


# La vía de los kami o un descenso a los infiernos: El sintoísmo en el J-Horror a través de las películas *Noroi* y *Shikoku*

Marta María Cardona García  
Universidad Autónoma de Barcelona ✉ 

<https://dx.doi.org/10.5209/ECAO.100159>

Recibido: 01/09/2022 • Evaluado: 01/02/2023 • Aceptado: 25/10/2023

**Resumen:** El término J-Horror nace a finales de los 90 para hacer referencia a las películas de terror japonesas. En poco tiempo se convirtió no solo en uno de los subgéneros más prolíficos y exportados del cine japonés, sino también en un fenómeno de masas, lo cual promovió la creación de numerosos remakes en Occidente. Con una estética marcada y apelando al terror psicológico y las películas de serie-B, el J-Horror recurre a un gran abanico de recursos para plasmar los miedos, conflictos y tensiones que existen a nivel social y político en Japón. En esta ocasión investigaremos la importancia de los elementos religiosos, y en concreto del sintoísmo, a través de las películas de culto *Noroi* y *Shikoku*. Este análisis de una simbología, que puede quedar empañada por motivos culturales, nos permitirá adentrarnos en la significación de los films seleccionados y en su impacto social y cultural.

**Palabras clave:** cine japonés; terror japonés; folclore; budismo; religión; maldición.

## ENG The way of the kami or a descent into hell: Shinto in J-Horror through the films *Noroi* and *Shikoku*

**Abstract:** The term J-Horror was born in the late 90's to refer to Japanese horror films. It soon became not only one of the most prolific and exported subgenres of Japanese cinema, but also a mass phenomenon, which promoted the creation of numerous remakes in the West. With a marked aesthetic and appealing to psychological horror and B-movies, J-Horror resorts to a wide range of resources to capture the fears, conflicts and tensions that exist at a social and political level in Japan. On this occasion we will investigate the importance of religious elements, and specifically Shintoism, through the cult films *Noroi* and *Shikoku*. This analysis of a symbolism that can be obscured for cultural reasons will allow us to delve into the significance of the selected films and their social and cultural impact.

**Keywords:** Japanese cinema; Japanese horror; folklore; Buddhism; religion; curse.

**Sumario:** 1. Introducción. 2. El *J-Horror*: folclore, *underground* y estudios intelectuales 3. El sintoísmo: cuando los espíritus conviven con los vivos. 4. Dos ejemplos de sintoísmo en el *J-Horror*: *Shikoku* y *Noroi*. 4.1. *Shikoku*. 4.2. *Noroi*. Conclusión.

**Cómo citar:** Irene M. Muñoz Fernández (2025). "La vía de los kami o un descenso a los infiernos: El sintoísmo en el *J-Horror* a través de las películas *Noroi* y *Shikoku*". *Estudios Complutenses de Asia Oriental* 1(1), e100159. <https://dx.doi.org/10.5209/ECAO.100159>

## 1. Introducción

En medio de la noche, un televisor. Desde su pantalla emerge una figura de larga cabellera negra y túnica blanca. Como una serpiente, se arrastra y retuerce hacia el espectador. No es necesario ser aficionado al cine japonés para que la famosísima imagen de Sadako Yamamura en *Ringu* (1998) aparezca ante nuestras mentes. La película supuso un *boom* a nivel internacional que llevaría el género a lo más alto para después destruirlo a base de copias baratas y repetitivas, como si de una maldición se tratara. En este artículo nos adentramos en una de las bases sobre las que se construyó el género del terror en Japón: la religión

sintoísta. La delgada o inexistente línea que separa a los muertos de los vivos, las leyendas folclóricas y los rituales sintoístas sirvieron como marco perfecto para dejar volar la imaginación de los cineastas<sup>1</sup>. En poco tiempo, Japón se convirtió en uno de los países más prolíficos en la creación de películas de terror, tanto, que todo un subgénero lleva acuñada su inicial: el *J-Horror*. Quizás sea necesario recalcar que en este artículo utilizaremos el término *J-Horror* únicamente para referirnos a las películas creadas en el país nipón que se produjeron a finales de los 90 y principios de los 2000 con temática de terror. Y decimos esto ya que, en numerosas ocasiones, el término se emplea para hacer referencia a todas las producciones de similares características que se realizaron en el continente asiático, influenciadas por el auge de los fantasmas y las fructíferas taquillas que llevaban consigo.

Siguiendo la estela de *Ringu* (1998), decenas y decenas de películas intentaron conseguir, casi siempre sin suficiente éxito, la fama de su predecesora. Los espectros de piel blanquísima y melenas infinitas inundaron un subgénero que no tardaría en perder fuelle y originalidad, pero que aun así nos dejó algunas joyas y películas de culto para recordar. Es más, el tiempo nos ha dado otra perspectiva sobre este fenómeno cinematográfico y se ha generado un interesante y necesario debate académico alrededor de muchas de las películas que aterrizaron a los aficionados de la época. De este modo, el interés intelectual en el *J-Horror* ha hecho que se reconsidere el valor y la importancia de diversos títulos, además de destacar su influencia artística y cultural en otros ámbitos. Y es que, como sabemos, tradicionalmente el terror se ha utilizado en las artes para plasmar miedos reales como son traumas sociales, conflictos políticos, económicos, abusos y desigualdades<sup>2</sup>. Lo mismo ocurre con este subgénero del terror, y precisamente por ello es importante que analicemos cuáles son los recursos que se utilizan para construir su narrativa. Como hemos dicho, en esta ocasión nos centraremos en la religión sintoísta, pero antes de adentrarnos en detalle en su influencia en el *J-Horror*, hagamos un recorrido por la historia del terror en Japón.

