



# HAUSU

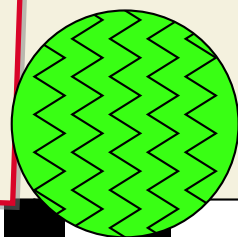
(1977)

Hausu (1977): Entre el Teatro Nō,  
la Televisualidad Pop y el Trauma  
Posbélico

Un estudio cultural, histórico y  
computacional

---

Jorge Luis Mayorga Taborda



## Índice

---

<b>1. Introducción</b>	<b>3</b>
<b>2. Contexto cinematográfico japonés (1965–1977)</b>	<b>4</b>
2.1. Crisis del sistema de estudios . . . . .	5
<b>3. Contexto cinematográfico global (1965–1977)</b>	<b>7</b>
3.1. Transformaciones industriales y tecnológicas . . . . .	8
3.2. Movimientos modernistas y contraculturales . . . . .	8
3.3. Géneros populares y cines de explotación . . . . .	9
3.4. Crisis del viejo Hollywood y emergencia del New Hollywood . . . . .	9
3.5. <i>Jaws</i> (1975) y el nacimiento del blockbuster global . . . . .	9
<b>4. Nobuhiko Obayashi: Biografía, Obra, Vanguardias e Influencias</b>	<b>10</b>
4.1. Trayectoria biográfica y profesional . . . . .	10
4.1.1. Infancia en Onomichi y cine amateur (1938–1960) . . . . .	10
4.1.2. Del cine experimental a la publicidad televisiva (1960–1977) . . . . .	11
4.1.3. Primeros largometrajes y consolidación industrial . . . . .	12
4.2. Obra cinematográfica: ciclos y etapas . . . . .	12
4.2.1. Cortometrajes experimentales (años 50 y 60) . . . . .	12
4.2.2. <i>Hausu</i> (1977): síntesis de publicidad, horror y cultura pop . . . . .	13
4.2.3. Cine juvenil, fantasía y el “ciclo de Onomichi” (años 80) . . . . .	14
4.2.4. Madurez, adaptaciones literarias y exploraciones extremas (1990–2000) . . . . .	14
4.2.5. La trilogía antibélica contemporánea (2012–2017) . . . . .	15
4.3. Temas, motivos y procedimientos formales . . . . .	15
4.3.1. Tiempo, memoria y nostalgia . . . . .	15
4.3.2. El cuerpo y el espacio como superficies de inscripción . . . . .	16
4.3.3. Montaje asociativo y artificialidad visible . . . . .	16
4.4. Obayashi y las vanguardias . . . . .	16
4.5. Recepción crítica, canonización y legado . . . . .	17

<b>5. Fuerzas culturales y mediáticas en Japón (1965–1977)</b>	<b>18</b>
5.1. Juventud, modernización acelerada y cultura urbana . . . . .	18
5.2. Televisión, publicidad y nuevas imágenes . . . . .	19
5.3. Cultura pop, manga y estética híbrida . . . . .	20
5.4. Movimientos artísticos y vanguardias japonesas . . . . .	20
5.5. El trauma bélico y la memoria generacional . . . . .	21
5.6. Síntesis: fuerzas culturales que confluyen en <i>Hausu</i> . . . . .	21
5.7. Conclusión . . . . .	22
<b>6. Influencia del Noh</b>	<b>22</b>
<b>7. Que partes de Hausus son Intercambiables con otras películas de la época tanto Japón como mundial</b>	<b>22</b>
<b>8. Que partes de Hausus son Irreproducibles con otras películas de la época tanto Japón como mundial</b>	<b>23</b>
<b>9. Contra-ejemplos</b>	<b>23</b>
<b>10. Que influencia Hausu, legado</b>	<b>23</b>
<b>11. Conclusiones</b>	<b>23</b>

## Resumen

---

*Hausu* (Nobuhiko Obayashi, 1977) ha sido tradicionalmente descrita como un film de culto “inclasificable” debido a su estética saturada, su mezcla de horror y comedia y su montaje fragmentado. Este ensayo sostiene que la película no puede comprenderse únicamente desde las tendencias globales del proto-slasher ni desde el experimentalismo japonés de la época. Por el contrario, *Hausu* emerge como el resultado singular de la convergencia de cuatro fuerzas culturales específicas del Japón de los años 1970: (1) la dramaturgia del fantasma femenino del teatro Nō; (2) la gramática visual hipersaturada de la televisión y la publicidad japonesa; (3) la lógica representacional del cuerpo femenino heredada del *Pink Eiga* y el *Roman Porno*; y (4) la memoria traumática pos-Hiroshima procesada mediante códigos pop-infantiles. A través de la comparación con obras europeas y estadounidenses contemporáneas, el ensayo identifica qué elementos son intercambiables y cuáles resultan irrepetibles fuera de Japón. La conclusión afirma que *Hausu* constituye una singularidad estética que ilumina el cruce entre tradición, modernidad pop y trauma histórico en el Japón posbélico.

## 1 Introducción

---

*Hausu* (1977) ocupa una posición paradójica: es simultáneamente una obra profundamente japonesa y, a la vez, alineada con tendencias internacionales del horror juvenil de los años setenta. Su reputación como film “absurdo” o “inclasificable” suele ocultar la coherencia cultural profunda que sostiene su estética. Este ensayo propone que la rareza de *Hausu* no deriva de su excentricidad formal, sino de la convergencia única de sistemas culturales japoneses que no coincidían en ninguna otra cinematografía mundial.

