

Techno Horror, Tradição e Modernidade em *Ringu* (1998) de Hideo Nakata

Thais Melo Silva¹

 0000-0002-0491-7292

Como citar:

In: ENCONTRO DE HISTÓRIA DA ARTE, 18, 2024. **Atas do XVIII Encontro de História da Arte.** Campinas: IFCH/UNICAMP, n. 18, 2024.

DOI: 10.20396/eha.18.2024.11883

Resumo

Este artigo tem como objeto central a obra japonesa de cinema *Ringu* (*Ring - O Chamado*), de 1998, do diretor Hideo Nakata. Procuramos entender como o contexto do Japão no período possibilitou o surgimento de obras de Techno Horror com um caráter muito específico atrelado a essa cultura. Tal movimento dos anos 80 ainda tem ecos nas décadas seguintes, surgindo em meio a uma onda de filmes que retratam o sobrenatural, porém num mesmo movimento que vinha acontecendo há anos, de engajar temas como a tecnologia nos filmes de horror. Tal movimento mobiliza tendências nacionais como questões com a própria tradição nacional como esta retorna num embate com a modernidade desejada e, além de tudo forjada num projeto político que mira apenas o desenvolvimentismo da nação.

Palavras-chave: Cinema. Japão. Horror. Tradição. Tecnologia.

¹ Mestranda em História da Arte pela Universidade Estadual de Campinas.

No presente artigo, o objetivo será tecer uma análise do filme *Ringu* (1998) de Nakata Hideo. A obra é uma adaptação de mesmo nome de um romance de quatro volumes, escrito por Koji Suzuki em 1991, responsável, igualmente, por encomendar a produção do filme para o diretor. Foi estimado um orçamento de 1.5 milhões, que resultou num grande sucesso nas bilheterias nacionais e posteriormente fora exportado para Hong Kong e Taiwan.

A trama se dá com o surgimento de uma misteriosa fita VHS, que posteriormente iremos descobrir que está amaldiçoada. A protagonista da história é a repórter Reiko, que busca resolver seu enigma primeiro por conta do trabalho, depois porque relaciona a morte recente de sua sobrinha Tomoko com a fita. Ao longo da trama descobrimos através de rumores que a maldição é transmitida para todos aqueles que a assistem. O telefone toca (*ring*, fazendo alusão ao nome do filme) e ao atender ouvem-se grunhidos indiscerníveis, um som de respiração.

Descobre-se que após o período de sete dias, Sadako, o espírito vingativo de uma garotinha é visto se arrastando na tela da televisão, até sair de dentro do aparelho para invadir o “mundo real”, e assassina a partir do momento em que revela um de seus olhos, mirando a vítima. Ao final do filme, quando o ex-marido de Reiko, Ryuji morre mas a protagonista não, surge a dúvida a respeito do que fizeram de diferente. O espírito de Ryuji se mostra para Reiko através do reflexo da televisão e aponta para a cópia da fita, sinalizando que o que ela fez de diferente foi criar uma cópia da fita original e a mostrar para outra pessoa. Portanto, passar a maldição adiante seria a única maneira de ver-se livre desta.

O filme impacta com efeito o cenário cinematográfico ocidental, encetando o *boom* do *J-Horror* no cinema hollywoodiano e remakes, como ocorre com a versão reformulada por Gore Verbinski, *The Ring*. A fita chegou ao diretor através de uma cópia pirateada de baixíssima qualidade que por sua vez já seria uma cópia dublada de uma outra dublagem². Neste momento o cinema de Hollywood vivia uma tendência de remakes de filmes de horror antigos e o início de exportação de filmes “estrangeiros” na tentativa de trazer narrativas novas ao público ao mesmo tempo com a garantia de que iriam trazer o retorno esperado em lucro.

Ironicamente, esse movimento retoma o princípio de disseminação do mal no filme, no qual o agente do diretor exportou a cópia do outro lado do globo, que ao chegar em Verbinski, replica a fita no universo do cinema para milhões de espectadores até as videolocadoras mundiais. Assim como sua protagonista (na versão estadunidense, Rachel) que replica a fita no universo do filme e dá seguimento a maldição. Em seu lançamento, esse próprio fato foi mobilizado como uma estratégia de marketing para

²ROJAS, Carlos, 'Viral Contagion in the Ringu Intertext', in Daisuke Miyao (ed.), *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, Oxford Handbooks (2014; online edn, Oxford Academic, 3 Mar. 2014).

atrair o olhar do público para o filme. Inclusive, outro paralelo textual que pode ser feito é como o VHS desenvolvido inicialmente no Japão pela JVC em 1976, foi posteriormente exportado para os Estados Unidos e o Reino Unido no ano seguinte, se tornando o formato de vídeo doméstico dominante no mundo a partir dos anos 80.