## 2. El *J-Horror*: folclore, *underground* y estudios intelectuales

Ya en el periodo Edo (1603-1867) encontramos escrituras que nos hablan de lo sobrenatural, y en especial de su relación con las doctrinas sintoístas. El folclore, las leyendas populares y los cuentos que se transmitían a los niños estaban habitados por espíritus que en ocasiones parecían cruzar la fina línea que separa el mundo de los vivos y el de los muertos. Esta particular relación de Japón con los fantasmas quedó también plasmada en la danza *Kagura*, dedicada a los *kami* o dioses japoneses, en la cual abundaban los elementos folclóricos y religiosos. Esta ceremonia daría paso más adelante al teatro *Kabuki* y al *Noh*, los cuales encontraban en el más allá una fuente de inspiración, además de un medio para conectar con su público<sup>3</sup>. Por supuesto, no podríamos hablar de terror japonés sin mencionar *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (1903) del famoso orientalista Lafcadio Hearn, quién sería uno de los primeros en dar a conocer la cultura japonesa en Occidente. Esta recopilación de leyendas y creencias populares japonesas nos muestra cómo en la mayoría de las ocasiones el terror tenía sus raíces en la religión sintoísta y budista<sup>4</sup>. Es más, no es de extrañar que Japón, un país conocido por sus catástrofes naturales, encontrase refugio en la idea de fugacidad e impermanencia que proclamaba el sintoísmo.

El cine japonés bebe directamente de estas tradiciones teatrales, literarias y folclóricas, lo cual se hace incluso más patente en los dos subgéneros que trazaron una clara tendencia cinematográfica en torno al terror en Japón. Y es que no podríamos hablar de *J-Horror* sin mencionar antes sus predecesores, los cuales se desarrollaron entre los años 50 y 60 del siglo pasado, tras una devastadora Segunda Guerra Mundial que traería nuevos terrores y traumas a la sociedad japonesa. Se trata del *kaidan eiga* y el *daikaijū eiga*<sup>5</sup>. En este caso nos interesa más el primero, el cual se refiere literalmente a *películas de fantasmas*, mientras que el segundo hace referencia a las *películas de grandes monstruos*, como fue la archifamosa *Godzilla*. Era de esperar que el cine japonés se hiciera eco de la larga tradición de cuentos de fantasmas, como lo demuestran películas como *Onibaba* (1964), *Kwaidan* (1964) o *Kuroneko* (1968), tres films que destacaron entre las decenas de producciones que se hicieron en torno al más allá y que hoy en día se consideran películas de culto. En ellas ya encontramos espíritus, seres sobrenaturales y elementos folclóricos, con un estilo narrativo que aún compartía muchas semejanzas con la tradición de las leyendas. Aunque la tendencia cinematográfica cambió hacia los años 70 con las *pink eiga*, este género sentaría las bases para el posterior boom que estallaría con *Ringu* (1998). De este modo, esta ola de *New Asian Horror* que inundó Oriente y Occidente con la llegada del nuevo milenio, no supuso algo tan novedoso para los aficionados al terror<sup>6</sup>.

Ahora bien, es cierto que el *kaidan eiga* no consiguió exportarse más allá de las fronteras niponas del mismo modo que lo harían otras películas japonesas de mediados del siglo XX. Las compañías distribuidoras de cine occidentales no parecían encontrar en las leyendas de fantasmas algo lo suficientemente atractivo para un público que, en muchas ocasiones, tenía una primera toma de contacto con el cine de Japón. Según Rafael Malpartida (2014), uno de los posibles motivos es la opacidad que aún suponían para el espectador occidental los elementos folclóricos nipones. Por otra parte, las películas carecían de lo que se conoce como *orientalismo* (concepto imperialista del que nos habla Edward Said), y estaban construidas en torno a una larga tradición arraigada en los límites de la nación. Algo completamente distinto sucedió

<sup>1</sup> McRoy, J. 2008, 75

<sup>2</sup> McRoy, J. 2008, 13-15

<sup>3</sup> Terrades Vicens, E. 2005, 15-20

<sup>4</sup> Hearn, L. 1904

<sup>5</sup> McRoy, J. 2008, 6-8

<sup>6</sup> Malpartida, R. 2014, 20-30

con el estreno de *Ringu* (1998) de Hideo Nakata, cuyo camino había sido allanado en los años anteriores por películas como *Cure* (1997) de Kyoshi Kurosawa. La película que iniciaría toda una ola de *remakes* consiguió una trascendencia a nivel nacional e internacional, generando un interés por los *yūrei* o fantasmas que había sido olvidado hasta el momento. El film, que bebe de la leyenda clásica del periodo Edo *Banchō Sarayashiki*, consiguió modernizar un terror que reconectaba con un sentimiento ancestral del más allá y que traspasó género y fronteras. Esta actualización y revisión del terror clásico japonés recibió el nombre de *neokaidan eiga*, o películas de terror moderno.

En medio de este frenesí de lo sobrenatural, encontramos películas que merecen especial mención como son *Shikoku* (1999) o *Noroi* (2005) las cuales analizaremos en este artículo, y otras como las maravillosas *Gemini* (1999), *Audition* (1999), *Kairo* (2001), *Ju-on: The Grudge* (2002) o *Dark Water* (2002). En todas ellas encontramos un nuevo tratamiento de los temores humanos más primarios entremezclados con las calles laberínticas de un Tokyo que engulle a sus habitantes, aparatos tecnológicos que hacen enloquecer y fantasmas capaces de hacer de una sociedad moderna y aparentemente racional su hogar. Fruto de esta creciente fascinación por Asia, y también con el anhelo de conseguir un segundo *boom* capaz de replicar el de *Ringu*, encontramos remakes que no consiguieron alcanzar el impacto ni la relevancia de los *films* originales.

Quizás una de las principales diferencias entre el cine de terror occidental y el japonés fuese la propia forma de entender más allá, algo que, como hemos dicho, está íntimamente ligado a la cultura. En las producciones occidentales no es extraño que se ponga en duda la existencia del fantasma o del ser sobrenatural, e incluso se relaciona con un elemento de locura para aportar una visión más racional. En muchas ocasiones, el propio argumento de la película se basa en la búsqueda y exploración de una explicación lógica al fenómeno paranormal. En otras palabras, el terror se rige por unas creencias más conservadoras de índole monoteísta y se separan continuamente el bien del mal, el cielo del infierno, Dios y el Demonio. Al contrario, en la mayoría de *kaidan eiga* y *neokaidan eiga* los fantasmas conviven con los vivos y no se cuestiona su existencia, sino que el argumento discurre por otras sendas más afines a leyendas de maldición, venganza y deseos frustrados. Como sabemos, esto parte de un sustrato sintoísta-budista que sitúa a vivos y muertos en el mismo plano de la realidad, puesto que todos los espíritus están unidos a los de sus ancestros<sup>7</sup>. Fue quizás este planteamiento uno de los elementos que contribuyó al éxito del *J-Horror* a nivel mundial, ya que se trataba de un género en el que el cine occidental no conseguía dar a luz grandes títulos, y mucho menos de la talla de los originales asiáticos que en muchas ocasiones contaban con menos presupuesto y recursos, lo que a su vez permitía una mayor experimentación.

