como la que incluimos, que quizás es la más acertada, ya que atiende al tipo de historia o emoción que causan para catalogarlas como terror fantástico, psicológico o Uncanny. En cualquier caso, tras evaluar todas las opciones no nos ha convencido plenamente ninguna de ellas, ya que todas suscitan dudas. Además de que es difícil que un film, texto u otra obra audiovisual se adscriba solo a una, ya que es probable que pueda catalogarse entre dos o más categorías. En conclusión, este tipo de clasificaciones pueden ayudar, pero no son del todo fiables a la hora de aplicarlas ya que dependen del criterio del investigador.

Nos centramos a continuación en el cuarto objetivo, Analizar el desarrollo del género a través de su desarrollo histórico, junto con sus corrientes y sus obras, partiendo del momento en que la oralidad dio paso a la literatura y cómo esta posteriormente originó su expansión a otras formas de expresión audiovisuales, como el teatro, la pintura y el cine, tratando de resumir el progreso de cada una de ellas de manera particular. Dicho objetivo fue especialmente interesante para abordar la presente investigación, porque realmente nunca habíamos acometido este tipo de investigaciones y de alguna manera nos mostró la senda que había seguido la evolución del género a través de la historia. Una senda de plagio descarado e inspiración que desde Walpole a Suzuki han ido añadiendo características remodeladas a otras que ya existían en obras anteriores, en ocasiones cambiando el punto de vista, mezclando géneros o mirando en los miedos internos de la mente de los atormentados autores. Para afrontar dicho objetivo destacamos una serie de autores como Hoffman o Defoe, que dieron un impulso al género de las historias de terror fantasmal que recogieron autores como Le Fanu, Poe, Hodgson o Blackwood y que ha visto su decadencia en las últimas décadas. Habría que considerar que fue una incursión necesaria, puesto que nos ayudó a conocer el recorrido del género, que no dista mucho de lo que ocurrió en Japón, y de las creaciones de sus autores más actuales. Aspecto de interés que se complementó a la perfección con el subapartado que aborda el género de terror en el cine, donde pudimos apreciar cómo las adaptaciones, desde sus inicios, cuanto más libres, artísticas y personales eran, más posibilidades tenían de sentar cátedra y renovar el género. Unas fórmulas que rápidamente eran reutilizadas en el cine posterior. Y así llegamos hasta la actualidad con un panorama casi dominado por el cine de terror, a partir de los siguientes subgéneros: psicológico a medio camino con el *thriller*, el *slasher*, la ciencia ficción y el de *zombies*. En conclusión, un género que vive de la hibridación y se sustenta en la renovación, cada cierto tiempo, de sus temas, estructuras, y arquetipos clásicos.

En relación al quinto objetivo, profundizar en el terror a través de la tradición japonesa: estudiando la imbricación que existe con sus historias más tradicionales del folclore, en la de las distintas artes que han desarrollado el género en este país como la literatura, el teatro, la pintura, el cine, el cómic o la animación y desvelando la importancia que tiene el personaje femenino en estas historias, hay que considerar que muestra mayor desarrollo y densidad en la presente investigación. Sin duda ha resultado ser una de las más importantes, ya que era imposible acometer un análisis de las obras de estos autores japoneses, sin comprender el recorrido que el género había seguido a lo largo de la prolífica historia japonesa. Un país muy religioso (budista, sintoísta) y plagado de todo tipo de criaturas (*onryos*, *yokais*, etc.) que nos asombró por su capacidad



desmedida de reaprovechar sus historias más tradicionales y conocidas. Unos autores que escribían, reescribían y readaptaban sin cesar estas tramas buscando replicar éxitos de anteriores autores, con fórmulas casi idénticas, sin ningún reparo. Todo ello cristaliza en la figura de Namboku IV, quien a través de esas mismas historias se revela como el verdadero artífice de la renovación del género a través del *Kabuki*. Es en este momento donde surge la palabra *Kwaidan*, un término clave que alude a los relatos sobrenaturales basados en hechos reales, que se emparentan directamente con las historias actuales y con la definición de terror que asumimos. A partir de aquí el cine tomará esas historias adaptándolas una y otra vez y dando la misma importancia clave a la figura femenina del teatro. Un género que también será adaptado al *ukiyo-e*, al manga y a la animación. En definitiva, nos enfrentamos a un país rico en historias y fantasmas que gusta mucho de reaprovechar sus fórmulas terroríficas y que con la apertura a occidente readaptó sus códigos tradicionales, sin perder su esencia, para hacerlos atractivos a escala mundial en todas sus disciplinas artísticas.

Nos centramos a continuación en el sexto objetivo, explorar la importancia que adquieren las relaciones que se establecen entre los textos en los distintos medios, mediante la teoría de la intertextualidad propuesta por Genette y Kristeva, así como compendiar sus distintas tipologías e implicaciones aplicadas a textos literarios, fílmicos y audiovisuales, entre otros, prestando especial atención al fenómeno del intertexto fílmico mediante el estudio de la adaptación y el *remake*. Gracias a esta incursión pudimos analizar en profundidad el que consideramos el segundo de los puntos clave de este TFM, el de las relaciones entre los textos (intertextualidad) en distintos medios (intermedialidad). En este sentido el cine se muestra como ejemplo perfecto de intertexto, puesto que en las adaptaciones siempre alude, cita o plagia (a modo de homenaje) a otros textos. Un mosaico de citas que permite relacionar las obras y modificarlas. En este punto descubrimos que se echa en falta un término que aluda a las relaciones de obras que comparten un mismo genotexto, pero en distintos medios, y apuntamos un término propio, la intergenotextualidad o relaciones entre genotextos que comparten un fenotexto común. En este contexto cabe considerar la adaptación y el *remake* como dos formas normalmente utilizadas como sinónimos pero que no tienen nada que ver ya que el ejercicio de adaptación es una traducción artística en sí misma, mientras que el *remake* normalmente responde más a una técnica de marketing de masas. En conclusión, y como veremos posteriormente, es vital distinguir estas relaciones intertextuales porque de ello depende el resultado que obtendremos al reflexionar sobre el análisis de las versiones de Salles y Meimu, frente a los fenotextos que suponen la obra de Suzuki y la adaptación de Nakata.