La hipótesis central de este trabajo sostiene que:

***Hausu* es irrepetible fuera de Japón porque articula simultáneamente cuatro dimensiones culturales: la ontología fantasmal del teatro Nō, la estética televisiva pop de los años 70, la representación simbólica del cuerpo femenino heredada del *Pink Eiga*, y la posmemoria traumática de Hiroshima procesada a**

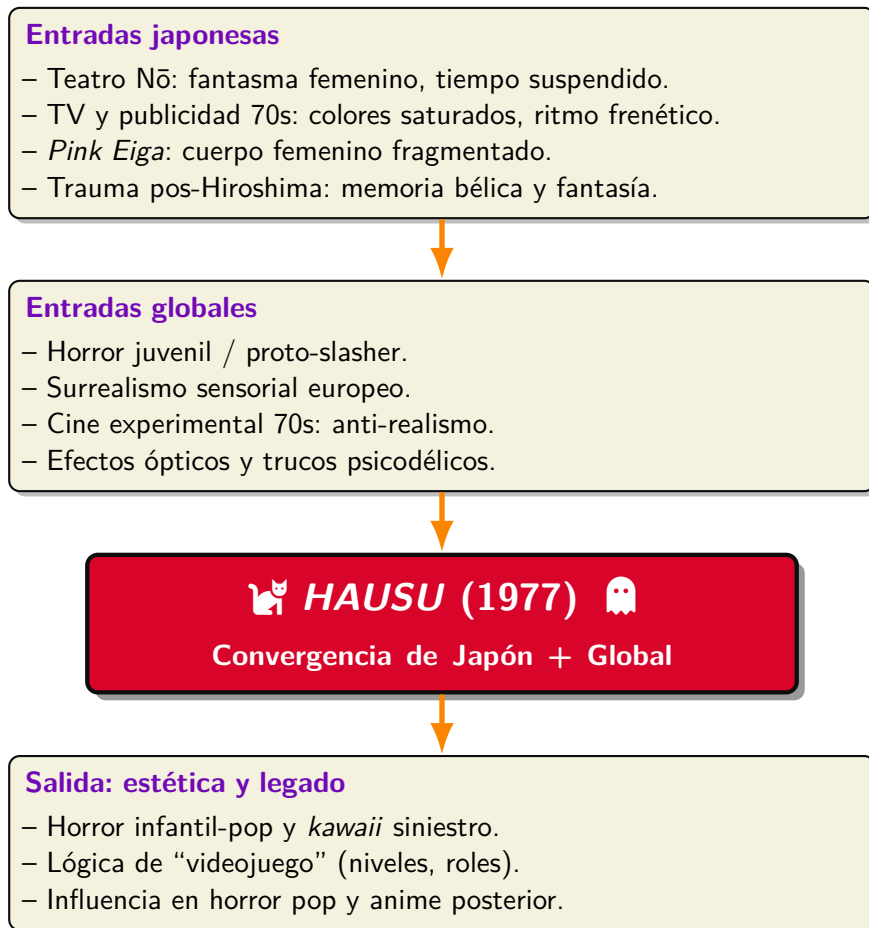


Figura 1: Esquema de la singularidad estética de *Hausu*.

través de códigos infantiles.

La metodología combina análisis histórico, comparaciones filmicas, estudios culturales y evidencia estética cuantitativa.

## 2 Contexto cinematográfico japonés (1965–1977)

El periodo comprendido entre mediados de la década de 1960 y 1970 constituye uno de los momentos más convulsos y transformadores de la historia del cine japonés. Las mutaciones en los modos de producción, la irrupción de nuevas sensibilidades juveniles, el colapso del sistema clásico de estudios y la emergencia de circuitos alternativos dieron lugar a un ecosistema fílmico heterogéneo, contradictorio y

especialmente fértil para propuestas estéticas radicales como *Hausu* (Obayashi, 1977). En esta sección se contextualizan cuatro vectores históricos esenciales para comprender la génesis industrial, cultural y formal de la película.

## 2.1 Crisis del sistema de estudios

A partir de 1965, la industria cinematográfica japonesa entró en un periodo de contracción acelerada cuya magnitud puede observarse en los datos de asistencia y exhibición. En 1960, las salas japonesas registraron aproximadamente 1,130 millones de espectadores; para 1965 la cifra había caído a 702 millones y, en 1970, descendió aún más hasta 356 millones.<sup>1</sup> La reducción acumulada entre 1960 y 1975 supera el 80 %, como se observa en la Tabla ?? y en la Figura 2, acompañada por un cierre masivo de salas: de 7,457 cines en operación en 1960 se pasó a 3,227 en 1970 y apenas 1,788 en 1975.

Toho, Shochiku y Toei —los tres pilares del modelo clásico del cine japonés— respondieron al colapso industrial de mediados de los sesenta mediante una serie de estrategias defensivas ampliamente documentadas en la literatura. Como señala Wada-Marciano, durante esta década “the Japanese major film studios have barely managed to survive domestically during a long-term economic decline that began in the 1960s” (**WadaMarciano2009**). La contracción de ingresos y la pérdida sostenida de espectadores obligaron a los estudios a aplicar políticas de reducción de costos, externalización parcial de producciones y reorganización de unidades internas, en línea con lo descrito por los estudios históricos sobre el sistema de estudios japonés (**JFDB2024**).

La magnitud del ajuste industrial puede apreciarse en los datos de producción: el número de largometrajes realizados por los estudios mayores alcanzó un máximo de 496 títulos en 1960, pero descendió hasta apenas 254 en 1969, evidenciando una caída de casi el 50 % en menos de una década (**MasumuraStudy**). Shochiku, en particular, experimentó graves dificultades financieras; como recoge su propio registro histórico, “the studio encountered more financial difficulties in the 1960s” (**BritannicaShochiku**). Este deterioro estructural condujo a un viraje hacia modelos de producción más baratos, rápidos y adaptables.

<sup>1</sup>Datos de la Motion Picture Producers Association of Japan (EIREN), estadísticas históricas de asistencia y número de salas (1960–1975).