É possível comparar o comportamento da tecnologia com o de um vírus, uma ameaça letal que busca se reproduzir, contaminar tudo aquilo que se encontra em seu caminho. É curioso como esse texto se difundiu em torno do mundo, em como a própria trama é uma adaptação dos romances chamados *Ring*, *Spiral*, *Loop* e *Birthday* dos anos 90, inspirados numa lenda urbana do Japão do início do século 20. A partir disso se originaram diversas sequências como a obra japonesa em questão *Ringu* (1998) mas também *Rasen* (1998), *Ringu 2* (1999), *Ringu O: Birthday* (2000), *Sadako 3D* (2012), e *Sadako 3D 2* (2013); da Coreia do Sul, *The Ring Virus* (1999); e dos Estados Unidos, *The Ring* (2002) e *The Ring Two* (2005) (também dirigido por Hideo Nakata), e *Rings* (2005), contando ainda com uma série de televisão cuja narrativa é mais próxima dos livros, que foi ao ar no Japão após o sucesso do primeiro filme.

Portanto, é notável como *Ringu* deu início a uma tendência no que seria a adaptação de filmes de horror japoneses para o cinema *mainstream* americano e sua circulação global. Relativo sucesso obteve igualmente, por exemplo, o famoso *Ju-On* que originou o remake *The Grudge* (ambos dirigidos pelo mesmo diretor, Takashi Shimizu e o filme *Kairo* (2001) de Kiyoshi Kurosawa que originou o *Pulse* (2006) de Jim Sonzero. Assim como *Ringu*, *Kairo* traz o retrato da tecnologia que se alastra assim como um vírus, carregando o mal e contaminando aqueles em seu caminho. No caso mais contemporâneo com o advento da internet, no qual após serem expostas a uma página da web os adolescentes misteriosamente cometem suicídio, novamente invocando a ideia da tecnologia que serve como veículo para os espíritos dos mortos.

Foi extensamente pesquisado e abordado em trabalhos acadêmicos como de Valerie Wee³, Thy Phu⁴, Nicholas Holm⁵ e Filipe Maciel⁶, as comparações possíveis de serem feitas entre o filme original japonês e seu remake estadunidense, tratando-se de aspectos como representação de gênero, do horror e da cultura ocidental/oriental. No presente artigo a segunda obra não será aprofundada, mas a esse respeito é válido salientar a existência de tais trocas culturais e como essa relação existente entre o

³ WEE, Valerie. Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing "Ringu" and "The Ring". *Cinema Journal*, p. 41-60, 2011.

⁴ PHU, Thy. Horrifying adaptations: Ringu, The Ring, and the cultural contexts of copying. *Journal of Adaptation in Film & Performance*, v. 3, n. 1, p. 43-58, 2010.

⁵ HOLM, Nicholas. (2011). Ex(or)cising the Spirit of Japan: Ringu, The Ring, and the Persistence of Japan. *Journal of Popular Film and Television*, 39(4), 183-192.

⁶ MACIEL, Filipe Tavares Falcão et al. *Fronteiras do medo: semelhanças produtivas e diferenças culturais em Ringu e o Chamado*. 2014.

cinema japonês e americano foi fecunda. Diretores japoneses como o próprio Hideo Nakata bebem muito do cinema do Ocidente, sendo duas obras principais para Nakata os filmes de Tobe Hooper⁷ e David Cronenberg⁸.

Techno Horror

Ringu pode ser encaixado na categoria de filmes *Techno-Horror*, um gênero de filmes de horror que têm como enfoque, como o ente responsável por causar medo e ansiedade, a tecnologia (podendo ser considerada num amplo contexto). Existe em larga medida no Ocidente, porém nosso objetivo será considerar a especificidade do contexto do Japão. É valioso o conceito de *techno horror* (ou *techno body horror*, *bio-horror*) tecido por Jay McRoy⁹. Em sua definição todos esses nomes fazem referência ao gênero que data dos anos 1950, notado principalmente em obras de Ishiro Honda, retratando o medo iminente no pós-guerra das bombas atômicas, radiação na atmosfera e mutações resultantes do desastre atômico. Posteriormente diretores como Shinya Tsukamoto, Shozin Fukui e Teruo Ishii retrataram principalmente os receios com relação a uma ultra modernização e crescimento irrefreado das grandes metrópoles japonesas, em especial, Tóquio.