En relación al séptimo objetivo, sintetizar las distintas propuestas de análisis fílmicos y textuales propuestas por autores como Reis, Casetti y Di Chio para tratar de delimitar un esquema de exploración adaptado, que sea capaz de abarcar, desde lo fílmico, lo textual y lo audiovisual para generar datos que sean comparables en la fase final, fue fundamental analizar los diversos planteamientos de los autores citados en la introducción (Reis, Casetti y Di Chio) para sintetizar un esquema que se adecuara a las obras a analizar y que ofreciera datos suficientes como para ponerlas en relación en el apartado anterior. En general creemos que el resultado es óptimo, ya que hemos arrojado una gran cantidad de datos sobre el contexto de las obras y sus autores, discursos, estructuras, tramas, ambientes, acontecimientos, transformaciones, estilos, etc. En definitiva, este análisis y esquema generado nos ha servido para poder llevar a cabo el tercer objetivo más

importante de este TFM que veremos posteriormente. Un esquema que nos ha permitido entrar en profundidad a desgranar al detalle muchas de las características de las obras seleccionadas y apreciar la gran diferencia que existe entre las obras de Suzuki y Nakata, al mismo tiempo que nos mostraba la lejanía de las propuestas de los *remakes* de Salles y Meimu.

Nos centramos a continuación en el octavo objetivo, afrontar el análisis exhaustivo de todas las obras de *Dark Water* en los diferentes medios: textual, fílmico y gráfico, tratando de recabar el máximo de datos posibles sobre el origen de sus autores, características de sus trabajos, historias, contextos y características de sus trabajos, para así poder relacionarlos intertextualmente en la fase de discusión de los resultados. La tarea que afrontamos es la tercera en importancia del trabajo, gracias a esta hemos desmenuzado en profundidad las obras propuestas sobre *Dark Water*. En general los resultados han sido muy positivos y han arrojado mucha luz sobre por qué la obra de Nakata sobresale tanto, frente a otras menos logradas, incluida la original de Suzuki. A simple vista esta obra contiene muchísimos más detalles que el resto de las que incluimos en este estudio, de hecho, todo parece obedecer a una idea esencial que es la de generar tensión a través del agua, recurriendo a los mínimos efectos y al máximo de simbología y a las técnicas narrativas y cuidando mucho todos los detalles. De hecho, incluso en cuanto a intertextualidad, es la que más alusiones, referencias y citas contiene de todas. En conclusión, con este análisis se ha podido demostrar que tanto cuantitativa, como cualitativamente la adaptación de Nakata incorpora más elementos que ninguna de las otras y además le saca partido.

Con respecto al noveno objetivo, Comparar y reflexionar sobre los datos obtenidos para tratar de dar respuestas a las hipótesis planteadas y demostrar por qué las *Dark Water* deben ser estudiadas a través de sus relaciones intertextuales e intermediales; históricas, sociológicas, contextuales, discursivas, estructurales, etc., cabe considerar que en esta fase de reflexión pusimos en valor todos los datos recabados a lo largo del TFM para, posteriormente, tratar de responder la hipótesis lanzada. En primer lugar, nos llamó mucho la atención que la obra de Nakata se basara en un libro tan corto e inacabado como el de Nakata, de hecho, ni siquiera queda claro que el fantasma exista. Algo que podría haber sido un fracaso al añadirlo pero que de alguna manera completa a la perfección el film de Nakata. En segundo lugar, Nakata frente al resto, crea a la Yoshimi/Dahlia, la más equilibrada de todas, un punto que en la vertiente más psicológica Salles lleva al extremo y no termina de funcionar. Algo que también ocurre con la presencia del agua y del fantasma y que genera cierta pérdida de interés. Por su parte los ambientes en Nakata son sublimes y la lluvia como símbolo adquiere un papel casi protagonista como símbolo de opresión y poder del más allá y lo oculto. En último lugar Meimu trata de diferenciarse del resto creando un mundo inacabado dominado por los monstruos de la razón de Yoshimi creando una historia plana con un final algo más original. A grandes rasgos el resultado era el esperado y realmente como historia de fantasmas la que más elementos originales aporta es la de Nakata, no en vano es la que mejor se relaciona intertextualmente con la obra de Suzuki, con la tradición y con otras obras cúlmenes del cine de terror, algo que también apreciamos en la obra literaria. Sin embargo, en las versiones de Meimu y Salles esto no existe. En conclusión, hemos obtenido el resultado esperado, aunque siendo sinceros no esperábamos que la balanza de aciertos estuviera tan decantada hacia el cineasta japonés.

El décimo objetivo, tratar de esclarecer si la obra de Nakata es un caso paradigmático de entre todas las adaptaciones de la historia, incluyendo el texto inicial de Suzuki, y por qué lo es dentro del género de fantasmas de su época, orienta una serie de cuestiones. Respondiendo a la primera pregunta lanzada en la hipótesis la obra de Nakata, es en la cantidad y la calidad de sus elementos más completa que la de Suzuki tanto discursiva como estructuralmente, pese a partir de los mismos planteamientos clásicos. Sus ambientes, existentes y acciones están muy bien hiladas, calibradas para lograr un efecto de terror psicológico muy medido y atractivo. Sus ambientes son acuáticos y opresivos en su justa medida, su personaje principal es redondo y equilibrado y las transformaciones sirven a un fin muy claro, crear un terror dramático y psicológico. Todo ello a través de grandes panorámicas estáticas, planos cortos dinámicos y una mirada objetiva, por momentos irreal, acompañada por un sonido sobrio y sublime. Una obra posmoderna con sabor clásico donde, parafraseando el título de la obra de Raya y Rodríguez sobre el *J-Horror* y sus tópicos, prima “*El patrimonio cultural como punto de encuentro*” (2016), algo íntimamente muy ligado a la cultura en general y a la japonesa en particular.