Por ejemplo, algunos datos concretos ilustran la magnitud de los costes de producción en la industria mayor japonesa: la película *King Kong vs. Godzilla* (Toho, 1962) alcanzó un presupuesto estimado de \*\*US \$432 000\*\*. (**WikipediaKingKongGodzilla1962**) A su vez, se ha estimado que hacia mediados de los años sesenta el coste medio de una película japonesa se situaba entre los \*\*US \$1 y US \$2 millones\*\*. (**JSTORGuestEditorPreface**) Dado el extraordinario volumen de producciones y la caída de ingresos en ese periodo, estas cifras permiten inferir una presión innegable para reducir costes medios e incrementar la proporción de producción de bajo presupuesto dentro de estudios como Toho, Shochiku y Toei.

En paralelo, los estudios comenzaron a experimentar con híbridos genéricos diseñados para atraer a públicos adolescentes en un mercado cada vez más fragmentado. Toei, por ejemplo, impulsó a partir de 1970 la línea de violencia erótica conocida como *Pinky Violence*, concebida explícitamente como respuesta a la caída de asistencia en salas y al auge de la televisión. Este ciclo integró elementos de explotación, acción, delincuencia juvenil y melodrama sensacionalista, dando lugar a una serie de filmes protagonizados por mujeres jóvenes en situaciones extremas.

Entre los títulos más representativos se encuentran *Sex and Fury* (Ishii, 1973), que combina artes marciales y erotismo estilizado; *Female Prisoner 701: Scorpion* (Itō, 1972), cuyo éxito dio origen a múltiples secuelas y consolidó la figura de la mujer vengadora; *Terrifying Girls' High School: Lynch Law Classroom* (Ishii, 1973), que mezcla sátira escolar con violencia gráfica; y *Delinquent Girl Boss: Blossoming Night Dreams* (Ozawa, 1970), centrada en pandillas femeninas juveniles. Estos filmes, rápidos, baratos y formalmente flexibles, se convirtieron en dispositivos estratégicos para sobrevivir en un ecosistema dominado por la televisión y atravesado por la contracción del *studio system* (**Weisser1998; Sharp2011; PinkFilm**).

En conjunto, estos procesos explican el surgimiento de un entorno de producción caracterizado por la precariedad pero también por la permeabilidad estética. La tolerancia hacia propuestas formales experimentales aumentó notablemente, abriendo espacio para cineastas procedentes de la publicidad, la televisión o el cine independiente. En este clima híbrido y en descomposición se inserta *Hausu* (Obayashi, 1977), cuya estética fragmentaria y estructura no convencional son inseparables de la crisis del sistema cinematográfico japonés en su fase final (**Desser1988; Richie1990**).

Este clima de precariedad e improvisación abrió grietas donde cineastas jóvenes

o marginales encontraron oportunidades. *Hausu* emerge directamente de esta fase terminal: una película concebida dentro de Toho, pero producida bajo una lógica híbrida, publicitaria y fragmentaria que refleja la descomposición del sistema clásico.

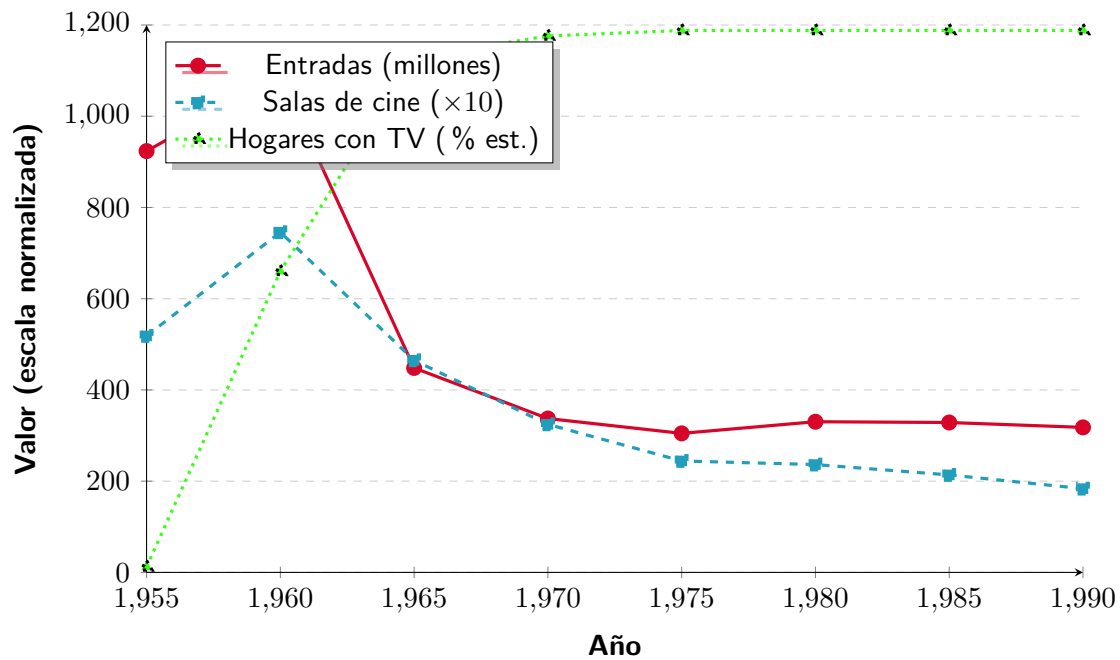


Figura 2: Colapso de la audiencia y auge de la TV (1955–1990).

### 3 Contexto cinematográfico global (1965–1977)

El periodo comprendido entre 1965 y 1977 representa una fase de transformación radical del ecosistema cinematográfico mundial. La irrupción de nuevas formas de consumo audiovisual, la consolidación de la televisión como medio dominante, la crisis de los estudios clásicos en Estados Unidos y Europa, el ascenso de movimientos modernistas y contraculturales y la proliferación de cines de explotación contribuyeron a reconfigurar el mapa estético e industrial del cine internacional. Durante estos años se erosionan las bases del clasicismo fílmico, se redefinen los géneros y emergen nuevas sensibilidades que privilegian la subjetividad, el cuerpo, la fragmentación y la experimentación formal (NowellSmith1996; Cook2007).