Tais diretores criticam o lado mais pessimista e perverso do processo de industrialização, ocorrido em larga escala no país desde o pós-guerra até a década de 90. Em extensão, pode ser visto também como um processo de resposta à presença das tropas militares estadunidenses¹⁰ no país e o imperialismo cultural imposto, outro motivador do desenvolvimentismo japonês como um processo de corrida e competição com os EUA e demais nações ocidentais como aquelas consideradas as mais desenvolvidas tecnologicamente.

Ao retratar com frequência o horror corporal, mobilizam o medo da invasão dos corpos, seja uma desagregação do corpo social da nação, a uma invasão e incômodo no plano individual que se refere a subjetividade e experiência íntima de cada indivíduo numa sociedade na qual o modo de vida é cada vez mais cada vez mais constituído pelo intermédio da tecnologia. Importante notar quais os reflexos que esse processo causa no espaço urbano, representações em metáforas encontradas nos filmes em questão

⁷ No caso com relação à obra *Poltergeist* (1982), na qual uma família que acaba de se mudar para uma nova casa começa a receber o contato de espíritos através do aparelho de televisão.

⁸ Em especial a obra *Videodrome* (1983) na qual Max Renn procura mais informações a respeito de um misterioso programa de televisão chamado *Videodrome*, destinado a exibir imagens realistas de tortura gratuita, que Max descobre se tratar de um experimento que causa danos reais ao cérebro das pessoas que o assistem.

⁹ MCROY, Jay. **Japanese horror cinema**. Edinburgh University Press, 2005.

¹⁰ Momento após o final da Segunda Guerra Mundial e rendição do Japão, quando as Forças Armadas dos EUA assumiram a autoridade administrativa do país.

seja através de monstros “de tamanho normal” (em oposição aos filmes de *Kaiju* anteriores) ou de deformações do corpo humano como resultado de uma amálgama com a tecnologia emergente, evidenciando a ideia de “pós-humano” como central no presente e no porvir.

Quando nos referimos a *techno horror*, este não está restrito apenas a obras *cyberpunk*. O horror tecnológico pode tomar diversas formas, buscando refletir diferentes tipos de tecnologia existentes no imaginário social.¹¹ Neste artigo será considerado principalmente quando o horror se dá por meio das mídias de comunicação. O movimento *cyberpunk* no cinema japonês foi caracterizado de maneira singular por um cinema *underground* que já abordava muitos dos anseios com relação ao desenvolvimento tecnológico. Assim, podemos notar ecos do gênero mesmo nos filmes que vieram a seguir, com a temática do *techno horror* ainda se fazendo presente na nova ascensão de filmes de temática sobrenatural ao final dos anos 90 e início do século XXI.

Nesse contexto, nos anos do pós-guerra o Japão passou por diversas e rápidas transformações, culminando num desenvolvimento econômico que alterou completamente o país e a vida de seus habitantes. Ao analisar a coexistência entre uma forte tradição e a modernidade insurgente, nos interessa notar como esse fenômeno produziu obras audiovisuais com elementos únicos. Assim, deve-se considerar a complexa dualidade entre a modernidade e a tradição que existe no país, abordada pelo pesquisador Reimi Tateishi¹² que igualmente relaciona-a ao filme *Ringu*.

O autor remonta ao início do período da Restauração Meiji de 1868 com o fim do shogunato Tokugawa. Assim, tal modernidade fazia referência a uma diversidade de conceitos, como ao estado Meiji portador de uma ideologia que prezava a “civilização e iluminação”, a influência do Ocidente no país, ou a realidade da própria cultura japonesa contemporânea; todos culminando em ideias de desenvolvimento e progresso, e um abandono do passado.

Modernização esta que se dá num viés capitalista, que a partir de 1955 tornara-se uma modernização tecnológica e industrial com o Milagre Econômico Japonês. Desta forma, o advento de inovações em cada período poderia ser visto como algo que adiciona uma camada a mais no tempo, deixando o passado cada vez mais distante e esquecido. Atualmente a camada mais recente se deu através do desenvolvimento tecnológico com relação às máquinas, automatização e veículos de mídia

¹¹ O tema se desenvolveu na história do cinema, de maneira que filmes do cinema mudo como *Metropolis* (1927) de Fritz Lang trouxeram representações de autômatos munidos de vontade própria, podendo se voltar contra os humanos. A ascensão de filmes *sci-fi* no cinema com uma predominância de narrativas *cyberpunk* nos anos 80 nos Estados Unidos e no mundo, como a franquia *Star Wars*.