Hoy en día el *J-Horror* sigue vivo y aún cuenta con una gran base de *fans*, si bien Japón ha dejado de ser el núcleo de las producciones, para expandirse por toda Asia. Así lo demuestran películas que en los últimos años han hecho las delicias de los aficionados al cine de terror, como son *Tren a Busan* (2016), *El Extraño* (*Gokseong*) (2016), *The Medium* (2021) o *Maleficio* (2022). De hecho, desde hace dos décadas el género de terror se ha popularizado cada vez más en otros medios de entretenimiento como son el *manga*, el *anime* y los videojuegos. En muchos de ellos encontramos los mismos elementos folclóricos, *yūrei* y leyendas que siguen aterrizando a millones de *fans*.

Ahora bien, llegados a este punto debemos hacernos dos preguntas. La primera de ellas es: ¿qué hace del *J-Horror* un campo interesante para el estudio académico? Como ya hemos mencionado anteriormente, desde que *Ringu* debutara a nivel internacional ha ido creciendo el interés intelectual y académico por este género, algo que no es de sorprender si tenemos en cuenta su impacto artístico y cultural. Si bien el *J-Horror* llegó a consumirse hasta la extenuación y acabó con su propia época dorada, el tiempo nos ofrece otra perspectiva y nos permite observar el impacto de *films* que en su momento se veían relegados a un ámbito de cine *underground*. En este punto, y especialmente en relación con la religión sintoísta, nos interesa hacer hincapié en el terror como herramienta de crítica y como medio para plasmar conflictos sociales.

Según McRoy, experto en cine de terror japonés, en una cultura tradicionalmente ligada a los fantasmas el terror ha permitido que los artistas se expresen a través de metáforas narrativas y visuales para plasmar las angustias de una sociedad que en el último siglo se ha transformado a una velocidad vertiginosa. H.D. Harootunian nos habla de la *maleable racionalidad* (*aidagamshugi*) de la sociedad japonesa, característica que le permite mutar y adaptarse al cambio con rapidez, estas transformaciones han generado también conflictos que han dejado una impronta, casi traumática en ocasiones, sobre la sociedad y en especial sobre el individuo<sup>8</sup>. La revisión del concepto de nación, cultura, género y familia son tan sólo algunos de los aspectos que discurren en un siglo marcado por la catastrófica Segunda Guerra Mundial y los cambios sociales y políticos que conllevó, las atrocidades y los crímenes de guerra, y el posterior desarrollo económico conocido como el *milagro japonés*. En una sociedad marcadamente tecnológica y racional, la religión destaca por su presencia en el día a día y sigue conectando a los habitantes con unas creencias ancestrales aún muy arraigadas en la cultura, como veremos en el siguiente apartado.

Por otra parte, consideramos que es interesante hacernos la siguiente pregunta para abordar este artículo: ¿por qué nos centramos en películas de *J-Horror* o *neokaidan eiga* y no en el cine clásico de terror, *kaidan eiga*? En esta ocasión hemos seleccionado las películas que analizaremos dentro del marco del *J-Horror* ya que consideramos que muchos de los conflictos y miedos que plasma aún siguen presentes no sólo en la sociedad actual japonesa sino también en cualquier país avanzado tecnológicamente, lo cual, por desgracia, no se equipara a una sociedad libre de desigualdades y carencias. En este caso, nos resulta especialmente

<sup>7</sup> Hennig, M. 2019, 180-189

<sup>8</sup> McRoy, J. 2008, 4-10

interesante observar cómo una cultura que aparentemente se ha distanciado de la tradición y del folclore aún conserva creencias inherentes a sus religiones, así como miedos actuales capaces de llenar sus vidas de los mismos fantasmas de antaño. Por ejemplo, uno de los *yūrei* más conocidos, el de la mujer vengativa, nos habla de un conflicto de represión y violencia machista que se ha dado durante siglos en una sociedad marcadamente patriarcal. Veamos a continuación cómo estos *yūrei* o espíritus habitan el Japón de los vivos según las bases de la doctrina sintoísta.

### 3. El sintoísmo: cuando los espíritus conviven con los vivos

El término “sintoísmo”, del japonés *shinto* significa literalmente “camino de los dioses”. Esta religión primitiva de Japón fue nombrada religión oficial del Estado con la Restauración Meiji en 1968. Se trata de una religión politeísta basada en creencias animistas, en la que se venera a los *kami* o divinidades, los cuáles pueden residir en humanos, animales, elementos de la naturaleza, etc. En este sentido, el sintoísmo no tiene ni fundador, ni doctrina, ni código moral. En cambio, su práctica se construye a través de rituales que en numerosas ocasiones impregnan el día a día. Con el tiempo, se considera que el sintoísmo ha dado forma a ciertas características del pueblo japonés como son el pragmatismo, la disciplina y la constancia, muchas veces relacionadas con la propia naturaleza del país y con las catástrofes naturales que se han sucedido a lo largo de la historia. Hoy en día, la veneración por los *kami* y por los ancestros aún forma parte de la cotidianidad del país.

Si bien el sintoísmo es la religión más antigua de Japón y la única autóctona, alrededor del siglo VI entró en contacto con corrientes budistas, taoístas y confucionistas, de las cuales recibió una gran influencia. De hecho, la fuerza del budismo en Japón fue tal que ambas religiones se fusionaron, considerando que la Diosa del Sol, Amaterasu, era una reencarnación del Buda Vairocana. Desde entonces, podemos observar templos tanto budistas como sintoístas y muchos de los rituales son una unión de las creencias ancestrales de ambas corrientes. Estas creencias, repletas de leyendas con siglos de antigüedad, han hecho que todas las disciplinas artísticas en Japón compartan el interés por los elementos folclóricos. Puesto que aquí nos interesan en especial aquellos relacionados con el terror, veamos algunas de las formas en las que los fantasmas han convivido con los vivos en Japón a lo largo de los años.