### 3.1 Transformaciones industriales y tecnológicas

A mediados de los sesenta, la televisión había alcanzado una presencia masiva en los principales mercados occidentales, reduciendo la asistencia a salas, forzando el cierre de cines y obligando a los estudios a reconfigurar sus estrategias de producción. En Estados Unidos, la asistencia anual cayó de 90 millones de espectadores semanales en 1948 a menos de 17 millones en 1967 (**Gomery1992**). Europa siguió un patrón similar, con descensos significativos en Francia, Italia y Reino Unido; por ejemplo, la asistencia británica se redujo de 1,400 millones de entradas en 1950 a 176 millones en 1965 (**Harper2004**).

La industria respondió con diversas estrategias: formatos panorámicos, color como estándar, cine espectáculo, y un aumento considerable en producciones de bajo presupuesto. Los mercados comenzaron a polarizarse entre grandes producciones de estudio (épicos, musicales, cine catástrofe) y nichos de explotación (horror, erotismo, ciencia ficción menor), fenómeno que se observa tanto en Hollywood como en Italia, España, Francia o Alemania Occidental (**Hutchings2004**).

### 3.2 Movimientos modernistas y contraculturales

El período 1965–1977 coincide con el auge global del cine modernista, que redefinió el lenguaje fílmico mediante fragmentación narrativa, reflexividad, subjetividad extrema y rupturas espaciales y temporales. La Nouvelle Vague seguía produciendo obras clave —como *Pierrot le fou* (Godard, 1965) o *La Chinoise* (Godard, 1967)— que exploraban la relación entre política, juventud y medios de comunicación. En Italia, Antonioni continuó la investigación de la alienación moderna con *Blow-Up* (1966) y *Zabriskie Point* (1970). En Alemania, el Nuevo Cine Alemán consolidó figuras como Fassbinder (*Liebe ist kälter als der Tod*, 1969), Herzog (*Aguirre*, 1972) y Wenders (*Der amerikanische Freund*, 1977) (**Elsaesser1989**).

Estos movimientos compartían un interés por la desestabilización del realismo, la exploración de estados psicogeográficos y la crítica cultural; un horizonte que dialoga, aunque desde coordenadas distintas, con el anti-realismo y la imaginaria pop-publicitaria que Obayashi desarrollaría en *Hausu*.

### 3.3 Géneros populares y cines de explotación

Simultáneamente, la década vio una proliferación internacional de cines populares y de explotación, frecuentemente producidos con bajo presupuesto y dirigidos a públicos juveniles. Italia desarrolló el *giallo* (Argento, *L'uccello dalle piume di cristallo*, 1970), los *poliziotteschi* (*La polizia incrimina, la legge assolve*, Lenzi, 1973) y el horror gótico tardío. Reino Unido impulsó el horror de la Hammer (*Dracula Has Risen from the Grave*, 1968). Estados Unidos consolidó el *exploitation cinema* con obras como *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), *The Last House on the Left* (Craven, 1972) y la ola blaxploitation (*Shaft*, Parks, 1971).

En este panorama, el cuerpo —fragmentado, estilizado, mutilado o erotizado— se convirtió en un espacio de experimentación estética. El auge del cine pornográfico industrial tras *Deep Throat* (Damiano, 1972) reafirmó una tendencia global hacia la espectacularización del cuerpo, que resonaba de forma distinta en Japón con el *Pink Eiga* y posteriormente con los *Roman Porno*.

### 3.4 Crisis del viejo Hollywood y emergencia del New Hollywood

La quiebra del sistema clásico estadounidense entre 1967 y 1975 produjo una renovación profunda en los modos de producción y narración. Tras los fracasos millonarios de *Cleopatra* (1963) y *Doctor Dolittle* (1967), los estudios cedieron espacio a jóvenes cineastas formados en escuelas de cine (Coppola, Scorsese, Altman, De Palma), cuyas obras incorporaron violencia estilizada, ambigüedad moral y crítica sociopolítica: *Bonnie and Clyde* (Penn, 1967), *The Graduate* (Nichols, 1967), *Mean Streets* (Scorsese, 1973) o *Carrie* (De Palma, 1976). Este clima de libertad expresiva y experimentación formal configura un marco global convergente con los procesos paralelos en Japón, donde la crisis del *studio system* abrió espacios para propuestas híbridas como *Hausu*.

### 3.5 *Jaws* (1975) y el nacimiento del blockbuster global

El lanzamiento de *Jaws* (Spielberg, 1975) transformó de forma irreversible el modelo económico del cine comercial internacional. El uso de campañas publicitarias masivas, estrenos simultáneos nacionales y apoyo televisivo configuró el llamado “modelo blockbuster”. Su éxito inmediato influyó en las decisiones de diversos

mercados asiáticos. En Japón, Toho identificó en *Jaws* la oportunidad de producir un “horror juvenil” que resonara con el público adolescente contemporáneo. En este contexto industrial se inscribe la producción de *Hausu*, cuya hibridez estética—entre terror, humor, pop-art y fantasía televisiva— aparece como respuesta local a las transformaciones globales del mercado (Wyatt1994; Prince2000).

## 4 Nobuhiko Obayashi: Biografía, Obra, Vanguardias e Influencias

---

Nobuhiko Obayashi (1938–2020) ocupa una posición singular en la historia del cine japonés y, por extensión, en el mapa global del cine moderno. Director, montajista, guionista y pionero del cine experimental en 8 mm y 16 mm, su trayectoria desborda las categorías habituales del *cine de autor*: transita del cine amateur a los cortometrajes de vanguardia, de ahí a miles de anuncios televisivos, y finalmente a una filmografía de largometrajes que abarca desde el cine juvenil y fantástico hasta un ambicioso tríptico antibélico tardío.(ObayashiSenses2021; CriterionObayashi2020)

Aunque el imaginario popular asocia su nombre casi exclusivamente a *Hausu* (*House*, 1977), la obra de Obayashi forma un corpus coherente en el que se entrecruzan de manera constante memoria, infancia, guerra, cuerpo y tecnología de la imagen. Este capítulo propone una lectura de conjunto de su figura: en primer lugar, se reconstruye su trayectoria biográfica y profesional; en segundo lugar, se esboza una periodización de su filmografía en ciclos temáticos y estilísticos; en tercer lugar, se analizan algunos motivos centrales de su poética visual; finalmente, se revisa la recepción crítica y el lugar que su obra ocupa en las vanguardias audiovisuales japonesas e internacionales.

