

Análisis de tópicos culturales del *J-Horror*: el desciframiento del cine de terror japonés a través de la mirada occidental en *El Grito*

IRENE RAYA BRAVO Y FRANCISCO JAVIER LÓPEZ RODRÍGUEZ
Universidad de Sevilla

Palabras clave: Cine de Terror, J-Horror, Cine Japonés, Cultura Japonesa, Remake.

Resumen: A finales de los noventa empieza desarrollarse en Japón una corriente cinematográfica, etiquetada en Occidente como *J-Horror*, que abarca aquellas películas de terror en las que intervienen aspectos sobrenaturales como fantasmas, espíritus y maldiciones. Los efectos especiales se subordinan al horror psicológico en estos filmes, cuyo éxito ha propiciado numerosos *remakes* norteamericanos. Estos *remakes* adaptan tópicos nipones y los introducen dentro de ambientes occidentales, de forma que se elimina el componente tradicional asociado al elemento sobrenatural.

En el *remake* *El grito* (*The Grudge*, Shimizu, 2004) la acción no se ubica en un escenario occidental, como sucede en la mayoría de estas revisiones, sino que son personajes norteamericanos los que se trasladan a Japón y deben acostumbrarse a sus tradiciones. Lo interesante es que los protagonistas del filme deben adaptarse a una cultura ajena mientras que se enfrentan a escalofriantes acontecimientos sobrenaturales. De esta forma, *El grito* se convierte en una de las producciones de *J-Horror* de mayor profundidad psicológica, pues se añade al argumento la extrañeza del inmigrante que trata de adaptarse a una cultura que no comprende. Por ello, este film permite comprender los tópicos culturales del *J-Horror* desde el punto de vista occidental.

Keywords: Horror Cinema, Japanese Cinema, J-Horror, Japanese Culture, Remake

Abstract: By the end of the 1990s a new cinematographic trend begins to appear in Japan. It has been labeled as *J-Horror* in the West and it includes many Japanese horror films featuring supernatural elements such as ghosts, spirits and grudges. In these films psychological horror is more important than special effects and their success triggered several remakes by American companies. These remakes adapt certain cultural Japanese topics, locating them in Western environments. As a result, many aspects related to traditional beliefs and superstitions are transformed or eliminated.

In the American remake *The Grudge* (Shimizu, 2004), we can see how the action does not take place in a Western location, as usually happens in this kind of adaptations. In this film, American characters travel to Japan and they must get used to a new culture and different customs. These characters must deal with a foreign culture as well as with supernatural events. Therefore, this film offers a great level of depth in terms of cultural adaptation, misunderstandings and cross-cultural communication through the figure of the immigrant. For this reason, we will perform an analysis of this *J-Horror* film in order to better understand Japanese culture through the Western point of view.

1. Introducción

El éxito del reciente cine de terror nipón y la consecuente ola de *remakes* producidos en los Estados Unidos convierten al movimiento en un interesante objeto de estudio académico. El término *J-Horror*, empleado originalmente para definir la pro-

ducción de terror japonesa que empieza a desarrollarse a finales de los 90, engloba actualmente productos del género del resto de Asia y de los Estados Unidos, siendo hoy día una distinción más temática que geográfica (Shen, 2009). Precisamente, lo importante de estos filmes es que su éxito y su originalidad han supuesto una reinención del género que ha influido en la producción de terror internacional, desde Japón a los Estados Unidos, pasando por Corea y China. Las películas inscritas en el *J-Horror* son consecuencia de un determinado contexto de producción, ya que el «*movement is essentially tied to the evolution of new media on the global market*» (Shen, 2009) y, en ese sentido, «*the genre represents [...] the dual potentialities of new media; on one hand, a greater access and multiplicity of texts, and, on the other, the power of digitalization to erase historical context*» (M. Wada Marciano; 2007:41).