¹² REIMI, Tateishi. **The Japanese Horror Film Series: The Ring and Eko Eko Azarak. Fear Without Frontiers - Horror Cinema Across The Globe**, Reino Unido: FAB Press, julho, 2003.

como a fita de vídeo. Com o constante distanciamento de seu passado, houve um movimento de reaproximação, uma tentativa de retomar certo ideal de tradição nacional.

Em concomitância nota-se uma fuga deste passado, sendo engessada sua negação em prol da modernidade crescente, como se este próprio fosse um ente monstruoso, irracional. Assim, por exemplo, na reforma do sistema educacional Meiji houve um apagamento a qualquer menção a elementos do folclore sobrenatural, como aos goblins. Visto como superstição, largamente houve um movimento de apagar de sua história religiões antigas, principalmente aquelas de origem indígena.

Surge uma narrativa de um passado “monstruoso” que aparece com frequência nas histórias de *Kwaidan* e *obake* (fantasmas). Com um medo atrelado de que esse passado escondido e esquecido pode retornar por vingança, e ameaçar a aura de progresso com seus atos destrutivos e sua própria presença. Por exemplo, em *Kwaidan* de 1964 (Masaki Kobayashi), dois dos cinco contos da obra abordam esse tema. No primeiro conto, um homem encontra uma *yuki onna*¹³ que o instruiu a nunca contar para ninguém sobre o encontro dos dois. Passado muito tempo, ele esquece o aviso e desrespeita seu juramento, o que causa a fúria do personagem que revisita e mata o homem, mesmo após de anos passados de seu encontro. Tais elementos podem remeter a *Ringu* no que diz respeito a um passado que retorna para se vingar.

Folclore Japonês

Sadako remete a uma figura bastante popular na mitologia japonesa, o *onryo*, espíritos vingativos de mulheres caracterizados pela pele pálida, roupas brancas (relativas ao tradicional kimono branco dos rituais de sepultamento dos mortos) e cabelos longos e negros. Tais espíritos carregam uma maldição que não é possível satisfazer de formas tradicionais. Foram injustiçadas em vida e portanto não obtiveram paz em sua morte. Buscam se vingar completamente dos responsáveis ao causar sua destruição, não poupando as vítimas inocentes que surgem em seu caminho.

No Japão, conta-se que um grande número dos espíritos vingativos são de soldados mortos lutando nas guerras, porém nos filmes é muito mais frequente a representação dos espíritos femininos. Seu cabelo longo possui uma miríade de significantes envolvidos, podendo ser associado à sexualidade, ao poder reprodutivo feminino e à comunicação ritual com os deuses e os mortos. Ademais, acreditava-se, no Japão antigo, que os cabelos e unhas de uma pessoa continuavam crescendo mesmo após sua

¹³ Traduzido como mulher da neve, é um espírito habitante das regiões geladas que canta para seduzir os homens, fazendo com que se percam e morram congelados.

morte. Cabelos soltos e emaranhados como o desses espíritos atormentados, no Japão significam “uma paixão incontrolável, um amor frustrado, poderes psíquicos ou um grande estresse psíquico.”¹⁴

Existe uma originalidade da obra *Ringu* em trazer tal personagem do horror, advindo de um resgate das histórias de *Kwaidan* japonesas. O cinema de horror japonês passou por diversas tendências, com o lançamento de *Godzilla*, filme de grande sucesso nacional e demais filmes de Kaiju posteriores em 1954 e adiante, histórias sci-fi que se transformaram com o surgimento do *cyberpunk* nos anos 80, em filmes como *Tetsuo* no qual o monstro é totalmente material e nada espectral. Sadako nos remete a obras clássicas do cinema japonês, como por exemplo ao filme *Ugetsu* (1953).

Outro ponto importante a ser considerado são as diferenças na representação de espíritos entre o ocidente e o sudeste oriental. Frequentemente no primeiro, a ideia existente de “espírito” possui uma forte relação, quase sempre uma alusão ao Cristianismo. No Japão e em diversas outras culturas asiáticas, tais crenças fazem parte da cultura e do imaginário coletivo e do país. Graças a influência de religiões como do Shintoísmo, é uma concepção amplamente difundida e aceita a de que os espíritos existem e convivem no domínio dos vivos, como parte do mundo natural.