Según nuestros planteamientos queda confirmado que Nakata logra una transposición medial, hipertextual e intermedial excelente, que es capaz de conectar con el público al mostrar lo oculto en la realidad con pequeñas pinceladas. Apelando al subconsciente a través de lo bello o dionisiaco (real) nos muestra lo oculto y terrorífico, un terreno en el que el resto de obras analizadas no alcanzan. Es además una obra donde existe una clara co-presencia con el resto de textos y obras que la adaptan, la inspiran o incluso plagian (a modo de homenaje). Una relación de retroalimentación que va más allá del cine y la literatura y que enriquece no solo a esta obra sino al resto de obras que se relacionan con ella, llegando a la hipermediación. Circunstancia que como hemos visto con los años supuso un cambio en la forma de adaptar la temática fantasmal al cine. Una afirmación que nos sirve para confirmar nuestra hipótesis: estamos ante una obra que es paradigmática en cuanto a intertextualidad dentro del género de terror, como pocas han logrado en su época. Es sin duda el ejemplo paradigmático de historia de fantasma del cine de su época llegando a influir a autores de distintos medios y de todo el mundo. En nuestra opinión, además de lo anteriormente planteado, nuestra investigación aporta un punto de vista intertextual analítico poco investigado que saca a la luz un ejemplo paradigmático de cine de terror y de fantasmas como es *Dark Water* (2002), como se desprende del análisis comparativo e histórico de las obras sobre *Dark Water* en particular y del terror en general.

Por último, en cuanto a las posibles líneas de investigación futuras, consideramos que se nos abrirán diversas direcciones, entre ellas las que afrontan las relaciones intertextuales, sustentadas por autores como Kristeva o Bajtín, a las que se suman aquellos estudios que nos permitirán abordar otras readaptaciones intermediales; fílmicas, textuales o artísticas e incluso ir más allá, hasta situarnos en el campo de la pragmática de la imagen, al estudiar los procesos de narración y enunciación, así como de recepción del texto artístico a través del funcionamiento comunicacional. Será interesante también aplicar en otros discursos la teoría de la intermedialidad introducida por Even-Zohar. En definitiva, el trabajo de investigación presentado abre un amplio abanico de investigación que se afrontará en los próximos años.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### 5.1. LIBROS

- Abad, J. (2013) *El vampiro en el espejo: cine y sociedad*. Granada: Universidad de Granada. ISBN: 9788433854865.
- Aguilar, C. (2002) *Cine fantástico y de terror alemán, 1913-1927*. San Sebastián: Donostia cultura. ISBN: 9788489668430.
- Aguilar, C., Aguilar, D., y Shigeta, T. (2001) *Cine fantástico y de terror japonés, 1899-2001*. San Sebastián: Donostia cultura.
- Aguilar, D. (2013) *Susurros de la otra orilla. Japón sobrenatural*. Gijón: Satori Ediciones.
- Aumont, J. (1996) *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Bajtín, M. (1979) *Estética de la creación verbal*. México: Editorial Siglo XXI.
- Bajtín, Mijaíl. (1986). *La palabra en Dostoievski en Problemas de la poética de Dostoievski*. México: Fondo de Cultura Económica. 253-375.
- Balló, J., y Pérez, X. (2004) *La semilla inmortal*. Barcelona: Editorial Anagrama (1997). ISBN: 8433905481.
- Barthes, R. (1973) *Teoría del texto*. Enciclopedia de la Pléyade, tomo XV de la Enciclopedia Universalis).
- Berriatúa, L. (1990). *Los proverbios chinos de F.W. Murnau*. Madrid: Filmoteca Española, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales.
- Berriatúa, L. (2008). *Nosferatu: Un film erótico-ocultista-espiritista-metafísico*. Madrid: Divisa Red S.A.
- Blatty, W. P. (2010) *El exorcista* (Traductor Cardeñoso, Concha). Barcelona: Editorial Mosaico. ISBN: 9788492682478.
- Calvino, I. (1987) *Cuentos fantásticos del siglo XIX*, Editor Siruela, Madrid.
- Casas, M. (2012) *Génesis y configuración del mito del vampiro en los Balcanes*. (Vol. II Vampiros del medievo folklore, historia y literatura. Colección Vampiros a contraluz. Constantes y modalizaciones del Vampiro en el Arte y la Cultura: 35-54). Granada: Editorial Comares.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1991) *Cómo analizar un film.*, Barcelona: Editorial Paidós.
- Cooper, T. y Epperson, C. (2008) *Evil Satan, Sin and Psychology* (El Mal: Satanás, el Pecado y la Psicología). Nueva York, NJ: Paulist Press.
- De Dios, J. A. (2014) *Tokio Connection. Una mirada al cine japonés*. Madrid: T&B Editores.
- Dudley, A. (1984) *Concepts in film theory*. New York, EE. UU.: Oxford University Press.
- Duque, F. (2005) *Terror tras la postmodernidad*. Madrid: Abada. ISBN: 9788496258334.
- Eisner, L. (1990) *La pantalla demoníaca*, Madrid: Editorial Catedra.
- Fernández, F. (2016) *Pantalla espectral: las 50 películas básicas de fantasmas*. Barcelona: Editorial UOC. ISBN: 9788491161714.
- Freud, S. (1974) *Lo siniestro y el yo y el ello*. (en Obras completas, tomo VII). Madrid: Biblioteca Nueva.

