



MAGISTERARBEIT

Titel der Magisterarbeit

„Helden und Heldinnen des *yakuza* Films
Eine Figurenanalyse am Beispiel *Zatōichi*“

Verfasserin

Nicole Jordan, Bakk.Phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, März 2011

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

A 066 843

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Japanologie

Betreuerin:

Ao. Univ. Prof. Dr. Ingrid Getreuer-Kargl

Herzlichst möchte ich mich bei all denjenigen bedanken, die mich im Laufe meines Studiums und bei der Erstellung meiner Arbeit unterstützt haben!

Ganz besonders möchte ich mich bedanken,

bei meinem Lebensgefährten, der mich unermüdlich unterstützt hat
und mir mit viel Geduld zur Seite stand.

bei meiner Betreuerin Frau Dr. Ingrid Getreuer-Kargl, für
ihre Unterstützung und die Betreuung meiner Arbeit.

bei Herrn Mag. Dr. Roland Domenig, für seine
Unterstützung und Hilfsbereitschaft.

bei Frau Anita Szemethy, für ihre fortwährende Unterstützung
in bürokratischen Angelegenheiten.

Danke!

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Abbildungsverzeichnis	6
Verzeichnis Grafiken	7
1. Einleitung	9
2. Die Geschichte des <i>yakuza</i> Filmgenres	12
2.1. Die Anfänge	12
2.2. Die Blütezeit	15
2.3. Der Kampf um die Existenz	18
3. Filmrezeption und Methoden der Filmanalyse	22
3.1. Medienwahrnehmung	22
3.2. Audiovisuelle Emotionen	27
3.3. Die Filmanalyse	33
3.4. Filmfiguren	38
4. Die Entwicklung des Helden-Typus im Genre	44
4.1. Der nihilistische Held	44
4.2. Der Freigeist	48
4.3. Die Helden des <i>ninkyō eiga</i>	49
4.4. Der Materialist	55
4.5. Der <i>yakuza</i> des <i>jitsuroku eiga</i>	57
4.6. Die Helden der Gegenwart	58
5. Figurenanalysen	60
5.1. <i>Zatōichi Monogatari</i> von Misumi Kenji (1962)	65
5.1.1. Filmischer Aufbau	66
5.1.2. <i>Zatōichi</i> , gespielt von Katsu Shintarō	69
5.1.2.1. <i>Zatōichi</i> s erster Auftritt	69
5.1.2.2. <i>Ichis</i> Besuch bei <i>Sukegorō</i>	70
5.1.2.3. <i>Tane</i> tritt auf	72
5.1.2.4. <i>Hirate</i> tritt auf	73
5.1.2.5. <i>Ichis</i> kämpft	75
5.1.2.6. <i>Tane</i> wird belästigt	77
5.1.2.7. <i>Ichis</i> und <i>Hirate</i> kämpfen	77
5.1.3. <i>Hirate</i> , gespielt von <i>Amachi Shigeru</i>	81
5.1.3.1. <i>Hirates</i> erster Auftritt	81
5.1.3.2. <i>Einsamer Sake</i>	82
5.1.3.3. <i>Hirate</i> trifft <i>Ichis</i> wieder	82
5.1.3.3. <i>Hirates</i> Zustand verschlechtert sich	83