No Japão a noção de *wa*, ou harmonia, consiste em dizer que não se fazem distinções entre o bem e o mal, se tal tipo de distinção é feita o *wa* não existe.¹⁵ Essa noção é oriunda de concepções de origem budista de uma busca por não se prender a dicotomias. É possível relacionar essa religião com larga influência na cultura japonesa ao fato do fantasma de Sadako se comportar de maneira principalmente neutra. Diferente de sua *doppelganger*, Samara na versão americana, que é representada como o *mal* inerente. Nos flashbacks de sua infância, é retratado que foi adotada e possuía poderes psíquicos, até mesmo os animais ao redor se agitavam com sua presença e a garota perturbava a paz da família sem um motivo aparente, até ser morta pela mãe que a joga no poço.

Na versão japonesa, não parece haver uma intenção do mal nos atos da menina. Em *Ringu* quando seu passado é revelado e descobre-se que, assim como a mãe possuía poderes psíquicos, um dos repórteres acusa Shizuko de ser uma farsa. Nesse momento é morto pela filha (intencionalmente ou não, para proteger a mãe) que utiliza apenas a força do pensamento. Assim, é vista como um monstro e morta pelo cientista, que supões-se que seja também seu pai, após a mãe se matar num vulcão. A partir disto transforma-se numa maldição não apenas para aqueles que lhe fizeram mal, mas contra toda a humanidade ao se disseminar ininterruptamente. Dessa maneira, Sadako passa por um processo de

¹⁴ EBERSOLE apud ANCUTA, Katarzyna. *Ringu and the Vortex of Horror: Contemporary Japanese Horror and the Technology of Chaos*. *Asian Journal of Literature, Culture and Society*, v. 1, n. 1, p. 23-42, 2007. (p.35)

¹⁵ ANCUTA, Katarzyna. *Ringu and the Vortex of Horror: Contemporary Japanese Horror and the Technology of Chaos*. *Asian Journal of Literature, Culture and Society*, v. 1, n. 1, p. 23-42, 2007. (p.32)

mutação (algo muito presente nas obras japonesas do teatro e do cinema) de garota com poderes psíquicos em espírito vingativo.

Outro fator representativo da visão de como os fantasmas estão mais presentes no cotidiano japonês é o fato de, apesar do visual de Samara, sua presença é muito mais material e física. Ela não relembra um corpo zumbificado como a visão de Verbinski, com feridas no corpo, o rosto deformado e a expressão de raiva.

Kabuki

Quando se trata de refletir a influência da tradição em obras contemporâneas, é inegável a forte influência dos teatros Kabuki e do Noh em obras audiovisuais¹⁶. Com origens no folclore do país e mitologia que data da Era dos Deuses¹⁷, o Noh foi estabelecido no século XIV e seria mais especificamente uma forma dramática que mistura dança, música e canções. Suas peças giram em torno de dois personagens principais: o *shite* e o *waki*. Os temas frequentemente incluem a piedade filial, o amor, a vingança, a inveja e o espírito *samurai*.¹⁸

O Kabuki surgiu em meados do século XVII, baseando-se nas mesmas noções do Noh com relação às histórias e ao estilo, mas não seria apenas uma continuidade deste. Com o tempo continuou se transformando, em desenvolvimento até o teatro contemporâneo. É caracterizado por uma alta teatralidade, com figurinos elaborados, efeitos especiais de palco e artistas que buscam ser bastante expressivos. A palavra Kabuki vem de ka (música), bu (dança) e ki (atuação), sendo uma amálgama das artes performáticas. É bastante distinta e estilizada, baseando-se no conceito de *unheimlich* (infamiliar)¹⁹ que está igualmente presente em diversos filmes de horror contemporâneo, no Kabuki é invocado através da atuação estilizada dos atores e das técnicas de palco.

Esses efeitos recebem o nome de *keren*, é possível dar alguns exemplos de seu uso na peça Kabuki mais paradigmática *Yotsuya Kaidan*²⁰, quando o cabelo de uma atriz cai em tufo sangrento, sua pele se torna roxa, um de seus olhos se distorce (aqui lembrando o momento em que o olho de Sadako é revelado no filme) e uma espada fura sua garganta.²¹ Tal fenômeno pode ser revelado no cinema atual

¹⁶ Como por exemplo: Yabu no Naka no Kuroneko (1968), Kurutta Ichipeiji (1926) e Yukinojō Henge (1963).

¹⁷ KUMARASINGHE, Kulatilaka. Noh Theatre in Japan. A Journey, p. 405, 2012.