- García, M. (2005) *Intermedios. Estudios sobre literatura, teatro y cine*, Madrid, Fundamentos.
- Gubern, R. y Prat, J. (1979) *Las raíces del miedo*. Barcelona: Editorial Tusquets.
- Güemes, L. (2016) *La narrativa fantástica. Caracterización de género y aportación propedéutica*. Alicante. Universidad de Alicante.
- Hearn, L. (2015) *Kwaidan y otras leyendas y cuentos fantásticos de Japón* (Traducción y selección Bango, Marián). Madrid: Ediciones Valdermar. ISBN: 978847702795.
- Homero (2013) *La Ilíada y la odisea* (Laporte Michel, 2010). Colección Recuentos. Madrid, España: Editex.
- Iampolski, M. (1996) *La teoría de la intertextualidad y el cine*. Valencia: Editorial Episteme.
- Jung, C. (1990) *Arquetipos en inconsciente colectivo*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Kristeva, J. (1997) *Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela*. La Habana: UNEAC, Casa de las Américas.
- Kristeva, J. (1978) *La palabra, el diálogo y la novela*. Semiótica vol. 1. Madrid: Espiral.
- Lazo, N. (2004) *El horror en el cine y en la literatura: acompañado de una crónica sobre el monstruo en el armario*. Madrid: Editorial Paidós.
- Lenne, G. (1974) *El cine "fantástico" y sus mitologías* (trad. Gustavo Hernández). Barcelona: Editorial Anagrama.
- Llopis, R. (1974) *Historia natural de los cuentos de miedo*, Editor Júcar, Madrid.
- Losilla, C. (1993) *El cine de terror: una introducción*. Barcelona: Paidós Ibérica. ISBN: 9788475098869.
- Lovecraft, H. P. (2002) *El horror en la literatura*. Madrid: Editorial Alianza.
- Lovecraft, H. P. (2002) *El Horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*. Madrid: Editorial Edaf.
- Lovecraft. H.P. (2016) *Los mitos de Cthulhu*. Madrid: Editorial Alianza.
- Malpartida, R. (2014) *Espectros del cine en Japón. Entre la literatura, la leyenda y las nuevas tecnologías*. Gijón: Satori Ediciones. Pág. 110. ISBN: 9788494239007
- Martín, S. (2002) *Monstruos al final del milenio*. Madrid: Imagina ediciones. ISBN: 8495070332.
- Martínez, J. (2010) *Vampiros y zombis posmodernos: la revolución de los hijos de la muerte*. Madrid: Editorial Gedisa.
- Memba, J. (2004) *El cine de terror de la Universal*. Colección lo Esencial de. Madrid: T&B Editores.
- Neira, M. (2003) *Introducción al discurso narrativo fílmico*, Madrid, Arco Libros.
- Nietzsche, F. (1981) *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Editorial Alianza.
- Orozco, M.J. (2007) *El arte de engarzar historias de "Obabakoak" a "Obaba"*. Madrid, España: Editorial UNED. ISBN: 9788475221113.
- Payán, M. J., y Payán, J. J. (2006) *Diccionario ilustrado del cine de terror*. Madrid: Ediciones Jardín S.L. ISBN: 9788495698025.
- Peña-Ardid, Carmen (1992) *Literatura y cine*. Madrid, Cátedra.
- Pérez, A. (2003) *75 años del cine de terror*. Madrid: Ediciones Masters. ISBN: 9788492023288.
- Propp, V. (1998) *Morfología del cuento*. Madrid: Ediciones AKAL.

- Ramírez, A. *El cine de terror psicológico*. La arquitectura de un falso género. Escribanía, [S.l.], v. 14, n. 1, jun. 2017. ISSN 0123-6938.
- Raya, I., y Rodríguez, F. (2016) *Análisis de tópicos culturales del "J-Horror" desciframiento del cine de terror japonés a través de la mirada occidental en "El Grito"* (pp. 743-752). Sevilla, Aconcagua Libros. ISBN: 9788494323751.
- Reis, C. (1985) *Fundamentos y técnicas del análisis literario*. Madrid: Editorial Gredos.
- Ricoeur, P. (2001). *La metáfora viva*. Madrid: Editorial Trotta.
- Rodríguez, H. (2005) *Las miradas de la noche: cine y vampirismo*. Madrid: Editorial SN. ISBN: 9788496582002.
- Rubio, C. (2012) *Los mitos de Japón. Entre la historia y la leyenda*. Madrid: Alianza Editorial.
- Sánchez, J. (2000) *De la literatura al cine*, Barcelona: Paidós
- Sánchez, J. (2006) *Narrativa Audiovisual*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, ISBN: 9788497884570.
- Sansom, G. (2017) *Japan: a short cultural history*. USA: Stanford University, ISBN: 978-0804709545.
- Santaularia, I. (2009) *El monstruo humano: una introducción a la ficción de los asesinos en serie*. España: Laertes. ISBN: 9788475846309.
- Serrano, J. M. (2007) *Horrormanía. Enciclopedia de Cine de Terror*. Barcelona, España: Alberto Santos, Editor. ISBN: 9788495070999.
- Shaefer, J. (2006) *¿Qué es un género literario?* Madrid: Akal.
- Stam, R. (1999) *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología: sicoanálisis, intertextualidad*. Madrid: Paidós. ISBN: 9788449306990
- Stam, R. (2000) *Teorías del cine: Una introducción*. Madrid: Paidós Ibérica. ISBN: 9788449310638.
- Stoker, A. (2005) *Drácula*. Madrid: Editorial catedra. ISBN: 9788437612010.
- Suzuki, K. (2015) *Dark Water*. Asturias: Editorial Satori. ISBN: 9788494286193
- Suzuki, K. (2012) *Ringu [The ring]*. Madrid: Editorial Literatura Random House (1991). ISBN: 9788439710356.
- Todorov, T. (1996) *Los géneros del discurso*. Caracas, Monte Ávila Editores
- Trías, E. (1982) *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Debolsillo. ISBN: 9788497939058.
- Walton, D. (2018) *Teoría y práctica de los estudios*. (trad. Pilar Cáceres). Madrid: Editorial Carpe Nortem ISBN: 9788494580741.
- Zeisler, Andi (2008) *Feminism and pop culture*. (Collection Seal studies) United States: Editorial Sealpress. ISBN: 1580052371.

## 5.2. REVISTAS

- Cascajosa, C. (2005) "El *remake* cinematográfico y la comunicación intercultural". *Revista: Razón y Palabra*, número 44. Monterrey, México. Instituto Tecnológico de Estudios superiores de Monterrey.

- Gómez, E. (2010) “De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación”. *Revista de filología alemana*: 245-255. [consulta: 16 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://doi.org/>.
- Molano, O. (2007) “La identidad cultural, un concepto que evoluciona”. *Revista Ópera*, nº7, p. 69-84. [consulta: 10 de mayo de 2019]. Disponible en: <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/opera/article/view/1187>.
- Raya Bravo, I. (2017). “Adaptando el terror cinematográfico a la serialidad televisiva. El caso de *Scream*”. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, nº 14 pp. 183-204. [consulta: 12 de mayo de 2019]. Disponible en: <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/article/view/3598/3352>.