La presente comunicación realiza un análisis comparativo entre dos textos muy populares inscritos en el *J-Horror* y realizados en el primer lustro del nuevo milenio: la producción japonesa *La maldición* (*Ju-On*, Shimizu, 2002) y su *remake* norteamericano *El grito* (*The grudge*, Shimizu, 2004). Mediante su estudio se pretenden encontrar las diferencias derivadas de sus distintas nacionalidades de producción, teniendo presente la peculiaridad de este caso concreto, pues ambas se desarrollan en Tokio, por lo que no son borradas las huellas del contexto histórico y, en segundo lugar, las dos son dirigidas por Takashi Shimizu.

2. Marco teórico

2.1. Auge del *J-Horror* en el cine internacional

Una de las ventajas principales de las producciones del *J-Horror* japonés es que no están basadas en efectos especiales, sino que el miedo deriva más bien de factores psicológicos (E. Ozawa; 2006:2) y, por tanto, son relativamente baratas de producir. Además, los directores del *J-Horror* nipón utilizan los nuevos medios (tales como el video digital y la edición de ordenador) para abaratar presupuestos, por lo que han conseguido crear un nuevo género asequible, exportable y rentable. Desde el punto de vista de la empresa audiovisual, estas películas se desarrollan dentro del llamado “periodo post-estudio”, en el que la dicotomía *major* versus producción independiente se ha reconfigurado, produciéndose una relación simbiótica entre ambos sistemas, incrementándose la afiliación entre los grandes estudios y los llamados productores independientes (M. Wada-Marciano; 2007:24-25). No obstante, una vez descubierto el potencial económico de estas producciones que renuevan el concepto de terror, los Estados Unidos han planteado los *remakes* como grandes producciones dirigidas a una audiencia internacional. Lo curioso del *J-Horror* es que «*these films have evolved from independent B-movies in the East to major blockbusters in the West and are now established as a genre within Hollywood cinema*» (P. Shen; 2009).

The Ring: El círculo (*Ringu*, Nakata, 1998) es la película que impulsa el éxito mundial del *J-Horror*, adaptándose apenas cuatro años después en Estados Unidos bajo el título *The Ring* (Verbinski, 2002) con un nivel de beneficios que prácticamente

triplicó su presupuesto¹. Tras el gran éxito, Nakata realizará secuelas² tanto en Japón –*Ringu 2: El círculo 2 (Ringu 2, 1999)*– como en los Estados Unidos (*The Ring Two, 2005*). En 2002 trata de emular su primer éxito con otra producción diferente y estrena *Dark Water (Honogurai mizu no soko kara, Nakata)*, que sería versionada en 2005 de nuevo en el mercado estadounidense bajo el título *Dark Water: La huella (Dark Water, Salles)*. La fórmula se repite y otros directores realizan otros *remakes* de producciones de *J-Horror* que, no obstante, no consiguen obtener la misma repercusión, augurando el agotamiento de la fórmula: en *Pulse (Conexión) (Pulse, Sonzero, 2006)* participa como guionista el especialista en cine de terror norteamericano Wes Craven, que adapta la versión original de 2001 *Pulse (Kairo, Kurosawa)*; no obstante, ni la película japonesa ni la versión norteamericana consiguen gran repercusión internacional. *Llamada perdida (Chakushin ari, Miike, 2003)* se adaptará cinco años después –*Llamada perdida (One Missed Call, Valette, 2008)*– sin llegar a cubrir sus gastos de producción³. Nuestro objeto de estudio, *El grito*, que se realizó tan solo dos años después de *La maldición*, es especialmente reseñable por dos razones: en primer lugar, porque atrajo a una gran audiencia recaudando diez veces su presupuesto de producción⁴. En segundo lugar, es un caso de *remake* destacable porque el mismo director japonés se encarga de la dirección en la versión americana, co-escribiendo el guión junto a Stephen Susco.

2.2. Análisis de los *remakes* estadounidenses de películas de terror japonesas

Las producciones señaladas en el apartado anterior han sido estudiadas por diversos investigadores y académicos, lo cual ha generado una notable bibliografía sobre la reelaboración que sufren los films de terror japonés al ser adaptados en Estados Unidos.