¹⁸ HAND (p. 20) Apud Maruoka Daiji and Yoshikoshi Tatsuo (1969) Noh, Osaka: Hoikusha. (p.109)

¹⁹ Conceito forjado por Freud que se refere ao sentimento de algo que é familiar porém estranho de uma maneira perturbadora. Muito parecido a algo que é humano, porém claramente não é, portanto causa o estranhamento.

²⁰ A peça conta a história de Oiwa, uma mulher que retorna dos mortos como um espírito vingativo após ser assassinada por seu marido, Iemon.

²¹ HAND, Op. cit., 2005, p.23.

por exemplo na cena emblemática de Sadako se arrastando para fora da tela da televisão com o objetivo de matar Ryuji.

Vale mencionar que Nakata escalou para o papel uma atriz especialista na dança característica do Kabuki, para que seus movimentos constituíssem a forma de andar infamiliar de Sadako, quase como uma dança da morte repleta de movimentos contorcidos até que ela finaliza com a revelação do olho distorcido, momento em que as vítimas recebem o olhar de Sadako e seus corações param. Além dessa cena central, é possível comentar sobre a cena em que Reiko desce dentro do poço para resgatar o corpo de Sadako. Procurando debaixo d'água, encontra os cabelos escuros e em seguida um par de mãos surge e agarra os braços da protagonista, descobrimos ter sido sua imaginação quando é revelado que restou apenas o esqueleto do cadáver.

O momento que mais se relaciona ao *keren* nesta cena é quando o cabelo escorre por inteiro em grandes tufos do crânio que emerge da água. Nas cavidades onde ficariam os globos oculares escorre um líquido viscoso que pode inferir-se que seja o que restou dos olhos do cadáver, ao mesmo tempo em que faz aparentar como se Sadako estivesse chorando. Além disso, é notável como elemento *keren* de momentos do filme o aspecto arroxeadado, olhar assustado e olhos esbugalhados das vítimas da garota.

A morte de Sadako no poço possui paralelo com outra peça Kabuki chamada *Bancho Sarayashiki* (O Camareiro e a Mansão da China, 1916) na qual uma mulher é morta ao ser jogada num poço por seu marido. Existem essas alusões a uma tortura com mulheres, assim como na cena de Ringu em que a mãe de Sadako é submetida a uma série de testes para mostrar seus poderes psíquicos para a grande mídia. Estas retomam um outro grande *motif* do Kabuki: a figura de uma mulher dramática, desregrada, uma representação do feminino monstruoso. Motivadas pelo luto ou pela vingança e com frequência são inerentemente más, mulheres que foram injustiçadas em vida, mortas por crimes que não vieram à tona ao público, voltam na forma de fantasma vingativos para assombrar e se vingar dos homens culpados, geralmente ex amantes, maridos infiéis e etc. Tal figura predominou com frequência no cinema de horror japonês, em obras como *Kuroneko* (1968), *Onibaba* (1964) e *Seidan: Botan Doro* (1972).

VHS

Existe um paralelo com um número de filmes existentes que tratam do uso de mídias de comunicação como meio de contato para com os mortos. Não se trata apenas de uma espécie de delírio coletivo, mas sim um fato que remonta ao século XIX quando houveram desenvolvimentos significativos na tecnologia elétrica. De tal modo, esta passa a ser vista e concebida pela ciência como tendo possuidora

de ligações com o plano espiritual através do fenômeno da eletricidade²² “O conceito de que tecnologias eletrônicas fazem a ponte entre territórios espirituais e materiais numa zona unificada das físicas naturais é uma ideia associada a mentes tão grandiosas como de Isaac Newton”²³ (tradução livre).

É possível considerar a própria tragédia ocorrida com Sadako como sendo um dos embates entre o tradicional e o moderno pois os cientistas (no papel da modernidade), ao estudar e não compreender os poderes telecinéticos de Shizuko (no lugar da tradição, do desconhecido, irracional, e uma parapercepção) condenam-a e matam sua filha atirada no poço. Em metáfora, tal imagem nos remete a literalmente um passado que tem de ser enterrado. A figura dos repórteres invoca também a existência da mídia que iria exibir o caso de Sadako para o mundo e culmina em sua destruição. Ironicamente a garota retorna como maldição através de um veículo de mídia, a fita de vídeo VHS.