### 5.3. WEBS

- Austen, J. (2005) *Adaptaciones de cine y televisión*. [Última visita 15/1/2019]. Disponible en: <http://www.abretelibro.com/foro/viewtopic.php?t=25774>
- Baka-Update (2019) *Meimu*. [Última visita 16/01/2019]. Disponible en: <https://www.mangaupdates.com/authors.html?id=1811>.
- Bosca, D. (2014) *10 Mangas de terror*. [Última visita 10/01/2019]. Disponible en: <https://creativoenjapon.com/2014/08/28/10-mangas-de-terror-japoneses/>.
- Cascajosa, C. (2005) *El Remake Cinematográfico y la Comunicación Intercultural*. [Última visita 13/9/2018]. <https://www.redalyc.org/html/1995/199520624012/>.
- Cornejo, S. (2008) *Anime: generando identidad cultural*. Corto sobre *Chojugiga*. Biblioteca Digital. [Última visita 15/01/2019]. Disponible en: <http://bibliotecadigital.academia.cl/handle/123456789/2150>.
- Cuellas, J. (2016) *Crisis de identidad en el Japón posmoderno: un análisis a través de neon genesis evangelion*. [Última visita 5/1/2019]. Disponible en: <https://medium.com/@joelcuellarmtre/crisis-de-identidad-en-el-jap%C3%B3n-posmoderno-1c60737f2c8f>.
- Dan, D. (2017) *Los 5 mejores mangas de terror*. [Última visita 9/01/2019]. Disponible en: <http://omegacenter.es/blog/2017/03/15/los-5-mejores-mangas-de-terror/>.
- Davison, S. (2014) *¿Que son los Kaidan?* [Última visita 5/1/2019]. Disponible en: <https://hyakumonogatarispanish.wordpress.com/about/>.
- Evil Taylors (2016) *Funciones de Propp, una ayuda esencial para el LARP*. [Última visita 23/10/2018]. Disponible en: <https://www.eviltailors.com/blog/2016/09/13/funciones-de-propp-una-ayuda-esencial-para-el-larp/>.
- García, P. (2018) *Espíritus, demonios y fantasmas japoneses*. [Última visita 12/1/2019]. Disponible en: <https://gogonihon.com/es/blog/fantasmas-y-espíritus-japoneses/>.
- Ibarzabal, R. (2016) *Yotsuya Kaidan, una historia japonesa de fantasmas* [Última visita 9/12/2019]. Disponible en: <https://historiasamurai.com/2016/08/09/yotsuya-kaidan-una-historia-japonesa-de-fantasmas/>.
- Imperio Anime (2009) *Koji Suzuki el gran novelista del horror* [Última visita 19/1/2019]. Disponible en: <https://www.imperioanime.com/articulos/koji-suzuki-novelistajhorror/>.

- Leal, D. (2016) ¡*Música!*: *shikao Suga, un ecléctico talento*. [Última visita 2/12/2018]. Disponible en: <https://otakusenvenezuela.wordpress.com/2016/11/01/musica-shikao-suga-un-electico-talento/>.
- López, E. (2009) *De la literatura al cine*. [Última visita 19/1/2019]. Disponible en: <https://revistas.ucm.es/index.php/RFal/article/viewFile/36548/35382>.
- López, M. (2017) *Masculinidades en la sociedad japonesa contemporánea*. [Última visita 8/1/2019]. Disponible en: [https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/tfg\\_67062/TFG\\_2016-17\\_FTI\\_LopezGaliana.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/tfg_67062/TFG_2016-17_FTI_LopezGaliana.pdf).
- López-Varela, A. (2011) *Introduction to New Perspectives on Material Culture and Intermedial Practice*, Vol. 13. Madrid. Universidad Complutense de Madrid. [Última visita 14/2/2019]. Disponible en: <https://doi.org/10.7771/1481-4374.1783>.
- Meléndez, J. (2015) *Keaton, Kubrick y Anderson: la simetría en el cine*. [Última visita 22/12/2018]. Disponible en: <https://www.yorokobu.es/simetria-cine/>.
- Mily, M. (2011) *Guía para el análisis de una novela*. [Última visita 23/1/2019]. Disponible en: [https://es.slideshare.net/mily2383/guia-para-el-analisis-de-una-novela?from\\_action=save](https://es.slideshare.net/mily2383/guia-para-el-analisis-de-una-novela?from_action=save)
- Penguin Random House (2015) *El género de terror* [Última visita 18/12/2018]. Disponible en: <http://www.megustaescribir.com/recurso/102/el-genero-de-terror>.
- Personajes históricos (2014) *Walter Salles* [Última visita 6/12/2018]. Disponible en: [http://personajeshistoricos.com/cartistas/waltersalles/#Walter\\_Salles\\_y\\_el\\_Festival\\_Internacional\\_de\\_cine\\_de\\_Berlin](http://personajeshistoricos.com/cartistas/waltersalles/#Walter_Salles_y_el_Festival_Internacional_de_cine_de_Berlin).
- Puig (2004) *Polifonía lingüística y polifonía narrativa*. [Última visita 8/9/2018]. Disponible: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-30822004000200014](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-30822004000200014)
- Ternicier, C. (2009) *Leer el cine. la teoría literaria en la teoría cinematográfica*. (Pérez, J.). [Última visita 5/1/2019]. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/3212/321227221013.pdf>.
- Pérez, J. (2004) *La adaptación cinematográfica a la luz de algunas aportaciones teóricas recientes*. [Última visita 23/10/2018]. Disponible en: <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv/bibliuned:signa-2004-13-40150/Documento.pdf>.
- Relatos Pulp (2010) ¿Que es la literatura Pulp? [Última visita 5/01/2019]. Disponible en: <https://www.relatospulp.com/articulos/13-tematicos/48-ique-es-la-literatura-pulp.html>.
- Riera, R. (2005) *Dark Water*. [Última visita 23/10/2018]. Disponible en: <http://horasdeoscuridad.blogspot.com/2005/10/resea-dark-water-2002.html>
- Samani, A. (2018) *De Cine: Dark Water*. [Última visita 15/1/2019]. Disponible en: <http://www.imaginacionatrapada.com.ar/Cine/darkwater.htm>.
- Sánchez, J. (2005) *Cine de terror*. [Última visita 18/10/2018]. Disponible en: [https://www.ecured.cu/Cine\\_de\\_terror](https://www.ecured.cu/Cine_de_terror).
- Torralba, M. (2016) *Chojugiga: Una pieza clave de la identidad artística japonesa*. The physiological society of Japan. Choju-Giga [Última visita 19/12/2018]. Disponible en: <http://revistacultural.ecosdeasia.com/chojugiga-una-pieza-clave-de-la-identidad-artistica-japonesa/>.