Una de las bases de las creencias sintoístas es la existencia de dos mundos o planos de la realidad que se entremezclan y conviven: el mundo de los muertos (*ano-yo*) y el mundo de los vivos (*kono-yo*). Ambos mundos coexisten en un mismo tiempo y espacio, separados por una especie de frontera permeable que los espíritus y fantasmas del *ano-yo*, son capaces de cruzar. En ocasiones, sus intenciones para hacerlo no son las mejores. Esta creencia en una permeabilidad entre ambos mundos ha sido tradicionalmente una herramienta que la esfera política y dominante ha utilizado para moldear la conducta de la sociedad, especialmente a través del miedo, los rituales y el respeto a lo ancestral<sup>9</sup>. De hecho, estos elementos ritualísticos del sintoísmo se encuentran prácticamente desde los inicios de la propia religión, ya que se consideraba necesario hacer ofrendas para complacer y calmar a los espíritus. Es a partir del periodo Heian (794-1185) cuando los *yūrei* adquieren un papel más relevante a nivel político y social, ya que, en casos de crisis por guerras, hambrunas, catástrofes naturales o epidemias, se consideraba que los espíritus habían actuado contra los humanos para traerles la desdicha. En este momento tomó especial relevancia la figura del *onryō* o fantasma vengativo. Como Sumpter afirma, se trataba del fantasma de un ser humano que, en el momento de morir, había experimentado fuertes emociones relacionadas con el amor, la tristeza, el odio, la envidia, etc. Este estado de exaltación habría hecho que no consiguiera alcanzar la paz en el mundo de los muertos y vagase por el de los vivos intentando conseguir venganza<sup>10</sup>. Los actos vengativos por parte de los *onryō* podían ejercerse directamente sobre las personas que tuvieron que ver con su desdicha, o podían desatarse en forma de *tatari* o maldición sobre cualquier ser humano hasta el punto de causar crisis sociales o catástrofes. En este contexto surgió en la corte imperial Heian la religión *Goryō Shinko*, la cual se basaba en la creencia de los *onryō* y los relacionaba con consecuencias fatales. Para apaciguar los espíritus se desarrollaron diversas prácticas y rituales a modo de exorcismo, en un intento de minar la amenaza que estos fantasmas vengativos suponían para los emperadores y para la sociedad japonesa. Si bien en un principio esta religión estaba relegada a la corte imperial, hacia la segunda mitad del periodo Heian los rituales ya estaban integrados en la vida diaria del pueblo japonés, que deseaba protegerse de los *onryō* del mismo modo que sus líderes<sup>11</sup>.

De este modo, a lo largo de los siglos el temor y el respeto al más allá se fue extendiendo en Japón de modo silencioso hasta impregnar distintas capas políticas y sociales. Esta conexión entre el mundo de los vivos y el de los muertos aún sigue patente hoy en día a través de distintas celebraciones y ceremonias como es el conocido festival *Bon Odori*, el cual tiene lugar cada año entre los meses de julio y agosto. Durante los tres días en los que se celebra, se considera que los espíritus del *ano-yo*, regresan al mundo de los vivos, *kono-yo*. Para venerar a sus ancestros y protegerse de posibles consecuencias negativas, en el primer día del festival las familias limpian las tumbas de sus fallecidos y hacen ofrendas en los *shōryō-dana* o altares dedicados a los espíritus, para que de ese modo puedan regresar al mundo de los vivos. Durante la noche, momento en que les es posible cruzar la línea que separa ambas esferas, las familias encienden hogueras o luces y dejan las puertas de las casas abiertas para dar la bienvenida a los espíritus en lo que se conoce

<sup>9</sup> Collette Balmain 2008, 48

<sup>10</sup> Sumpter 2006, 9

<sup>11</sup> McMullin, N. 1988, 270-293

como *mukaebi*. El último día del festival, se realiza un evento ritual de despedida *okuribi*, para mostrarle a los espíritus el camino de regreso al *ano-yo*<sup>12</sup>.

Si bien el *Bon Odori* es uno de los ejemplos más claros de creencia en el más allá que encontramos en el Japón actual, las supersticiones y los fantasmas tienen una presencia que ha llegado a las más altas cúpulas de la política japonesa. Por ejemplo, el fallecido político Shinzō Abe llegó a los titulares de todo el mundo con su decisión de no mudarse a la residencia oficial ya que, supuestamente, existían rumores de que esta estaba encantada por espíritus malvados. Lejos de ridiculizarse, la situación se trató con intriga y respeto. Parece comprensible, de este modo, que los fantasmas y el terror se hayan filtrado por todas las disciplinas artísticas en Japón desde hace siglos. No es de extrañar, pues, que el cine japonés lo explotase de ese modo, ya que a través de elementos folclóricos y leyendas populares era capaz de llegar a toda una población que compartía creencias y temores ancestrales. Y no sólo eso, también servía como herramienta para que la población expresase su descontento y sus conflictos con la estructura social y política que ejercía poder sobre ellos. En el siguiente apartado exploraremos con mayor detalle algunos de los elementos sintoístas que se utilizaron para construir aclamadas películas del fenómeno *J-Horror*.

## 4. Dos ejemplos de sintoísmo en el *J-Horror*: *Shikoku* y *Noroi*

### 4.1. *Shikoku*

*Shikoku* se estrenó en 1999, año de proliferación por excelencia de las historias de fantasmas en Japón tras el éxito de *Ringu* un año antes. La película de Shunichi Nagasaki comparte, además, a uno de los productores y guionistas de *Ringu*, Takenori Sento. Algunos de los fantasmas y demonios que nacieron de este *boom* fueron más aterradores que otros y, en este caso, nos encontramos con el fantasma de una joven que, lejos de provocar los escalofríos de los espectadores, hace que la película se pueda encasillar prácticamente en el género del *thriller* sobrenatural. Sobre todo, tras el furor del terror tecnológico y de las películas plagadas de televisores, cintas de VHS y otros aparatos malditos, *Shikoku* destaca por su ritmo tranquilo y su ambientación rural. No obstante, se considera que forma parte de la ola del *J-Horror* por su momento de estreno y en especial por estar fuertemente influenciada por las clásicas historias de terror japonesas.