A grande e única cena de morte completa exibida, na qual vê-se o fantasma de Sadako em ação, quando os sete dias se completam e ela vai atrás de Ryuji, é um paralelo que Hideo Nakata contou ter se inspirado no filme *sci-fi Videodrome* (1983) de David Cronenberg. Na obra, podemos pensar em várias cenas, como aquela em que a namorada de Max Renn, Nicki, aparece dentro da TV. O programa começa a dar o *close* em sua boca que ocupa toda a tela e começa a chamar Max, que ao se aproximar, sua cabeça é literalmente engolida para dentro da tela. O outro paralelo pode ser feito com *Poltergeist* (1982) de Tobe Hooper, quando os fantasmas (“the TV people”) conseguem sair de dentro da tela e adentrar o mundo material da casa da família.

Dadas as pouquíssimas aparições do fantasma de Sadako na obra, é possível inferir como o medo e o horror não se fazem primordialmente através de sua presença, mas pela iminência desta ao considerar o meio pelo qual o fantasma consegue se disseminar e como pode se alcançar não importa onde esteja. Marisa Mourinha desenvolve esse tema em seu artigo “*Haunted tapes, killer copies - cinematic ghosts in Ringu and The Ring*” argumentando que o que há de mais perturbador é a qualidade fílmica do fantasma, que consegue se inserir na fita de VHS e através dela chegar em suas vítimas.

Essa foi uma inovação no gênero de horror e filmes de espíritos, nos quais estes costumam ter um espaço designado ao qual pertencem e habitam, como uma casa mal assombrada, um castelo antigo, etc. O monstro Freddy Krueger só é uma ameaça para suas vítimas no plano dos sonhos. No caso de *Ringu*, uma vez que a fita foi assistida, Sadako/Samara pode perseguir - e matar - independente do lugar. Além de tudo é inflexível, pois uma vez que a maldição foi contraída, não há como escapar.

²² SCOTT, D. T. Productive Possessions. *Angelaki*, 20(1), 87–104, 2015.

²³ Idem, p.93.

Independentemente de se transmitir a maldição para um terceiro ao fazer uma cópia da fita a e exibi-la, e assim *ad infinitum*, tal processo não é o suficiente que possa se ver livre da presença de Sadako. Na continuação do primeiro filme, *Ringu 2*, vem à tona a informação de que aqueles que uma vez a viram para sempre sofrem com as consequências de já terem sido seu alvo. Permanecem sendo assombrados e tendo visões do fantasma da garota mesmo sem morrer para a maldição, assim como suas imagens que não deixam de ficar distorcidas nas fotografias.

Eric White traz uma interpretação que corrobora com a presente análise em seu texto “Case Study: Nakata Hideo’s *Ringu* and *Ringu 2*”. O autor vincula o fato de que as vidas daqueles que têm contato com Sadako, após assistir a fita amaldiçoada, são transformadas para sempre. Os sobreviventes nunca mais serão eles mesmos. Assim com a crescente inserção de novos meios tecnológicos no cotidiano dá origem ao “pós-humano”, de uma identidade individual que é continuamente reconstituída pelo seu contato com a tecnologia:

“o filme associa a mediação tecnológica altamente presente em nossas vidas - que seriam: as câmeras, os sets de televisão, gravadores de videocassete, telefones e outros tipo de hardware em primeiro plano para o espectador ao longo do filme - com a intrusão de uma outridade “pós-humana” na vida cultural contemporânea.”²⁴

Em última nota, é curioso como o próprio aspecto de metatextualidade está presente no filme. Enquanto que a maldição se espalha para todos aqueles que assistem a fita, existe um grande suspense e curiosidade para saber qual é seu conteúdo. O telespectador de *Ringu* pode assisti-la e, paradoxalmente, não sofrer com a maldição. Ao mesmo tempo esse acontecimento também nos remete aos monstros vistos e conhecidos pelo público através de filmes de terror. Seja quando criança ou até hoje, sua aparição e presença toma conta de um imaginário do medo das pessoas. Essas imagens perturbadoras permanecem com quem quer que tenha visto o filme, assim como aqueles que assistem a fita de Sadako e tem sua imagem nas fotografias distorcida para sempre.

Referências bibliográficas

ANCUTA, Katarzyna. *Ringu* and the Vortex of Horror: Contemporary Japanese Horror and the Technology of Chaos. **Asian Journal of Literature, Culture and Society**, v. 1, n. 1, p. 23-42, 2007.

²⁴ WHITE, Eric. Case Study: Nakata Hideo’s *Ringu* and *Ringu 2* in: **Japanese horror cinema**. Edinburgh University Press, 2005, p.41.