Si bien ciertos estudios abogan por un enfoque textual centrado en las obras audiovisuales en sí (R. Malpartida; 2010), nos interesa destacar el modo en que los *remakes* de películas japonesas pueden ser vistos como puntos de encuentro (a veces desencuentro) entre imaginarios culturales diferenciados. En este sentido, son varios los autores que han señalado el modo en que las versiones estadounidenses descontextualizan o malinterpretan numerosos aspectos de la cultura y la sociedad japonesas presentes en los films originales. Del mismo modo, la apropiación de relatos y personajes que tienen sus raíces en tradiciones culturales diferentes hace que las obras estadounidenses resulten distantes y extrañas al propio público norteamericano. Por este motivo, Ch. Derry señala que «*although (...) American remakes invariably have higher budgets, slicker production values, more special effects, and often sensuous imagery, by no means do they feel as authentic*» (2009:292).

1. *The Ring* costó aproximadamente 40 millones de dólares y consiguió cerca de 129 millones tras su exhibición internacional.

2. La saga *The Ring* sigue adelante: en 2000 Norio Tsuruta dirigió la precuela *Ringu 0: El círculo 0 (Ringu 0: Bāsudei)* y en Japón se ha rodado *Sadako 3D* (2012, Hanabusa).

3. El *remake* de *Llamada perdida* costó aproximadamente 27 millones de dólares y su recaudación final se estima en algo menos de 27 millones.

4. El presupuesto de *El grito* fue de aproximadamente 10 millones de dólares y recaudó en todo el mundo unos 110 millones de dólares.

Por ello, de acuerdo con E. Ozawa, «*the success of the Hollywood remake of Ringu comes from the way in which it succeeded in making it totally adapted to an American cultural background*» (2006:7) a través de la erosión de las marcas de japonesidad de la historia original. Esta autora considera que la obra de Nakata, en la que el fantasma es de origen estadounidense, no contribuye a generar xenofobia (en el sentido más literal del término, pues se refiere al miedo hacia los extranjeros y no al rechazo o desprecio). En contraste, el hecho de que en *The Grudge* los fantasmas sean japoneses que acechan o atacan a estadounidenses vendría a reforzar la idea de que los espacios y las personas de culturas diferentes son potencialmente peligrosos para los occidentales. C. Balmain desarrolla aún más esta idea y argumenta que Kayako, el espectro de *The Grudge*, puede ser interpretada como una plasmación del estereotipo de la “mujer fatal” (que no deja de ser una prolongación/personificación del misterioso Oriente). Así, en el *remake*, el fantasma «*is a threat to white masculinity and therefore the very foundations of American society*» (C. Balmain; 2008:188). Wee (2011) también aplicó una perspectiva de género en su análisis de la versión estadounidense de *The Ring*. Esta autora concluye que, si bien ambas versiones ofrecen una perspectiva misógina al representar a las mujeres como seres violentos y malvados, la versión estadounidense resulta más conservadora. Esto se debe no solo a ciertas diferencias culturales, sino al modo en que el film estadounidense conecta de forma intrínseca y simplista la maternidad, la feminidad y la monstruosidad. Dicha autora ha explorado más ampliamente cuestiones de género, abordando por ejemplo la figura paterna en *The Grudge* (V. Wee; 2013).

Dado que gran parte de la bibliografía disponible se centra en el *remake* del film *Ringu* (Hideo Nakata, 1998), consideramos necesario prestar atención a *The Grudge* por el hecho de que en este largometraje no se borra el origen japonés, sino que son los propios personajes estadounidenses quienes se trasladan a Japón. Esta decisión creativa conlleva importantes implicaciones en el modo en que Japón y Estados Unidos (Occidente, por extensión) se perciben e interactúan mutuamente a nivel simbólico. Tal y como ha sugerido K. Wetmore, «*Shimizu's film, by keeping the story in Japan shifts the horror from a Japanese fear of the irrational and the dissolution of the family to an American fear of Japan*» (2009). En nuestro análisis del original japonés y el *remake* estadounidense señalaremos otros cambios importantes que, en última instancia, desvelan el poder de las obras audiovisuales para transmitir ideologías y afectar a nuestras relaciones interculturales.