### 4.1 Trayectoria biográfica y profesional

#### 4.1.1. Infancia en Onomichi y cine amateur (1938–1960)

Obayashi nació el 9 de enero de 1938 en Onomichi, una pequeña ciudad portuaria de la prefectura de Hiroshima. Hijo de médico, creció en un entorno atravesado por la experiencia de la guerra y la posguerra, así como por la presencia temprana

de la cultura visual occidental tras la ocupación aliada. (ObayashiSenses2021) La ciudad natal —sus cuevas, templos y vistas marítimas— se convertirá décadas más tarde en uno de los espacios topológicos fundamentales de su cine.

Su relación con las imágenes en movimiento comienza muy pronto: a los ocho años recibe de su padre una cámara de 8 mm con la que realiza dibujos animados caseros y pequeños *home movies*. Durante su etapa universitaria en Tokio (Seijo University), abandona la vía académica convencional y se integra en círculos de cineclub y cine experimental. A mediados de los años cincuenta y primeros sesenta rueda varios cortometrajes en 8 mm y 16 mm, entre ellos:

- *Complexe* (1964), collage filmico de 16 mm que explota la repetición, la superposición y la manipulación manual del celuloide. (Complexe1964)
- *Émotion* (1966), titulada “*A Love Story in the Afternoon*”; una pieza de 39 minutos en blanco y negro y color que mezcla melodrama juvenil, vampirismo y cita irónica del cine europeo de arte. (Emotion1966)

Junto con otros cineastas experimentales como Takahiko Iimura o Yoichi Takabayashi, Obayashi participa en el colectivo “Film Independent” (*Japan Film Andependan*), cuyos trabajos son mostrados y premiados en festivales de cine experimental europeos a mediados de los sesenta. (ObayashiSenses2021)

#### 4.1.2. Del cine experimental a la publicidad televisiva (1960–1977)

A partir de la segunda mitad de los años sesenta, Obayashi desplaza progresivamente su actividad hacia el ámbito de la publicidad televisiva. Se convierte en uno de los realizadores de anuncios más prolíficos e innovadores de Japón: se le atribuyen cientos, e incluso miles, de *spots* para marcas como Calpis, Mandom o Hitachi. (MesMidnightEye2009; CriterionObayashi2020)

En este contexto desarrolla varios rasgos que más tarde serán reconocibles en sus largometrajes:

- el uso intensivo de *trick photography*, *matte painting* y composiciones de múltiple exposición;
- la integración directa de animación, tipografías y gráficos sobre la imagen real;

- el empleo de colores extremadamente saturados y esquemas cromáticos pop;
- una concepción del montaje como asociación libre, rítmica, cercana al videoclip y al collage publicitario;
- un tratamiento lúdico del cuerpo humano, sometido a deformaciones, desapariciones, fragmentaciones o cambios de escala.

La publicidad, lejos de representar una mera actividad alimenticia, funciona como laboratorio de formas: allí Obayashi ensaya una gramática audiovisual de alta densidad que, tras el éxito de *Hausu*, transpondrá al largometraje de ficción.

#### 4.1.3. Primeros largometrajes y consolidación industrial

El debut como director de largometrajes se produce con *Hausu* (Toho, 1977), un encargo en principio concebido como respuesta japonesa al éxito global de *Jaws* (Spielberg, 1975), pero que termina convirtiéndose en un objeto fílmico radicalmente excéntrico dentro del catálogo de la compañía. (House1977; HeartOfWeirdness2018) Ese mismo año dirige también *Hitomi no naka no houmonsha* (*The Visitor in the Eye*, 1977), consolidando su relación profesional con Toho. (ObayashiSenses2021)

A partir de entonces, su actividad en el campo del largometraje se estabiliza y se diversifica: alterna cine juvenil protagonizado por *idols*, relatos fantásticos, dramas literarios y proyectos de fuerte carga autobiográfica o histórica.

## 4.2 Obra cinematográfica: ciclos y etapas

La filmografía de Obayashi puede organizarse, con fines analíticos, en varios ciclos o etapas que no son estrictamente cronológicos, pero sí temático-estilísticos.

#### 4.2.1. Cortometrajes experimentales (años 50 y 60)

Sus trabajos de 8 mm y 16 mm de los años cincuenta y sesenta constituyen uno de los núcleos fundacionales del cine experimental japonés de posguerra. Piezas como *Complexe* (1964), *Émotion* (1966) o *Confession* (1968) exploran:

- la autorreflexividad del dispositivo cinematográfico;

- la hibridación entre melodrama, humor absurdo y cita paródica del cine de terror occidental;
- el uso del montaje como ruptura del espacio-tiempo clásico, con saltos bruscos, repeticiones, velocidades alteradas y encadenados imposibles.

Estos cortos establecen muchas de las constantes formales de su obra posterior: predominio del truco sobre la ilusión, alegría consciente de la artificialidad y una relación casi táctil con el soporte filmico.(MesMidnightEye2009)

#### 4.2.2. *Hausu* (1977): síntesis de publicidad, horror y cultura pop

*Hausu* constituye un punto de inflexión tanto en la carrera de Obayashi como en la historia del cine de horror japonés. El proyecto nace del deseo de Toho de producir un “*domestic Jaws*”, pero Obayashi plantea la película como traducción audiovisual de los miedos y fantasías de su hija Chigumi, de once años.(HeartOfWeirdness2018; House1977) El resultado es una comedia de horror juvenil en la que siete colegialas visitan la mansión embrujada de una tía soltera y son devoradas —literal y metafóricamente— por la casa.