- Triguero, G. (2014) *Historia de Fantasmas de Yotsuya*. [Última visita 16/1/2019]. Disponible en: <https://elgabinetedeldoctor abuse.com/2014/05/09/historia-de-fantasmas-de-yotsuya-tokaido-yotsuya-1959-de-nobuo-nakagawa/>.
- Vicente-Yagüe, M. (2013) *Fundamentación teórica de la intertextualidad literario-musical como línea de investigación e innovación en Didáctica de la Lengua y la Literatura*. [Última visita 18/9/2018]. Disponible en: <http://teoriascinematograficas2a.pbworks.com/w/file/87166456/Intertextualidad%20y%20Transtextualidad-%20Stam%20Robert%20-%20Nuevos%20conceptos%20de%20la%20teoria%20del%20cine%20%281992%29.pdf>.
- Wilson, B. (1999) *Becoming Japanese: Manga, Children's Drawings, and the Construction of National Character*. The arts in children's lives, Springer Link. [Última visita 14/11/2018]. Disponible en: <https://www.jstor.org/stable/20715985>.

### 5.3.1. BUSCADORES:

- [https://www.imdb.com/title/tt0308379/?ref\\_=ttfc\\_fc\\_tt](https://www.imdb.com/title/tt0308379/?ref_=ttfc_fc_tt) [Última visita 22/11/2019].
- [https://www.imdb.com/title/tt0382628/?ref\\_=nv\\_sr\\_1](https://www.imdb.com/title/tt0382628/?ref_=nv_sr_1) [Última visita 22/11/2018].
- <http://www.soundtrackinfo.com/OST/darkwater/> [Última visita 2/12/2018].
- [http://www.asianmovieweb.com/en/soundtracks/dark\\_water.htm](http://www.asianmovieweb.com/en/soundtracks/dark_water.htm) [Última visita 22/11/2019].

## 5.4. FILMOGRAFÍA SELECCIONADA

- Ichise, T. (productor) y Nakata, H. (director). (2002) *Dark Water* [cinta cinematográfica]. Japón: Kadokawa Shoten Publishing y Omega Project.
- Ichise, T., Kawai, S., Sento T. (productores) Nakata, H. (director). (1998) *Ringu (The Ring)*. [cinta cinematográfica]. Japón: Kadokawa Shoten Publishing y Omega Project.
- Kubrick, S. (productor) Kubrick, S. (director). (1979) *The shining (El resplandor)*. [cinta cinematográfica]. Warner Bros, Hawk Films: Peregrine Productions.
- Lee, R., Davison, D. y Mechanic, B. (productores) Salles, W. (director). (2005) *Dark Water (La huella)*. [cinta cinematográfica]. EEUU: Touchstone Pictures.

## 5.5. ANEXOS

### 5.5.1. FICHAS TÉCNICAS:

#### **DARK WATER (1996):**

Título original: Onogurai Mizu no Sokokara

Título España: *Dark Water*

Autor: Koji Suzuki

Edición (Japan): Kadokawa Shotten

Kadokawa corporation, Tokio, Japón

Publicación: Kadokawa Shotten

Año de la publicación: 1996

Edición (España): Satori Ediciones

Publicación (España): Satori Ediciones

Gijón, España.

Año de la publicación (España): 2015

Traducción: Rumi Sato

Texto epílogo: Jesús Palacios

Diseño de cubierta: Juan Hernaz

Composición: Emiliano Molina

Colección Satori Ficción: 9

Número de páginas: 228

Imprimido por: Gráficas Rijel

Fin impresión: 19 de noviembre 2015

Lugar: Avilés, España.

Depósito Legal: AS003172015

ISBN: 9788494286193

### ***DARK WATER (2002)***

Director: Hideo Nakata

### **Writing Credits**

Koji Suzuki: (novela)

Takashige Ichise: (guion sin acreditar)

Hideo Nakata: (guion sin acreditar)

Ken'ichi Suzuki: (guion)

Yoshihiro Nakamura: (guion)

### **Reparto (en orden de créditos)**

Hitomi Kuroki: Yoshimi Matsubara, Rio Kanno: Ikuko Matsubara (6 años), Mirei Oguchi: Mitsuko Kawai, Asami Mizukawa: Ikuko Hamada (16 años), Fumiyo Kohinata: Kunio Hamada, Yu Tokui: Ohta (agente), Isao Yatsu: Kamiya (conserje), Shigemitsu Ogi: Kishida (Abogado de Yoshimi), Maiko Asano: Profesora de Yoshimi, Yukiko Ikari: Yoshimi joven, Shinji Nomura: Mediador, Kiriko Shimizu: Mediador, Teruko Hanahara: Mujer mayor vieja, Youko Yasuda: mujer mayor joven, Shichirou Gou: Nishioka, Chisako Hara: Kayo, Tôru Shinagawa: director de la guardería.

### **Resto del reparto (alfabéticamente)**

Chihiro Ohtsuka: Chihiro Ôtsuka, Tarô Suwa: jefe de Yoshimi Matsubara.

**Producción:**

Takashige Ichise: Productor

Kyle Jones: Productor (English language & subtitled versions)

John Ledford: Productor ejecutivo (English language & subtitled versions)

Mark Williams: Productor ejecutivo (English language & subtitled versions)

Music by Kenji Kawai, Shikao Suga.

Compañías de producción: Oz, Honogurai mizu no soko kara

Distribución: Toho

**Cinematografía**

Jun'ichirô Hayashi: Editor

Nobuyuki Takahashi: Diseño de producción

Katsumi Nakazawa: Gestión de producción

Katsuhiro Ogawa: Unidad de gestión de producción

Segunda unidad de dirección o Asistente de dirección

Masaki Adachi: Asistente de dirección del departamento de sonido

Jacob A. Gragard: Grabador Adr

Cesar Inerny: Diseño de sonido, mezclador

Masayuki Iwakura: Sonido

Kiyoshi Kakizawa: Mezclador de sonido

Akihiko Okase: Artista foley de cámara y departamento eléctrico

Sinya Kocho: Aistente de cámara

Meichô Tomiyama: Técnico de iluminación departamento editorial

Patrick Givens: Editor: English language and subtitled versions

Tarô Kuwayama: Temporizador de color

Neil O'Sullivan: Editor: English language and subtitled versions

**Detalles**

**País: Japón**

**Lengua: japonés**

Fecha de salida: 4 de noviembre de 2002 (España)

También titulada: *Dark Water*

Localizaciones de rodaje: Tokio, Shibuya (Tokio) Japón.