3. Objetivos, metodología y descripción del caso de estudio

Los objetivos de esta investigación son los siguientes:

- Hacer un estudio comparativo entre la versión original japonesa *La maldición* y el remake americano *El grito*, identificando las principales diferencias narrativas entre ambas. Ello se debe a que la adaptación filmica de una obra previa (ya sea una novela, un cómic u otra película) trae consigo una modificación del modo en que se organizan los elementos narrativos (eventos, personajes, espacios, tiempo) (L. Hutcheon; 2006).

- Observar hasta qué punto la descontextualización de los personajes occidentales en el *remake* es un factor más en la creación del ambiente de terror y en qué condiciones se produce el encuentro intercultural. Con la globalización, las sociedades humanas son cada vez más conscientes de la importancia de las relaciones interculturales (R. Alsina; 1999). Por ello, es necesario prestar atención al modo en que son representadas en los medios con el fin de evitar la difusión de estereotipos o ideologías colonialistas.
- Identificar aquellos elementos propios del folklore japonés y ver cómo se integran en la versión norteamericana. La especificidad cultural de un país es transferida a las obras culturales elaboradas por los artistas socializados en dicho contexto. En el caso del cine japonés, muchos autores insisten en la importancia de conocer la cultura, la historia y la sociedad nipona con el fin de comprender las referencias que se filtran (consciente e inconscientemente) en las películas (K. McDonald; 2006; D. Richie; 2001).

La metodología utilizada para alcanzar estos objetivos es multidisciplinar y se basa en conceptos procedentes de la Narrativa Audiovisual, la Semiótica y la Comunicación Intercultural. Dado que nos interesa llevar a cabo una aproximación al modo en que el proceso de *remake* (es decir, de reelaboración en un país diferente) afecta a la sustancia narrativa y cultural de una película japonesa, hemos optado por un análisis cualitativo y comparativo del discurso audiovisual. Así pues, tanto el original japonés como el *remake* estadounidense han sido sometidos a una rigurosa observación, la cual se ha centrado especialmente en los elementos más relevantes para comprender las modificaciones (estructurales, ideológicas, estéticas) que ha sufrido la obra japonesa.

Como ya se ha mencionado, nuestro objeto de estudio son los films *Ju-on* (2002) y *The Grudge* (2004). Ambos forman parte de la franquicia cinematográfica conocida en España como *La maldición*⁵ y fueron dirigidos por el cineasta japonés Takashi Shimizu. Mientras que el primero es una producción nipona, el segundo fue desarrollado en Hollywood y cuenta con guionistas, actores y técnicos norteamericanos. El argumento de ambas producciones se centra en una casa donde tuvo lugar un terrible asesinato (Taeko Saeki mató a su mujer Kayoko y a su hijo Toshio). Desde entonces, sus fantasmas persiguen, atormentan y asesinan a todos los que entran en la casa.

5. Son varias las obras audiovisuales que narran eventos relacionados con los films que componen *La maldición*. En primer lugar, las bases creativas del proyecto se encuentran en dos cortometrajes (*Katasumi* y *4444444444*) que Shimizu crea en 1998 mientras asiste a las clases del famoso director Kiyoshi Kurosawa. A continuación, en el año 2000, aparecen como producto para video dos cintas (*Ju-on* y *Ju-on 2*) dirigidas por Shimizu. Se trata de las primeras versiones del relato, las cuales serían reelaboradas por el propio director en los años 2002 y 2003 para su estreno cinematográfico y, más tarde, en *remakes* estadounidenses. También existen otros productos relacionados con la saga pero que no han sido concebidos directamente por Shimizu: los medimetrajes *Shiroi Rōjo* y *Kuroi Shōjo*, dirigidos por Ryuta Miyake y Mari Asato en 2009; una tercera parte de la versión estadounidense estrenada en 2009, varios cómics y novelas, así como un videojuego lanzado para la consola Nintendo Wii en 2009.