La película narra la historia de Hinako, una joven que regresa desde el bullicioso Tokyo a su pueblo natal, Yaku (en la isla de Shikoku), para vender la casa familiar. Años atrás, antes de que sus padres decidiesen mudarse a la capital, Hinako había vivido una niñez apacible con sus dos mejores amigos: Fumiya y Sayori. Fumiya era el amor de la infancia de Hinako, y Sayori era una niña con poderes de médium destinada a ser la próxima sacerdotisa del templo local. Al llegar a Yaku, Hinako se ve envuelta por nostálgicos recuerdos de su infancia, y es que en el pequeño pueblo de Shikoku las cosas no habían cambiado con la misma rapidez que en Tokyo, y para sus habitantes ella ya no es parte de la comunidad. Poco después, Hinako descubre que Sayori falleció a los 16 años al ahogarse en un lago. Tiempo atrás, Fumiya y Sayori habían mantenido un romance adolescente, de modo que la muerte de la joven deja a Fumiya totalmente roto e incapaz de volver a abrir su corazón al amor. Al poco de regresar a Yaku, Hinako empieza a tener sueños en los que una fantasmagórica Sayori se le aparece. Hinako recuerda cómo su amiga la rescató en una ocasión que ella misma estuvo a punto de morir ahogada, y lamenta los sueños frustrados de Sayori, quien también deseaba poder huir del pueblo y de su destino para disfrutar de la gran ciudad. En medio de las visiones que nos permiten ver al espíritu de Sayori entre la vida y la muerte, la relación entre Hinako y Fumiya se va estrechando y parece que algo empieza a florecer entre los antiguos amigos. Por supuesto, el fantasma de Sayori se enfurece ante tal deshonor por parte de su amado y de su amiga, y el mal se desata poco a poco en Yaku. Las estatuas de los budas situados en los 88 templos que recorren la isla aparecen con las cabezas cortadas, fenómeno que parece tener algo que ver con el peregrinaje que realiza la madre de Sayori: recorre repetidamente los 88 templos, pero en dirección inversa a la correcta, en lo que parece un intento por reunirse con el fantasma de su hija. En la isla, la gente culpa a Hinako por haber regresado y traído la desdicha consigo.

Como hemos dicho, quizás *Shikoku* no consiga hacer las delicias de los aficionados al terror en busca de emociones fuertes y escenas perturbadoras. No obstante, sí que es capaz de plasmar el miedo al aislamiento que los habitantes de un sitio remoto pueden llegar a sentir, en especial las generaciones más jóvenes. El deseo de Sayori por abandonar el pueblo, los celos al ver que Hinako lo consigue y el regreso de esta plasman una serie de conflictos entre las zonas rurales y las urbanas, la tradición y el presente. De algún modo, los vecinos actúan como si de una entidad malvada se tratase cuando rechazan abiertamente la vuelta de Hinako y la relacionan con los sucesos que ocurren en el pueblo. Si bien en el *J-Horror* los fantasmas sí son capaces de regresar al mundo de los vivos, en la realidad estas supersticiones pueden tener consecuencias excluyentes sobre los individuos. Por otra parte, la película también explora el sentimiento de luto a través del comportamiento compulsivo de la madre de Sayori y de las propias visiones de Hinako. Este trasfondo, aunque está lejos de ser terrorífico contribuye a crear un halo de tensión e incomodidad que cubre todo el *film* de una capa lúgubre. Todo ello junto a uno de los mejores atributos de la película: los paisajes de Shikoku, que aparecen entre tinieblas como si de una ensoñación se tratase.

En cuanto a los elementos folclóricos, debemos empezar precisamente por el nombre de la conocida isla, la más pequeña del archipiélago japonés. Como sabemos, el nombre real de la isla utiliza los *kanji* 四国 y tiene el significado literal de “cuatro reinos o provincias”, en referencia a las cuatro provincias que lo componían antaño. Sin embargo, la película nos presenta el nombre *Shikoku* escrito con los *kanji* 死国, con

<sup>12</sup> Khan, Gulnaz 2018

el significado de “reino de la muerte”. Es posible llevar a cabo este paralelismo ya que el número cuatro, 四, está ligado en diversos países de Asia a la muerte y a un mal augurio porque precisamente la pronunciación *shi* del carácter chino significa *muerte*. No es de extrañar, pues, que a Hinako le aguarde un regreso poco apacible a su pueblo natal. Y del mismo modo que ella regresa a Yaku y se ve embriagada de nostalgia, miles de peregrinos realizan cada año el conocido *Camino de Shikoku* o *Shikoku Henro*, algunos de cuyos templos podemos observar en la película. El camino, de unos 1200Km., está formado por 88 templos y 20 lugares sagrados relacionados con el monje budista Kobo Daishi (774-835), quien recorrió las islas de Shikoku en busca de lugares de gran espiritualidad. Fruto de ello se fueron consagrando poco a poco los distintos lugares relacionados con sus prácticas de ascetismo y meditación. De hecho, se considera que incluso el propio camino y la naturaleza que lo rodea están santificados por el monje y santo budista. Hoy en día, la región se llena cada año de peregrinos religiosos y de turistas que buscan reconectar con la imponente naturaleza de la isla. Sea por un motivo u otro, el peregrinaje de Shikoku consigue evocar una época pasada en la que el paso del tiempo era más lento, sin la presión que la sociedad moderna e industrializada ejerce sobre los individuos. En medio de una naturaleza de un verde intenso, los peregrinos buscan sanar sus males, redimirse de sus pecados o rezar para que un familiar fallecido consiga cruzar al mundo del *ano-yo*<sup>13</sup>. Como vemos en la película, las estatuas de los *Jizo*, en honor a *Jizo Bosatsu*, deidad que protege a los niños y a los viajeros, recorren la isla para guiar y proteger a los peregrinos. Es especialmente simbólico, pues, que la ira de Sayori corte sus cabezas, dejando desamparados a los habitantes de Yaku.