HOLM, Nicholas. (2011). Ex(or)cising the Spirit of Japan: Ringu, The Ring, and the Persistence of Japan. **Journal of Popular Film and Television**, 39(4), 183–192.

MACIEL, Filipe Tavares Falcão et al. **Fronteiras do medo: semelhanças produtivas e diferenças culturais em Ringu e o Chamado**. 2014.

MCROY, Jay. **Japanese horror cinema**. Edinburgh University Press, 2005.

MOURINHA, Marisa. Haunted tapes, killer copies—cinematic ghosts in Ringu and The Ring. **Revista de Comunicação e Linguagens**, n. 53, 2020.

PHU, Thy. Horrifying adaptations: Ringu, The Ring, and the cultural contexts of copying. **Journal of Adaptation in Film & Performance**, v. 3, n. 1, p. 43-58, 2010.

REIMI, Tateishi. **The Japanese Horror Film Series: The Ring and Eko Eko Azarak**. Fear Without Frontiers - Horror Cinema Across The Globe, Reino Unido: FAB Press, julho, 2003.

SCOTT, D. T. Productive Possessions. **Angelaki**, 20(1), 87–104, 2015.

WEE, Valerie. Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing "Ringu" and "The Ring". **Cinema Journal**, p. 41-60, 2011.

WHITE, Eric. Case Study: Nakata Hideo's Ringu and Ringu 2" in: **Japanese horror cinema**. Edinburgh University Press, 2005. p.41

Filmografia

RASEN - RING ESPIRAL. George Iida. Masato Harada. Takashige Ichise. Takenori Sentô. Japão: Basara Pictures, 1998.

RINGU. Hideo Nakata. Takashige Ichise. Shinya Kawai. Takenori Sentô. Japão: TOHO, 1998.

RINGU 2 (1999). Hideo Nakata. Masato Harada. Makoto Ishihara. Takashige Ichise. Japão: TOHO, 1999.

RINGU o: BIRTHDAY. Norio Tsuruta. Shinji Ogawa. Masao Nagai. Takashige Ichise. Japão: Ring o Production Group, 2000.

SADAKO 3D. Tsutomu Hanabusa. Tsuyoshi Kobayashi. Japão: KADOKAWA, 2012.

SADAKO 3D 2. Tsutomu Hanabusa. Tsuyoshi Kobayashi. Japão: KADOKAWA, 2013.

THE RING VIRUS. Kim Dong-Bin. Mauricio Dortona. Coréia do Sul: AFDF, 1999.

THE RING - O CHAMADO. Gore Verbinski. Laurie MacDonald. Walter F. Parkes. Benita Allen. Christine Iso. EUA: DreamWorks Pictures, 2002.

THE RING TWO (2005). Hideo Nakata. Walter F. Parkes. Laurie MacDonald. Michele Imperato Stabile. EUA: DreamWorks Pictures, 2005.

- RINGS. Jonathan Liebesman. Rick Osako. Arnon Manor. Jeanette Volturno. EUA: Catchlight Films, 2005.
- VIDEODROME - A SÍNDROME DO VÍDEO. David Cronenberg. Claude Héroux. Larry Nesis. Canada: Guardian Trust Company, 1983
- POLTERGEIST. Tobe Hooper. Frank Marshall. Steven Spielberg. Kathleen Kennedy. EUA: Metro Goldwyn Mayer, 1982
- KURONEKO - O GATO PRETO. Kaneto Shindō. Kazuo Kuwahara. Setsuo Noto. Nobuyo Horiba. Japão: Nihon Eiga Shinsha, 1968
- ONIBABA - A MULHER DEMÔNIO. Kaneto Shindō. Tamotsu Minato. Hisao Itoya. Kazuo Kuwahara. Setsuo Noto. Japão: Kindai Eiga Kyokai, 1964.
- SEIDAN: BOTAN DORO. Chūsei Sone. Ryoji Ito. Japão: Nikkatsu Corporation, 1972
- UGETSU MONOGATARI - CONTOS DA LUA VAGA. Kenji Mizoguchi. Masaichi Nagata. Japão: Daiei Film, 1953.
- GODZILLA. Ishiro Honda. Tomoyuki Tanaka. Japão: TOHO, 1954.
- TETSUO: O HOMEM DE FERRO. Shinya Tsukamoto. Japão: Kaiju Theater, 1989.
- KWAIDAN. Masaki Kobayashi. Shigeru Wakatsuki. Japão: Ninjin Club, 1964.