4. Análisis

4.1. Elementos narrativos

Tanto la producción original como su *remake* guardan importantes similitudes con respecto al argumento, puesto que ambas se centran en la maldición que existe en la casa de Tokio donde se produjo el terrible crimen y en cómo afecta a todas las personas que visitan dicho lugar. No obstante, la estructura narrativa está organizada de forma diferente en las dos películas: en *La maldición* el relato se divide en seis bloques titulados con el nombre propio de cada personaje (Rika, Katsuya, Hitomi, Toyama, Izumi, Kayako) y, aunque guardan relación entre sí, funcionan de forma independiente como pequeñas historias atómicas. Según Wada-Marciano (2007:28-29) este tipo de estructura simula el formato de capítulos de los DVD, cuya fragmentación está planteada para el espectador que busca una gratificación inmediata a través de un pequeño segmento que puede verse repetidas veces y de forma intermitente. Mientras que *La maldición* está dirigida a un tipo de audiencia casera consumidora de DVD, su *remake* se planea para una exhibición internacional en salas de cine (ídem). En *El grito* desaparece esta estructura por bloques y, aunque sigue existiendo coralidad y seguimos siendo testigos de cómo la casa afecta a distintas vidas de personas ajenas, la mayor parte del relato se organiza en torno al personaje de Karen. Ella es una estudiante americana voluntaria de un centro social que acude a la casa para tratar de cubrir la baja de una compañera. Su heroicidad es una de las diferencias principales con respecto al relato original, pues trata incluso de sacrificarse quemando la casa para acabar con la maldición⁶. Karen es la representación de la figura mesiánica propia de las narraciones occidentales, porque cuando encuentra a su novio muerto a causa de la maldición decide entregar su propia vida por el bien común, produciéndose «*la toma de conciencia de su misión trascendente [...] y su sacrificio final*» (J. Balló, X. Pérez; 1997:61).

4.2. Conflictos interculturales

Siguiendo la afirmación de Ozawa expuesta previamente, sí que se pueden encontrar distintas secuencias en *El grito* que muestran el aspecto de la xenofobia, mostrando la descontextualización de los occidentales en Tokio, lo que acrecienta la sensación de indefensión de los mismos. Por un lado, la propia casa es una típica construcción nipona y juega un rol como agente de terror, puesto que es un espacio propio del Tokio urbano que despierta a la vez «*familiarity and repulsion [...] to keep the sense of spatial constriction and claustrophobia*» (M. Wada-Marciano; 2007:26-27)⁷.

Con respecto a los personajes, especialmente relevante es el caso de Jennifer Williams, la joven esposa americana que se muda junto a su marido y su madre a Tokio

6. En la versión original, Toyama, el antiguo detective que se encargó del homicidio de Kayako y Toshio, acude a la casa para tratar de quemarla con gasolina pero, atormentado por Kayako, huye; sin embargo tampoco podrá escapar de la maldición y tendrá un final siniestro.

7. Para el *remake* se construyó una réplica casi exacta de la casa de Tokio para mantener el mismo ambiente.

por el ascenso laboral de Matthew. Desde la propia mudanza de la familia Williams, se pone de manifiesto que ellos desconocen las costumbres del país, como muestran al no quitarse el calzado cuando visitan la casa por primera vez. Otras escenas exhiben la descontextualización de Jennifer, como cuando acude al supermercado y abre los alimentos para averiguar sus sabores. En cambio, el carácter decidido de Karen está ligado a su rol como heroína. Ella también es extranjera y está desubicada, pero se desenvuelve mejor en el entorno ajeno: trata de entender los mapas del metro, pregunta por direcciones en japonés... Karen quiere conocer la esencia de la cultura nipona, incluso le explica a su novio el significado de un ritual budista en un cementerio, tratando de inculcarle que *«el fundamento, la matriz, radica en una sensibilidad religiosa singular y que afecta, aunque no por igual, a todos los estratos de la población»* (C. Aguilar, D. Aguilar, T. Shigeta; 2001:18). Karen comprende la importancia de que los muertos encuentren la paz, y eso hace que sea más terrorífica la situación en la casa maldita, pues se hace patente la imposibilidad de que los fantasmas de Kayako y Toshio la encuentren debido a su violenta muerte. La situación de estas almas impuras no tiene solución, *«por consiguiente, no debe extrañar, antes al contrario, que el happy end tan querido por el cine occidental no sea, ni mucho menos, común en el fantástique nipón [...] reviste, directa o subliminalmente, un sentido fatalista de búdica renuncia a las aspiraciones materiales»* (C. Aguilar, D. Aguilar, T. Shigeta; 2001:18). y que, por tanto, sea imposible que la película tenga un final en el que la heroína triunfe pues, aunque sobrevive, somos testigos en la última escena de que la maldición la perseguirá para siempre.