Por otra parte, el primer día que Hinako llega al pueblo, se encuentra con un festival dedicado a los ciervos en el que bailarines con trajes folclóricos realizan coreografías rituales frente a un templo. Las danzas folclóricas o *minzoku geino* son desde hace siglos rituales de gran importancia que tienen lugar en los templos con la finalidad de venerar a las deidades y pedir su protección. Si bien desde la Segunda Guerra Mundial se ha debilitado su práctica, en las últimas décadas se ha recalcado su relevancia cultural y se ha recuperado la tradición en diversas zonas de Japón, especialmente aquellas más alejadas de las grandes urbes. En concreto, observamos danzas dedicadas a los ciervos en varias regiones de Japón, siendo el *shishi odori* de Ochiai en la prefectura de Iwate el más famoso<sup>14</sup>. Si pensamos en ciervos y en Japón, es posible que nos vengan a la mente las famosas imágenes de Nara, con cientos de turistas atareados en alimentar y acariciar a los ciervos que ya han hecho suya la ciudad. En otros lugares de Japón se llegan a considerar una plaga y por ello forman parte de la alimentación típica de algunas zonas<sup>15</sup>. No obstante, el simbolismo y la importancia de los ciervos en Japón se remonta siglos atrás, como podemos observar en una gran multitud de leyendas y en el propio *Kojiki* o *Crónicas de Antiguos Hechos de Japón*, el libro histórico más antiguo que se conserva en el país. En él, encontramos la leyenda del *Ame-no-Kaku*, un ciervo que se convierte en deidad al ser elegido por la diosa Amaterasu y lo sitúa, por tanto, como mensajero sagrado de los dioses<sup>16</sup>. Ahora bien, la figura del ciervo como animal ligado a la ritualidad se puede apreciar ya desde el periodo Yayoi (300 a.C. hasta el 250 d.C.), donde destaca el uso de sus huesos para la osteopiromancia<sup>17</sup>.

Por supuesto, como ya hemos comentado anteriormente, esta película enlaza con la creencia en el *onryō* o fantasma vengativo. El espíritu de Sayori, lejos de encontrar la paz en el mundo de los muertos, vaga por los parajes de Shikoku en una eterna búsqueda de aquello que se le negó en vida. Con todo ello, podemos observar cómo la religión, a pesar de no ser el tema central de la película, ejerce una fuerte influencia sobre *Shikoku* y prácticamente sobre todas las películas del *J-Horror* que tratan leyendas de fantasmas tradicionales o actuales. En este caso, encontramos una propuesta que se desvía de la faceta más extrema del género, plagada de *jump scares* o sustos repentinos, sangre e incluso *body horror*. *Shikoku* propone una vuelta a lo rural, al terror más clásico pero que ahora convive con los sueños de marchar a Tokyo y dejar atrás lo más tradicional y folclórico. Si bien Hinako ahora pertenece a otro mundo, los templos, los rituales, el fantasma de Sayori e incluso las miradas de sus vecinos le recuerdan que en Japón los vivos y los muertos comparten un mismo plano de la realidad.

## 4.2. Noroi

*Noroi*, también conocida como *The Curse*, se estrenó en 2005, cuando el éxito del *J-Horror* ya descendía en picado hacia su propia extinción. Quizás los años de distancia que la separan de *Ringu* ayudaron a que nuevas propuestas del género viesan la luz, apartándose de los fantasmas de túnica blanca y los televisores malditos. No obstante, pocas de ellas sobrevivieron al paso de los años. *Noroi* fue una de ellas. La película se considera entre los aficionados al cine de terror como una de las mejores muestras de “falso documental” o *mockumentary*. Fue una de las primeras películas del director Kōji Shiraishi, quien hasta el momento ha dirigido numerosas cintas de terror, aunque ninguna con la trascendencia de la que aquí tratamos. La película utiliza el recurso *found footage* para conseguir un realismo que en ocasiones hace que olvidemos que se trata de una historia ficticia, lo cual la hace mucho más perturbadora. De hecho, el director evitó que la película contase con una página en la plataforma IMDb o en Facebook en el momento de su estreno para que el formato del documental fuese más creíble.

<sup>13</sup> Kubota, N. 1988, 171

<sup>14</sup> Thompson, C.S. 2004, 129-148.

<sup>15</sup> Thompson, C.S. 2004, 129-148.

<sup>16</sup> Hirafuji, K. 2020

<sup>17</sup> Hudson, M. 1992, 144

La película muestra la investigación de Masafumi Kobayashi (interpretado por Jin Muraki), periodista especializado en casos de actividad paranormal. Atendiendo a la llamada de una vecina en un pequeño pueblo de Nagano, Kobayashi visita a una mujer llamada Junko Ishii y a su supuesto hijo. Tras la misteriosa visita, Junko y el niño desaparecen sin dejar rastro y los vecinos fallecen en un accidente. En su búsqueda de lo sobrenatural Kobayashi da con diversos sucesos que escapan a cualquier explicación y que parecen no tener conexión: una casa en la que se escuchan llantos de bebés, una adolescente con poderes psíquicos y una serie de suicidios. Todo ello conduce, para su desgracia, a una maldición de magnitud mucho mayor que arrasa con todo aquello que se cruza en su camino. No es de extrañar, pues, que poco después de hacer sus descubrimientos, un incendio se desata en la casa de Kobayashi. En el incidente fallece su esposa y las autoridades le declaran desaparecido.

En *Noroi* podemos acceder al universo de terror que Kobayashi y su compañero cámara, Miyajima, son capaces de capturar antes de su desaparición. En su investigación de lo paranormal, nuestro protagonista descubre que todos los casos están relacionados con una entidad malévolita conocida como *Kagutaba*. A diferencia de muchas películas de terror occidentales, Kobayashi muestra una actitud respetuosa y de cautela hacia la maldición, que, al parecer, tiene origen religioso. El buen corazón y la compasión del investigador hacia lo maligno conectan con una larga tradición de veneración ancestral que, lejos de dudar sobre su existencia, pretende hacer todo lo necesario para complacer a la entidad y liberar al pueblo de su maldición. No obstante, como la joven Kana dice en la película “Quizás sea demasiado tarde para todos”. Kobayashi escucha atentamente a los conocedores en historia del pueblo y descubre que, tiempo atrás, un pueblo cercano llamado Shimokage estaba comprometido en la contención de *Kagutaba* a través de rituales demoníacos para calmar su carácter vengativo. No obstante, tras la construcción de una presa, el pueblo y el templo que contenían a *Kagutaba* quedaron abandonados y hundidos en el fondo del pantano, lo cual daría rienda suelta a su maldad. Más concretamente, *Kagutaba* sería el nombre de una caja sagrada que se encontraba en el templo, capaz de traer la desdicha a todo aquel que osara abrirla.