Géneros: Terror, drama, misterio, *thriller*

Calificación por edades: 13 años

**Especificaciones técnicas**

Duración: 1 hora 41 minutos (101 minutos)

Sonido: DTS | Dolby Digital

Color: Color

Relación de aspecto: 1.85: 1

Cámara: Arriflex 35 BL4, Lentes Cineovisión

Laboratorio: Tokyo Laboratory Ltd., Tokyo, Japan

Formato del negativo: 35 mm (Fuji Super F-125T 8532, Super F-400T 8582)

Proceso cinematográfico: Spherical

Formato de revelado: 35 mm

### **Taquilla:**

Presupuesto estimado: \$4,000,000

Ingresos Japón: \$906,344

Ingresos España: \$18,490

Ingresos brutos totales: \$1,450,786

### **Música**

#### **Banda Sonora *Dark Water* (2002)**

Compositor: Kenji Kawai

Lista de canciones:

01. From the Abyss

02. Omen

03. Small Human Figure

04. Ideal

05. In the flowing Waters

06. Crossroad

07. Yellow Dream

08. Ruins

09. Yelling

10. Call from Water

11. Prisoner

12. Narcotic

13. Blue Sky

Duración total = 41: 54 minutos

### ***DARK WATER (LA HUELLA) (2005)***

Director: Walter Salles

Créditos escritores

Koji Suzuki: (novela)

Hideo Nakata: (Película: *Honogurai mizu no soko kara*)

Takashige Ichise: guionista de *Honogurai mizu no soko kara*

Rafael Yglesias: (screenplay)

**Reparto (en orden de créditos)**

Reparto: Jennifer Connelly: Dahlia, John C. Reilly: Mr. Murray, Tim Roth: Jeff Platzer, Dougray Scott: Kyle: Pete Postlethwaite: Veeck, Camryn Manheim: Teacher, Ariel Gade: Ceci: Perla Haney-Jardine: Natasha (joven Dahlia).

**Detalles**

**País: USA**

Lengua: English

Fecha de estreno: 26 de agosto de 2005 (España)

También titulada: *Dark Water* (La huella)

Localizaciones de rodaje: Chandler Valley Center Studios - 13927 Saticoy Street, Van Nuys, Los Ángeles, California, USA

**Especificaciones técnicas**

Duración 1 hr 45 min (105 min)

Duración extra: 1 hr 43 min (103 min) (sin clasificar)

Mezcla de sonido: DTS | Dolby Digital | SDDS

Color: Color

Relación de aspecto: 2.35: 1

Cámara: Panavisión Panaflex Gold II: anavisión Primo Lenses

Panavisión Panaflex Millennium: anavisión Primo Lenses

Laboratorio: Technicolor

Formato del Negativo: 35 mm (Kodak Vision2 500T 5218)

Proceso cinematográfico: Panavisión (anamorphic)

Formato de película impresa: 35 mm (Kodak Vision Premier 2393)

**Taquilla**

Presupuesto: \$30,000,000 (estimado)

Primer fin de semana USA: \$9,939,251, 10 de julio de 2005

Ingresos brutos USA: \$25,473,352

Ingresos brutos mundiales acumulados: \$49,483,352

**Banda Sonora *Dark Water* (2005)**

Compositor: Angelo Badalamenti

**Lista de canciones**

01. Seattle, 1974
02. The Tram (Main Title)
03. Ceci Wanders
04. The Drip Stain
05. Flotsam
06. Deluge in 10F

07. Mom From Hell
08. A Ghost in the Machine
09. New Nightmare
10. Hello Again Kitty
11. The Water Tower
12. The Sacrifice
13. Final Elevator
14. End Credits

Duración total = 41: 50 minutos

***DARK WATER (2002) MEIMU***

Autor: Meimu

Guion: Koji Suzuki

Año de publicación (Japón): 2002

Revista (Japón): Kadokawa Shoten

Tokio, Tohan Corporation, Japón

Revista (España): Editorial Ivrea S.L.

Barcelona, España

Año publicación (España): 2005

Diseño de producción:

Javier Heredia

Paula Ventimiglia

Ricardo Pérez

Mónica Lorente

Andrea Pontoni

Pablo Broqua

Leonardo Gutiérrez

Dirección editorial: Leandro Oberto

Retoque de onomatopeyas y rotulación:

Eduardo Di Costa

Traducción: Ángel Manuel Ibáñez:

Tama Traductores

Planta Impresora: Zukoy 5 S.L.