*Hausu* opera simultáneamente en varios niveles:

1. **Relectura del gótico y el *kaidan*:** la casa embrujada y la tía espectral remiten a tradiciones del horror japonés, pero filtradas por el prisma pop y adolescente de los años setenta.
2. **Explosión visual anti-realista:** efectos ópticos visibles, cromas imperfectos, animaciones dibujadas, sobreimpresiones y cambios abruptos de escala producen una suerte de *le cinéma du WTF* en clave japonesa.(CriterionObayashi2020)
3. **Subtexto histórico y traumático:** la figura de la tía que espera eternamente a su prometido muerto en la guerra permite leer la película como alegoría de un Japón marcado por las ausencias del conflicto y por la domesticación televisiva del trauma.(ObayashiSenses2021)

La película fracasa en su estreno doméstico como producto estrictamente comercial, pero adquiere progresivamente estatus de *cult film*, primero en circuitos cinéfilos japoneses y, desde la restauración y edición de Criterion, en la cinefilia internacional.

#### 4.2.3. Cine juvenil, fantasía y el “ciclo de Onomichi” (años 80)

En los años ochenta, Obayashi deviene uno de los principales especialistas en cine juvenil y *coming-of-age* dentro del sistema industrial japonés. (ObayashiSenses2021; BeyondHouse2020) Entre sus títulos más relevantes destacan:

- *Tenkōsei* (*I Are You, You Am Me*, 1982), donde dos adolescentes intercambian literalmente sus cuerpos;
- *The Girl Who Leapt Through Time* (1983), adaptación de la novela de Yasutaka Tsutsui, que articula viaje temporal, melodrama y ciencia ficción ligera;
- *Bound for the Fields, the Mountains, and the Seacoast* (1986), situada en la preguerra, que vincula infancia, violencia y militarización.

Estas obras, muchas de ellas rodadas en Onomichi o en espacios cercanos, suelen agruparse bajo la etiqueta de “ciclo de Onomichi”. Suelen articular:

- una reflexión sobre la memoria local frente a la homogeneización mediática;
- un interés por la experiencia adolescente como umbral entre inocencia y violencia histórica;
- una poética del espacio cotidiano transformado por la imaginación y el recuerdo.

#### 4.2.4. Madurez, adaptaciones literarias y exploraciones extremas (1990–2000)

En los años noventa, la filmografía de Obayashi se diversifica aún más. Realiza adaptaciones literarias y biográficas que abordan la violencia, la sexualidad y la historia reciente con un tono más sombrío, aunque manteniendo su inclinación por la estilización formal. *Sada* (1998), basada en el célebre caso de Sada Abe, es quizá el ejemplo más conocido: un filme que retoma un episodio emblemático del imaginario erótico-morbo japonés desde una perspectiva que combina distanciamiento formal, subjetividad exacerbada y comentario histórico. (ObayashiSenses2021)

#### 4.2.5. La trilogía antibélica contemporánea (2012–2017)

En la última etapa de su carrera, marcada por el diagnóstico de un cáncer avanzado, Obayashi consagra tres largometrajes monumentales a una reflexión sobre la guerra, la catástrofe y la responsabilidad intergeneracional:

- *CASTING BLOSSOMS TO THE SKY* (2012),
- *SEVEN WEEKS* (2014),
- *HANAGATAMI* (2017). (Hanagatami2017; WarTrilogyReview2021)

Con duraciones que rondan o superan las tres horas, estos filmes articulan múltiples líneas temporales, capas de memoria y una imaginería intensamente artificial (fondos digitales, composiciones imposibles, superposiciones reiteradas). A través de ellas, Obayashi busca, según sus propias palabras, enviar un mensaje “de los adultos que vivieron el pasado a los niños del futuro”. (LarkWarTrilogy)

Críticos posteriores han calificado esta trilogía como uno de los logros cinematográficos más singulares de la década de 2010. (LATimesWarTrilogy2021)

### 4.3 Temas, motivos y procedimientos formales

#### 4.3.1. Tiempo, memoria y nostalgia

El tiempo constituye quizá el motivo estructurante por excelencia en la obra de Obayashi. Sus películas vuelven una y otra vez sobre:

- la infancia como espacio de memoria reconstruida;
- la adolescencia como umbral donde pasado y futuro se superponen;
- la guerra como herida temporal que desgarrar la continuidad de la vida cotidiana.

No se trata de una memoria historicista, sino de una memoria afectiva, mediada por imágenes, relatos familiares, objetos y paisajes. El montaje fragmentario, la superposición de épocas y la inserción de fotografías o material de archivo dentro de la ficción articulan un régimen de tiempo que podríamos llamar *estratigráfico*: varias capas de pasado, presente y futuro coexisten simultáneamente en la pantalla. (ObayashiSenses2021)



#### 4.3.2. El cuerpo y el espacio como superficies de inscripción

Otro rasgo central es el tratamiento del cuerpo y del espacio como superficies sobre las que se inscriben fuerzas históricas, afectivas y mediáticas. En *Hausu*, el cuerpo de las colegialas se descompone en miembros, cabezas, torsos que flotan, desaparecen o son devorados por objetos domésticos; en las películas de Onomichi, el espacio urbano y marítimo aparece atravesado por capas de recuerdo e imaginación infantil; en la trilogía de guerra, los cuerpos envejecidos y enfermos conviven con la presencia espectral de la juventud perdida. (MesMidnightEye2009; ObayashiSenses2021)

Obayashi rehúye sistemáticamente el realismo anatómico o espacial: sus cuerpos y sus paisajes son plásticos, manipulables, abiertos a la intervención del truco, de la animación y del montaje digital. En ello se aproxima tanto a tradiciones del cine de vanguardia como al imaginario del manga y del anime.