4.3. Folklore japonés

El cine de terror se nutre continuamente de elementos presentes en la realidad social, cultural e histórica de los creadores y espectadores. Dichos elementos compartidos no aparecen generalmente de forma concreta e identificable, sino transmutados en arquetipos y modelos propios de este género (personajes, lugares, monstruos). Así, a través del relato ficcional y su disfrute, es posible sublimar y asimilar aspectos traumáticos, problemáticos o injustos que afectan a una comunidad. En cualquier caso, es necesario llamar la atención sobre la necesidad de que creadores y espectadores pertenezcan a la misma tradición cultural (o al menos posean las referencias mínimas necesarias) para que el film de terror sea contextualizado correctamente. Tal y como señala A. Palazón, la película de terror *«plantea la existencia de mundos con una serie de rasgos genéricos que se sustentan en la concepción del mundo que tiene el director y el espectador. Tanto uno como otro parten de unos elementos establecidos desde un principio que se acaban asumiendo y son apoyados por toda una serie de referentes que están impuestos en toda la estrategia del género»* (2005:23).

La industria del cine ha estado dominada históricamente por Estados Unidos, de modo que numerosos aspectos de la cultura estadounidense se han filtrado en otras partes del mundo a través de los films de terror de Hollywood. Con la expansión del cine de terror asiático producida a comienzos de los 2000 comenzaron a ponerse en circulación nuevos modelos de personajes y eventos terroríficos. Dicha operación, que sirvió para camuflar la anemia creativa de los norteamericanos y revitalizar el género,

hizo que las audiencias occidentales entraran en contacto por primera vez con elementos comunes y muy asentados en los lugares de origen de los films, como la existencia de fantasmas, maldiciones, o premoniciones. Del mismo modo, el ritmo narrativo y la puesta en imagen de los relatos de terror asiáticos también se consideraron característicos, dando como resultado una nueva tendencia o tipo de cine de terror cuya novedad se encuentra únicamente en los ojos de los espectadores occidentales. Y es que, como veremos, el *J-Horror* se sustenta en arquetipos propios de la tradición cultural nipona que el público occidental mayoritario desconoce.

Nos centraremos, en concreto, en los dos espectros principales de *The Grudge*, puesto que cada uno de ellos remite a narrativas y personajes con amplia presencia en el imaginario japonés. Por un lado, Kayoko es un ejemplo evidente de *onryō*, el espíritu de una mujer atormentada en vida que regresa para cobrar su venganza. Esta figura sobrenatural, muy presente en la tradición cultural japonesa, aparece en prácticamente todas las películas de terror japonés que han obtenido éxito en Occidente, de modo que se ha convertido en el símbolo del *J-Horror*. Su caracterización, que procede de prácticas y creencias funerarias japonesas mezcladas con influencias teatrales y literarias, se basa en la larga cabellera negra (generalmente ocultando el rostro), ropajes blancos, piel pálida o blanquecina, y movimientos antinaturales y bruscos (S. Sumpter; 2006). La simbología que rodea a este tipo de espectro es ciertamente compleja, puesto que generalmente presentan dos facetas ambivalentes: el deseo de justicia/venganza (que puede ser visto como legítimo en ciertos casos) y su ira descontrolada que termina afectando a personas inocentes. G. Barrett ha analizado y discutido este arquetipo en el cine japonés y señala que en estos fantasmas es posible apreciar un cierto deseo feminista de liberación de una sociedad patriarcal (1989:97-117).