A partir de este momento, los distintos hilos narrativos de la película encuentran un mismo origen y final en *Kagutaba*: la muerte. La voz en *off* del documental se superpone a diversas imágenes perturbadoras e inquietantes que nos muestran el fin de diversos personajes. Por último, la cinta concluye con la imagen de Kana rodeada de fetos en lo que parece ser un ritual relacionado con el aborto.

Para hablar de los elementos folclóricos que encontramos en *Noroi* es imprescindible empezar por el propio título. El término 呪い (*Noroi*) se asemeja al concepto de 祟り (*tatari*), si bien este último es el más común para hacer referencia a aquellas maldiciones ocasionadas por el resentimiento de deidades sintoístas y budistas, mientras que el primero se puede utilizar también para referirse a maldiciones ocasionadas por seres humanos hacia seres humanos. Como sabemos, en la religión sintoísta-budista de Japón, se considera que los dioses y los espíritus habitan el mundo de los vivos y son capaces de maldecir personas y lugares a través de *tatari* que se manifiestan en forma de calamidades de toda índole como epidemias, desastres naturales, hambrunas, etcétera<sup>18</sup>. Normalmente, los *tatari* surgen a raíz de una violación por parte de los humanos de la esfera divina, ya sea a través de actos de maldad o negligencias en su veneración a los dioses y espíritus<sup>19</sup>. Si bien originalmente la figura del Buda no estaba ligada a términos de maldición sino de salvación, cuando el budismo se fundió con el sintoísmo en Japón, este también se tiñó de un posible carácter vengativo y castigador<sup>20</sup>. Por otra parte, como vimos anteriormente, la religión *Goryō Shinko* que se desarrolló en el periodo Heian hizo que en Japón se expandiera la creencia de los *onryō* o fantasmas vengativos y se creyese en las fatales consecuencias de su ira. De hecho, uno de los métodos para contener a un espíritu *tatari* y convertirlo en un dios protector consistía en su consagración en un templo a través de la construcción de este y le veneración mediante ofrendas y rituales<sup>21</sup>. De este modo, en *Noroi* se enfatiza la importancia de la devoción al templo y a *Kagutaba* por parte del pueblo, puesto que se consideraba que era deber de todos los seres humanos mantener la paz de los espíritus malvados. Con la modernización de los espacios, la construcción de las grandes metrópolis y el acelerado ritmo de vida actual, muchas de estas prácticas se han abandonado en el Japón de hoy en día, lo cual supone una interesante herramienta a través de la cual el género del terror plasma los conflictos entre tradición y modernidad.

Si bien es cierto que parte del folclore que vemos en la película está construido por el propio director para dar vida a *Kagutaba*, también observamos elementos que se encuentran en la realidad del Japón más espiritual, como son las hoces que aparecen clavadas a la entrada de las casas del pueblo, sobre el umbral de las puertas. Según un estudio sobre los rituales de la región Suwa llevado a cabo por el *Kobuzoku Kenkyuukai*, tradicionalmente era común que los agricultores clavarán las hoces sobre una madera que luego colocaban sobre el tejado de la casa para de ese modo “matar al viento” simbólicamente, ya que se creía que el viento era una deidad conocida como *Fuujin* (風神), la cual traía la desgracia a los agricultores con fuertes tormentas y tifones. De este modo, se pretendía que las hoces debilitasen la fuerza y el castigo del viento. Esta práctica aún se puede observar en algunos templos de Nagano, lugar donde ocurre *Noroi*.

Por otra parte, si bien no existe una caja de madera maldita con el nombre *Kagutaba*, según el estudio *Tabi-to-densetsu* (1937) de Ichiro Ito, en la festividad dedicada a los demonios *Oni-matsuri* que se lleva a cabo en el templo Takezaki-kannon, existe una caja de madera llamada *Onbako* que en su interior contiene una máscara de demonio, la cual nadie debe ver nunca. Si alguien abre la caja, se cree que esta persona se

<sup>18</sup> McMullin 1988, 272

<sup>19</sup> Sumpter 2006, 17

<sup>20</sup> Sumpter 2006, 7

<sup>21</sup> McMullin 1988, 273

quedaría ciega. Por el contrario, mientras esté cerrada y sea venerada, la caja tiene la capacidad de curar enfermedades<sup>22</sup>.

Aparte de estos elementos folclóricos, es interesante que nos fijemos en uno de los temas subyacentes en la película: el tratamiento de los trastornos de salud mental. Los protagonistas de Hori y Junko Ishii sufren claramente de trastornos que, quizás, permiten que *Kagutaba* pueda acceder a ellos con más facilidad. Hori tiene unos poderes psíquicos extrasensoriales que le están haciendo enloquecer, por lo cual va vestido de papel de plata y ha recubierto su casa del mismo material. El director, lejos de ofrecer una imagen burlesca del personaje, nos muestra a un ser vulnerable y perturbado cuyo final podemos intuir. Por otra parte, Junko vive rodeada de basura debido a lo que podría ser un Síndrome de Diógenes y, lo más extraño, el niño que vive con ella resulta no ser su hijo. No obstante, en el universo de *Noroi* y, desgraciadamente en numerosas ocasiones en el Japón actual, ni los servicios sociales ni las autoridades consiguen ofrecer ayuda a estas personas que viven marginadas de la sociedad. El estigma de la salud mental todavía está arraigado en la sociedad japonesa, que relaciona la enfermedad mental con una pérdida de fuerza de voluntad del individuo, motivo para avergonzarse y aislarse de la sociedad, cuando de hecho, muchos de los casos podrían tener cura<sup>23</sup>. Este estigma también es patente en el caso del aborto, lo cual puede relacionarse con la imagen de Junko rodeada de fetos, como si de un maligno *mizuko kuyo* se tratase. Estas ceremonias funerarias dedicadas a los fetos abortados, ya sea de forma inducida o espontánea, se popularizaron en Japón a partir de la década de 1970 con la creación de templos y santuarios dedicados a estas prácticas con el fin de redimir a las madres de emociones traumáticas y rezar por la tranquilidad del feto para evitar consecuencias vengativas por parte de su espíritu. Este ritual deja entrever unos tintes éticos ante los cuales no sería de extrañar que se creyese en maldiciones causadas por el aborto<sup>24</sup>.