#### 4.3.3. Montaje asociativo y artificialidad visible

Formalmente, su cine se caracteriza por una apuesta radical por la artificialidad visible:

- encadenados y superposiciones que dejan ver las costuras del truco;
- fondos pintados, *chroma keys* imperfectos, composiciones de estudio abiertamente teatrales;
- montaje que privilegia la asociación poética o emocional por encima de la continuidad espacial clásica.

Esta poética del truco asumido establece una posición estética y ética: el cine no es un medio para “ocultar” la mediación, sino un espacio para exponerla y jugar con ella, invitando al espectador a participar activamente en la construcción del sentido.

### 4.4 Obayashi y las vanguardias

La obra de Obayashi dialoga con varias corrientes vanguardistas, pero mantiene una autonomía marcada.

- En relación con la **Art Theatre Guild** (ATG) y la *Japanese New Wave*, comparte el interés por el anti-realismo, la crítica social y la experimentación formal, pero se distancia por su fuerte impronta pop, su humor lúdico y su preferencia por protagonistas adolescentes.
- Frente al **cine de vanguardia europeo** (Godard, la escuela estructural), su cine es menos ensayístico y más afectivo, anclado en historias concretas y en espacios locales.
- En comparación con el **New Hollywood** y otros cines juveniles internacionales de los setenta, Obayashi adopta la figura de la juventud como sujeto central, pero la sitúa en relación directa con la memoria de la guerra y con la especificidad de la historia japonesa.

Esta posición liminar —entre industria y vanguardia, entre Japón y el imaginario global, entre publicidad y cine de autor— explica tanto la dificultad inicial para cano- nizar su obra como la intensidad de su revalorización contemporánea. (**BeyondHouse2020**)

## 4.5 Recepción crítica, canonización y legado

Durante buena parte de su carrera, Obayashi fue percibido por la crítica japonesa como un director excéntrico, asociado al cine juvenil, a la publicidad y a productos genéricamente difíciles de clasificar. La plena canonización de su obra es relativamente tardía y está vinculada, en gran medida, a dos procesos:

1. la circulación internacional de *Hausu* en festivales, ciclos de culto y, finalmente, en la edición restaurada de la Criterion Collection;
2. la recepción crítica entusiasta de su trilogía antibélica en la década de 2010, que permitió releer retrospectivamente toda su filmografía a la luz de una preocupación constante por la memoria y la guerra. (**BeyondHouse2020**; **WarTrilogyReview2021**; **LWLiesWarTrilogy**)

Autores como Tom Mes, Jasper Sharp, Chris Fujiwara o Hal Young han contribui- do a situarlo como figura clave del cine japonés moderno, subrayando tanto la cohe- rencia de sus motivos como la singularidad de su lenguaje visual. (**MesMidnightEye2009**;

**ObayashiSenses2021**) Al mismo tiempo, diversos cineastas contemporáneos — entre ellos Shunji Iwai, Sion Sono o Takashi Miike— han reconocido la influencia de su libertad formal y su mezcla de ternura, violencia y humor. (**MidnightEyeGuide2004**)

En la actualidad, la obra de Nobuhiko Obayashi puede leerse como un verdadero archivo sensible de la posguerra japonesa: un cine que, desde la infancia y la juventud, interroga de manera obstinada el legado de la guerra, la fascinación por la tecnología de la imagen y la capacidad del cine para reinventar, una y otra vez, las formas de recordar y de imaginar el futuro.

## 5 Fuerzas culturales y mediáticas en Japón (1965–1977)

El periodo comprendido entre 1965 y 1977 estuvo marcado por una profunda reconfiguración cultural en Japón. Se trató de un momento de aceleración económica, expansión tecnológica, transformaciones en la vida urbana, redefinición de la juventud y proliferación de nuevos medios visuales. Este entramado de factores afectó directamente a la producción cinematográfica y contribuyó a la emergencia de estéticas híbridas, lúdicas y anti-realistas como las que caracterizan la obra de Nobuhiko Obayashi. En este capítulo se examinan seis fuerzas culturales centrales: (1) la juventud como nuevo sujeto social, (2) la irrupción masiva de la televisión, (3) la publicidad como laboratorio formal, (4) la cultura pop y el manga como imaginarios transversales, (5) las vanguardias artísticas japonesas y (6) la memoria bélica y el trauma generacional como sustrato ideológico.

### 5.1 Juventud, modernización acelerada y cultura urbana

A partir de mediados de los sesenta, Japón experimentó una modernización acelerada impulsada por el crecimiento económico del llamado “Milagro Japonés”. La expansión del consumo juvenil transformó la cultura popular: música, moda, revistas, productos tecnológicos y cine comenzaron a dirigirse explícitamente a un público adolescente urbano. (**Shamoon2012**)

Las revueltas estudiantiles de 1968–1969, las protestas contra el Tratado de Seguridad EE.UU.-Japón (ANPO), la aparición de movimientos contraculturales

y el auge de Shinjuku como centro cultural consolidaron a la juventud como un agente político y simbólico. Para el cine, esto significó:

- un desplazamiento del melodrama adulto hacia narrativas juveniles;
- la proliferación de *idols*, estudiantes, motociclistas y colegialas como protagonistas;
- un interés por la subjetividad, la rebeldía y la fragmentación identitaria.

En \*Hausu\*, este giro se expresa en la elección de siete colegialas como ejes narrativos, cada una construida como estereotipo pop que encarna valores de juventud, consumo e identidad mediada.

## 5.2 Televisión, publicidad y nuevas imágenes

Entre 1960 y 1975 la televisión pasó de ser un electrodoméstico de lujo a un aparato presente en prácticamente todos los hogares japoneses. En 1960 solo el 55 % de los hogares poseía un televisor; para 1975 la cifra superaba el 95 %.(**TelevisionJapanStats**) Esta expansión masiva produjo:

- competencia directa con el cine, reduciendo asistencia y alterando modelos industriales;
- creación de *talentos televisivos* y nuevas estrellas juveniles;
- un lenguaje visual rápido, brillante, saturado y humorístico.