Por el otro lado, Toshio, el niño espectral que aparece en el póster del film, puede ser considerado como una evolución del gato fantasma (en japonés conocido como *bakeneko* o *kaibyō*). Así, Toshio viene a ser un híbrido entre niño y gato, tal y como podemos comprobar al escuchar sus bufidos, sus ojos extrañamente negros y su alternancia entre la forma humana y animal. Narrativamente, el personaje es así porque el pequeño fue ahogado en una bañera junto con su gato negro, de modo que los espíritus de ambos quedaron unidos o fusionados. En última instancia, Toshio remite a multitud de historias, relatos y films de terror en los que el causante de las desgracias y las muertes son gatos fantasmas. Este tipo de obras fue muy popular durante los años 50 y 60 en Japón (A. Richards; 2010), aunque sus inicios pueden trazarse prácticamente hasta la década de 1910⁸. El fantasma era interpretado comúnmente por actrices, por lo que dicho arquetipo se constituía a partir de la belleza, el engaño, y la malicia, combinando así características tradicionalmente atribuidas tanto a los felinos como a las mujeres. Por último, sim-

8. Para una concisa pero interesante aproximación a la historia del film de terror de gatos fantasmas, consulte J. Sharp (2011:86-87). Entre los títulos más conocidos podemos citar *Ghost-Cat of Arima Palace* (*Kaibyō Arima goten*, Ryohei Arai, 1953), *Ghost-Cat of Gojusan-Tsugi* (*Kaibyō Gojūsan tsugi*, Bin Kato, 1956), *Ghost-Cat Wall of Hatred* (*Kaibyō noroi no kabe*, Kenji Misumi, 1958), *Black Cat Mansion* (*Bōrei kaibyō yashiki*, Nobuo Nakagawa, 1958), *The Ghost Cat of Otama Pond* (*Kaibyō Otama-ga-ike*, Yoshihirō Ishikawa, 1960), *Kuroneko* (Kaneto Shindo, 1968), y *The Haunted Castle* (*Hiroku kaibyō-den*, Tokuzō Tanaka, 1969).

plemente apuntaremos que incluso la propia perspectiva y actitud hacia los elementos sobrenaturales es diferente en Occidente y en Japón, donde muchas personas mantienen supersticiones y creencias relacionadas con el mundo espiritual (R. Anderson; 1995).

5. Conclusiones

Del análisis realizado se extraen las siguientes conclusiones:

- a) Diferencias narrativas: la estructura del *remake* se organiza en torno a la figura de un personaje protagonista con cualidades de héroe, perdiéndose la organización por episodios independientes presente en el original. Este cambio de la estructura se debe principalmente a la diferencia de mercados a los que se dirigían ambos filmes, pero también determina la forma de consumo y el texto final. En ese sentido, es más importante en la versión americana la resolución de los conflictos de los personajes que el propio terror.
- b) El encuentro intercultural: la fusión de culturas que se produce en *El grito* es un factor más en la creación del ambiente de terror, pudiéndose afirmar que la xenofobia, en su sentido más literal y no estrictamente peyorativo, es parte de la construcción del relato. La indefensión de los occidentales es superior, aunque la maldición pueda afectar a cualquiera, porque no comprenden del todo el entrono en el que se desenvuelven. A diferencia de las otras producciones norteamericanas de *J-Horror*, la localización y la tradición cultural nipona tienen un rol en esta película como agentes exóticos asociados al terror.
- c) Elementos propios del folklore japonés: en ambas producciones se mantiene la figura de la mujer vengadora (Kayoko) y el gato sobrenatural (Toshio), con la diferencia de que, en la versión original, Kayoko es una víctima inocente y, en el *remake*, tiene un comportamiento más patológico, lo que en cierta medida viene a impulsar su carácter vengativo después de morir. De esta forma, en el *remake* existe la necesidad moral de justificar su vileza, mientras que no existe justificación para su comportamiento en *La maldición*.