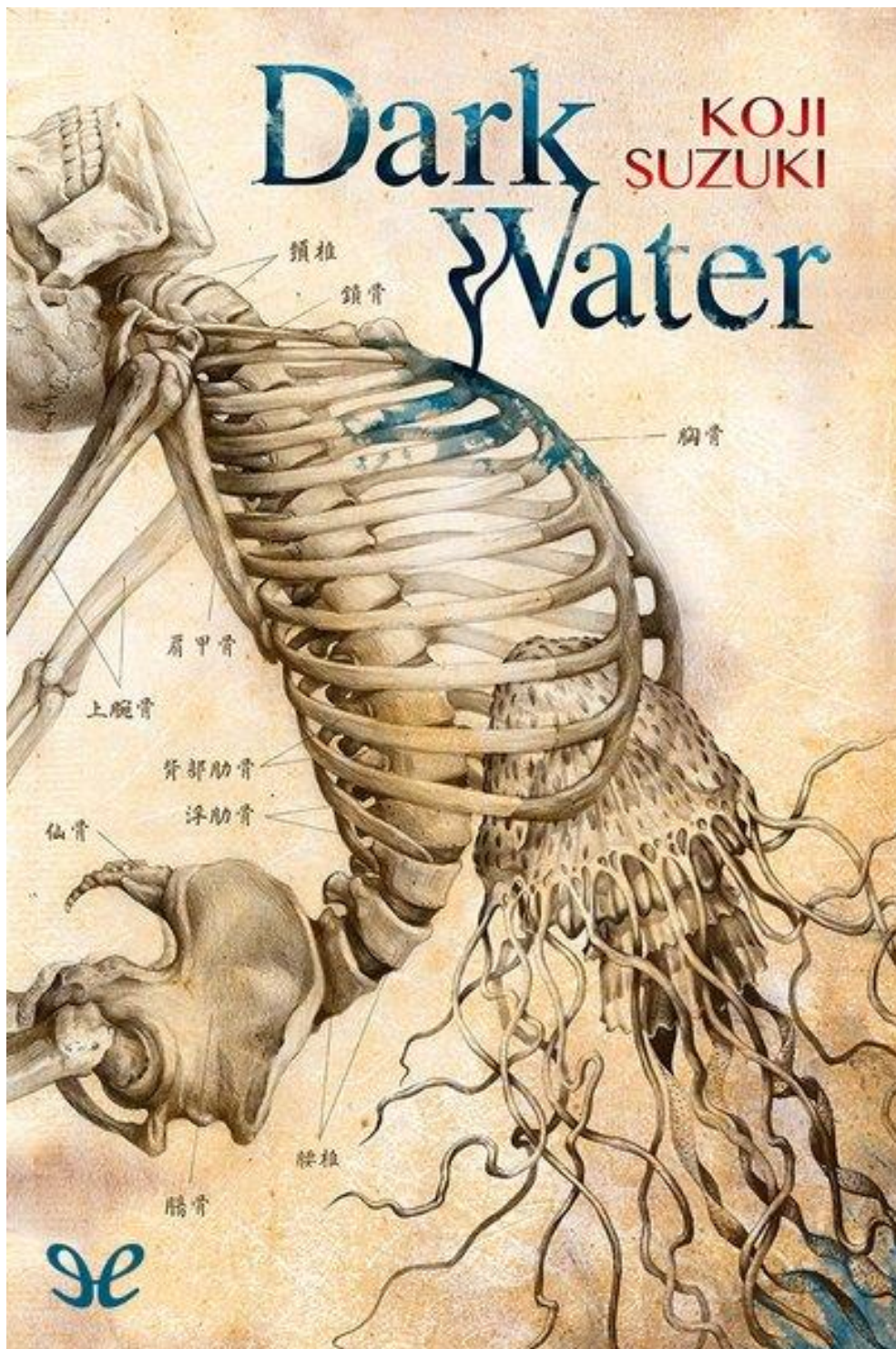
Fecha finalización: enero 2016

Depósito legal: B544472005

ISBN: 9785624004

5.5.2. CARTELES

*Dark Water* (1996)





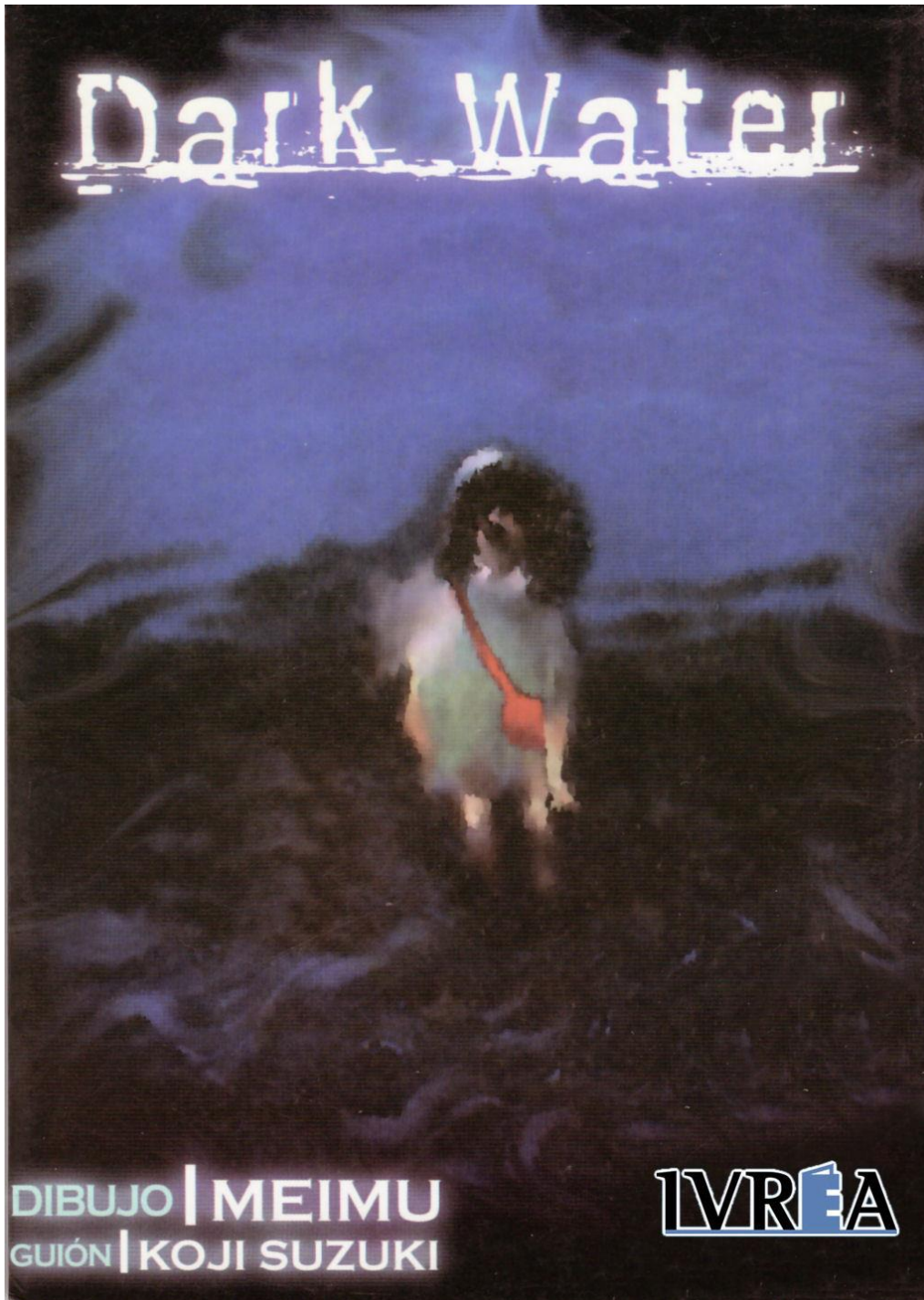




Dark Water (2005)



*Dark Water* (2002) MEIMU



### 5.5.3. LIBRO *Dark Water* (1996)

En las siguientes páginas se adjunta el texto completo *Agua que se agita*, incluido dentro del libro de relatos *Dark Water* (1996), de Koji Suzuki. Una obra que inspiró y cautivó a Nakata y posteriormente hizo lo propio con nosotros.