Al contrario que *Shikoku*, de ritmo pausado y poco innovadora en sus formas y argumento, *Noroi* supuso un soplo de aire fresco para el ya desgastado género del *J-Horror*. Se trata de un título único en su género, el cual tan sólo podría compararse con la famosa cinta *The Blair Witch Project* (1999) de Daniel Myrick y Eduardo Sánchez por su posterior influencia en el cine de terror. Pero, sobre todo, si algo comparten las dos películas es que ambas causaron tal impacto en sus espectadores que estos llegaron a cuestionarse dónde estaba la línea que separa ficción de realidad. Para conseguir esto, Kōji Shiraishi elaboró con todo detalle la leyenda de *Kagutaba*, basándose en una historia ficticia que se remonta al periodo Edo y escenas de rituales demoníacos dedicados al maligno. No es difícil, pues, que el espectador incluya al demonio en el imaginario sintoísta y folclórico japonés, especialmente si está familiarizado con la religión y cultura del país. Con todo esto, consideramos que *Noroi* es un buen ejemplo del uso que el cine hace del folclore para crear una narrativa capaz de conectar con su público y, si bien no es el ejemplo más claro de terror para denunciar conflictos sociales, sí que nos presenta varios temas subyacentes a la trama que veinte años después siguen sin tener un tratamiento ni una resolución a la altura de una sociedad moderna.

## Conclusión

Tras haber analizado los posibles elementos folclóricos y religiosos de las películas *Shikoku* y *Noroi*, las cuales se encuentran en dos extremos opuestos de la ola del *J-Horror*, podemos confirmar que el sustrato sintoísta-budista está presente en ambos *films* de forma directa o indirecta. Aunque la excesiva repetición de películas de fantasmas hizo que el *boom* del *J-Horror* no llegara a cumplir la década, el género permitió una exploración del folclore japonés que en algunos casos daría lugar a películas que pasaron a la historia como es el caso de *Ringu* o *Ju-On*. Pero quizás uno de sus mayores logros fue la exportación a Occidente de toda esta imaginería tradicional japonesa que trajo consigo un mayor interés por parte de los *fans* y las distribuidoras. Desde entonces, los títulos japoneses ya se han normalizado en nuestras carteleras y el público general está acostumbrado a una exotividad que cada vez lo es menos. No obstante, consideramos que la gran mayoría de productos artísticos provenientes de otras culturas, aún guardan entresijos para el espectador occidental. Es por ello que es interesante hacer una revisión de la simbología y el significado de estos elementos culturales, con el fin de entender mejor qué es lo que sucede en la pantalla, lo cual posiblemente nos permita hacer una lectura más profunda de la película y disfrutemos de otra cara del cine.

## Bibliografía

- Collette Balmain (2008): *Introduction to Japanese Horror Film*, Edinburgh University Press.
- Desapriya EBR, Nobutada I (2002): "Stigma of mental illness in Japan", *The Lancet* Vol 359.
- Hearn, Lafcadio (2008) [1903], *Kwaidan. Cuentos fantásticos del Japón*, Madrid, Alianza Editorial.
- Hearn, Lafcadio (2009) [1904], *Japón. Un intento de interpretación*, Gijón, Satori.
- Hennig, M. (2019) "Cross-Cultural Fear? Japanese Horror Films and Their Hollywood Remakes", *Cultural Experiences of Fear, Horror and Terror*, 180-189. [https://doi.org/10.1163/9781848883314\\_019](https://doi.org/10.1163/9781848883314_019)
- Hirafuji, K. (2020): "Ame-no-Kaku—Amaterasu's Divine Deer Emissary", *Kogakuin University Articles*.
- Hudson, M. (1992): "Rice, Bronze, and Chieftains: an Archaeology of Yayoi Ritual." *Japanese Journal of Religious Studies*, 144-189
- Ichiro, I. (1977): "Tabi-to-densetsu", *Rokuninsha*, Vol. 1, 166-169.
- 古部族研究会 人間社文庫 (2017): 日本の古層 3 古諏訪の祭祀と氏族、人間社.

<sup>22</sup> Ichiro I. 1977, 166-169

<sup>23</sup> Desapriya EBR, Nobutada I. 2002, 175

<sup>24</sup> Smith, B. 1988, 3-24.

- Kubota, N. (1988): "Shikoku pilgrimage", *Japan Quarterly*, Vol. 35, n° 2, 171
- LaFleur, W. R. (1990). "Contestation and Consensus: The Morality of Abortion in Japan." *Philosophy East and West*, 40(4), 529–542. <https://doi.org/10.2307/1399356>
- Malpartida, R. (2014): *Entre la literatura, la leyenda y las nuevas tecnologías: Espectros del cine en Japón*. Satori, 20–30.
- McMullin, N. (1988): "On Placating the Gods and Pacifying the Populace: The Case of the Gion "Goryō" Cult." *History of Religions*, vol. 27, no. 3, pp. 270–293.
- McRoy, J. (2008): *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Rodopi.
- Ono, S. (2014): *La vía de los kami*, Satori.
- Smith, B. (1988). "Buddhism and Abortion in Contemporary Japan: "Mizuko Kuyō" and the Confrontation with Death." *Japanese Journal of Religious Studies*, 15(1), 3–24.
- Sumpter, S. (2006): "From Scrolls to Prints to Moving Pictures: Iconographic Ghost Imagery from Pre-Modern Japan to The Contemporary Horror Film", *Explorations: The Undergraduate Research Journal*, 5–24.
- Terrades Vicens, E. (2005): *Diez años de terror asiático: 1995-2005*, Ediciones Cineasta, 15–20.
- Thompson, C.S. (2004), "The Ochiai Deer Dance: A Traditional Dance in a Modern World." *The Journal of Popular Culture*, 38: 129–148. <https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.2004.00103.x>