En definitiva, a pesar de las grandes similitudes existentes entre ambos filmes, encontramos diferencias significativas tanto a nivel narrativo, como en el enfoque intercultural y en la introducción de elementos propios del folklore japonés.

Bibliografía

- AGUILAR, Carlos, AGUILAR, Daniel, SHIGETA, Toshiyuki (2001), *Cine fantástico y de terror japonés (1899-2001)*. San Sebastian, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastian.
- ANDERSON, Richard (1995), “Vengeful Ancestors and Animal Spirits: Personal Narratives of the Supernatural in a Japanese New Religion”, *Western Folklore*, Vol. 54, No. 2, pp. 113-140.

- BALLÓ, Jordi, PÉREZ, Xavier (1997), *La semilla inmortal*. Barcelona, Anagrama.
- BALMAIN, Colette (2008), *Introduction to Japanese Horror Film*. Edimburgo, Edinburgh University Press.
- BARRETT, Gregory (1989), *Archetypes in Japanese Film. The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*. Londres, Associated University Presses.
- DERRY, Charles (2009), *Dark Dreams 2.0. A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century*. North Carolina, McFarland.
- HUTCHEON, Linda (2006), *A Theory of Adaptation*. Londres, Routledge.
- MCDONALD, Keiko (2006), *Reading a Japanese Film. Cinema in Context*. Honolulu, University of Hawaii Press.
- MALPARTIDA TIRADO, Rafael (2010), “Dos estéticas del horror: Hideo Nakata y Takashi Shimizu (literatura, cine y remakes)”. En: *Cine Fantástico 100% Asia*. Editado por Sara Robles Ávila, Málaga, Universidad de Málaga, pp. 259-279.
- OZAWA, Eimi (2006), “Remaking Corporeality and Spatiality: U.S. Adaptations of Japanese Horror Films”. En *49th Parallel*. Conference Special Edition, Autumn. <http://www.49thparallel.bham.ac.uk/back/issue19/Ozawa.pdf> [consultado el 12 de diciembre de 2013]
- PALAZÓN MESEGUER, Alfonso (2005), “Imágenes del miedo. Breves anotaciones sobre el cine de terror”. En: *El cine y lo siniestro*. El Ejido, Diputación de Almería, pp. 14-25.
- RICHARDS, Andy (2010), *Asian Horror*. Harpenden, Kamera Books.
- RICHIE, Donald (2001), *A Hundred Years of Japanese Film*. Tokio, Kodansha International.
- RODRIGO ALSINA, Miquel (1999), *La comunicación intercultural*. Barcelona, Anthropos.
- SHARP, Jasper (2011), *Historical Dictionary of Japanese Cinema*. Maryland, Scarecrow Press.
- SHEN, Pennylane (2009), “It Came From the East... Japanese Horror Cinema in the Age of Globalization”. En *Journal Volume IX Issue II*, Spring. <http://gnovisjournal.org/2009/05/13/it-came-east-japanese-horror-cinema-age-globalization/> [consultado el 5 de enero de 2014].
- SUMPTER, Sara (2006), “From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to The Contemporary Horror Film”, *Explorations*, pp. 5-24.
- WADA-MARCIANO, Mitsuyo (2007), “J-Horror: New Media’s Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema”, *Canadian Journals of Film Studies*, Volume 16, nº 2, Automne, pp. 23-48. http://www.filmstudies.ca/journal/pdf/cj-film-studies162_Wada-Marciano_j-horror_g.pdf [consultado el 2 de enero de 2014]
- WEE, Valerie:
 (2011), “Patriarchy and the Horror of the Monstrous Feminine”, *Feminist Media Studies*, 11: 2, pp. 151-165.
 (2013), *Japanese Horror Films and Their American Remakes*. Nueva York, Routledge.
- WESTMORE, Kevin (2009), “Technoghosts and culture shocks: sociocultural shifts in American remakes of J-horror”, *Postscript*, Vol. 28, Issue 2.