Obayashi trabajó intensamente en publicidad televisiva durante más de una década. Su estilo —colores saturados, trucajes visibles, montaje frenético, yuxtaposiciones abruptas— proviene directamente de este entorno. \*Hausu\* reproduce códigos televisivos: la artificialidad deliberada, los fondos pintados, los movimientos de cámara exagerados y la iconografía pop derivan de sus experiencias en anuncios para Hitachi, Mandom o Calpis.(**Mes2009**)

### 5.3 Cultura pop, manga y estética híbrida

La cultura pop japonesa de los sesenta y setenta estuvo profundamente influenciada por:

- el auge del manga comercial (Tezuka, Shōnen Jump, gekiga);
- la estética pop-art importada de Estados Unidos y reinterpretada en Japón (Tadanori Yokoo);
- la psicodelia asociada a la música *Group Sounds*;
- programas infantiles que mezclaban acción y fantasía (*Ultraman*, 1966).

Estos elementos circulaban entre televisión, revistas y productos culturales, generando una estética híbrida entre kitsch, surrealismo, animación y humor absurdo. En *\*Hausu\**, esta estética aparece en:

- los colores hipersaturados y fondos ilustrados;
- el humor gestual y la exageración teatral;
- la fragmentación del cuerpo reminiscentes del manga de horror primigenio;
- la lógica episódica y acumulativa típica del formato televisivo infantil.

Obayashi incorpora recursos visuales que recuerdan al *\*gekiga\** de los sesenta (Katsumata, Maruo posterior), al pop-art de Yokoo y a la iconografía publicitaria, fusionando lenguajes que rara vez coexistían en el cine comercial japonés.

### 5.4 Movimientos artísticos y vanguardias japonesas

La década de 1960 vio el auge de movimientos artísticos radicales que redefinieron el arte japonés:

- **ATG (Art Theatre Guild)**: plataforma de cine de vanguardia, anti-realismo y experimentación política (Ōshima, Yoshida, Terayama, Adachi).
- **Butō** (Tatsumi Hijikata): danza de cuerpos distorsionados, lentitud extrema y extrañamiento sensorial.

- **Arte conceptual y performance** (Grupo Hi-Red Center): intervenciones urbanas, desobediencia estética.
- **Teatro Tenjō Sajiki** (Terayama): anti-narrativa, psicodelia, ruptura de la cuarta pared.

Si bien Obayashi no formó parte de ATG, absorbió muchos de sus principios: la artificialidad radical, la teatralidad del espacio, la ruptura del realismo y la libertad formal. Su relación con Terayama es especialmente significativa: ambos comparten interés por la juventud, lo absurdo y la mezcla de medios (teatro, video, cine). (Gerow2010)

En contraste, Obayashi toma estas influencias y las reconduce hacia un cine más accesible, irónico y emocional, menos político que el ATG, pero igualmente innovador en su lenguaje visual.

## 5.5 El trauma bélico y la memoria generacional

Aunque la cultura pop y juvenil domina la superficie de la época, la memoria de la guerra sigue siendo un elemento central en la identidad japonesa de posguerra. A finales de los sesenta y setenta se produce:

- un retorno crítico a la memoria de la guerra en literatura y cine;
- debates sobre responsabilidad histórica y pacifismo;
- creciente conciencia sobre Hiroshima y Nagasaki como símbolos globales.

Obayashi, originario de Hiroshima, incorpora esta dimensión de manera personal. En *\*Hausu\**, la tía que espera eternamente a un prometido muerto en la guerra funciona como metáfora de un país atrapado entre trauma y modernización. (McRoy2008) Este subtexto se intensificará en su trilogía antibélica posterior, pero ya está presente en la imaginería fantasmática de 1977.

## 5.6 Síntesis: fuerzas culturales que confluyen en *Hausu*

*Hausu* se sitúa en el cruce de todas las fuerzas descritas:

1. **Juventud como sujeto visual:** las siete protagonistas encarnan arquetipos pop diseñados para el público adolescente.
2. **Televisión y publicidad:** el film adopta la estética rápida, saturada y antinatural de la TV comercial.
3. **Cultura pop y manga:** la exageración visual y la lógica episódica provienen de imaginarios juveniles.
4. **Vanguardias japonesas:** la fragmentación del cuerpo, el collage y el anti-realismo dialogan con ATG y con Terayama.
5. **Memoria bélica:** la tía espectral conecta la casa encantada con la herida histórica de la posguerra.

El resultado es un film que, más que producto aislado, funciona como condensación estética de un Japón en plena transformación cultural: entre televisión y memoria, entre modernización y nostalgia, entre juventud y trauma, entre vanguardia y espectáculo.

## 5.7 Conclusión

El Japón de 1965–1977 fue un laboratorio cultural donde convergieron modernización acelerada, masificación televisiva, experimentación artística y redefinición de lo juvenil. Nobuhiko Obayashi, situado en medio de esas fuerzas, desarrolló una poética visual única: lúdica y crítica, pop y melancólica, artesanal y tecnológica. Comprender estas fuerzas culturales es esencial para interpretar no sólo *Hausu*, sino el conjunto de su obra, que funciona como un archivo emocional de la posguerra japonesa y como un puente entre vanguardia experimental y cultura popular.

## 6 Influencia del Noh

---

## 7 Que partes de Hausus son Intercambiables con otras películas de la epoca tanto Japon como mundial

---

## 8 Que partes de Hausus son Irreproducibles con otras películas de la época tanto Japon como mundial

---

## 9 Contra-ejemplos

---

## 10 Que influencio Hausu, legado

---

## 11 Conclusiones

---