5.1.4. Tane, gespielt von Banri Masayo	84
5.1.4.1. Tanes erster Auftritt	84
5.1.4.2. Tane lernt Ichi kennen	85
5.1.4.3. Ein Geständnis	85
5.2. <i>Zatōichi</i> von Katsu Shintarō (1989)	87
5.2.1. Filmischer Aufbau	88
5.2.2. <i>Zatōichi</i> , gespielt von Katsu Shintarō	91
5.2.2.1. <i>Zatōichis</i> erster Auftritt	91
5.2.2.2. Ichi zieht weiter	92
5.2.2.3. Der Schwertkampf im Dunkeln	94
5.2.2.4. Ichi und Ohan kommen einander näher	96
5.2.2.5. Ichis musikalisches Leitmotiv	96
5.2.2.6. Ichi wird von Ōme aufgenommen	97
5.2.2.7. Ichi besiegt den Ronin	97
5.2.3. Ein Ronin, gespielt von Ogata Ken	99
5.2.3.1. Sein erster Auftritt	99
5.2.3.2. Gewissensbisse	100
5.2.3.3. Ein Wiedersehen	100
5.2.4. Ohan, gespielt von Higuchi Kanako und Ōme, gespielt von Kusano Toyomi	102
5.2.4.1. Ohans erster Auftritt	102
5.2.4.2. Ohan verführt Ichi	103
5.2.4.3. Ōmes erster Auftritt	104
5.2.4.4. Ichi rettet Ōme	105
5.3.4.5. Ohan und Ōme tauchen noch einmal auf	106
5.3. <i>Zatōichi</i> von Kitano Takeshi (2003)	107
5.3.1. Filmischer Aufbau	108
5.3.2. <i>Zatōichi</i> , gespielt von Kitano Takeshi	116
5.3.2.1. <i>Zatōichis</i> erster Auftritt	116
5.3.2.2. Ichi beim Würfeln	117
5.3.2.3. Ichi und Gennosuke begegnen sich	119
5.3.2.4. Ichi, Okinu und Osei begegnen sich	120
5.3.2.5. Ichi kämpft mit Gennosuke	121
5.3.2.6. Noch drei entscheidende Wendungen	124
5.3.3. Gennosuke, gespielt von Asano Tadanobu	125
5.3.3.1. Gennosukes erster Auftritt	125
5.3.3.2. Gennosukes Bewerbung	126
5.3.3.3. Gennosukes Peiniger	126
5.3.3.4. Gennosukes Erinnerung an Ichi	127

5.3.4. Okinu und Osei, gespielt von Daike Yūko und Tachibana Daigorō	129
5.3.4.1. Okinus und Oseis erster Auftritt	129
5.3.4.2. Okinu vertraut sich Ichi an	130
5.3.4.3. Erinnerungen	131
5.4. <i>Ichi</i> von Sori Fumihiko (2008)	133
5.4.1. Filmischer Aufbau	134
5.4.2. Ichi, gespielt von Ayase Haruka	138
5.4.2.1. Ichis erster Auftritt	138
5.4.2.2. Ichi beim Würfeln	140
5.4.2.3. Ichis Kampf im Dunkeln	141
5.4.2.4. Ichis femininer Auftritt	142
5.4.2.5. Ichis Vergangenheit	143
5.4.2.6. Ichis Kampf gegen Banki	143
5.4.3. Toma, gespielt von Ōsawa Takao	146
5.4.3.1. Tomas erster Auftritt	146
5.4.3.2. Tomas Vergangenheit	147
5.4.3.3. Tomas Kampf gegen Banki	147
5.4.4. Banki, gespielt von Nakamura Shidō Jr.	150
5.4.4.1. Bankis erster Auftritt	150
5.4.4.2. Bankis Entstellung	150
5.4.4.3. Banki besucht Ichi	151
6. Analyseerkenntnisse	153
6.1. Figurendarstellungen in den bearbeiteten Filmen	153
6.2. Erkennbare Rollenbilder und deren Verankerung in ihrem Genre	155
7. Zusammenfassung	164
Literaturverzeichnis	165
Filmische Quellen	168
Japanisches Literaturverzeichnis	169
Japanische Filmquellen	169
Anhang	170
Anhang 1	
<i>Zatōichi Monogatari</i> , 1962, von Misumi Kenji	171
Anhang 2	
<i>Zatōichi</i> , 1989, von Katsu Shintarō	194
Anhang 3	
<i>Zatōichi</i> , 2003, von Kitano Takeshi	235
Anhang 4	
<i>Ichi</i> , 2008, von Sori Fumihiko	276
Abstract	328
Lebenslauf	329

Abbildungsverzeichnis

	Seite
Abbildung 1: <i>Zatōichi</i> 1989	61
Abbildung 2: Gennosuke und Frau/ <i>Zatōichi</i> 2003	61
Abbildung 3: Ichi, Ronin/ <i>Zatōichi</i> 1989	62
Abbildung 4: Ichi, Tane/ <i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	62
Abbildung 5: Ichi/ <i>Zatōichi</i> 2003	62
Abbildung 6: Ichi/ <i>Ichi</i> 2008	63
Abbildung 7: Ichi/ <i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	63
Abbildung 8: Ichi/ <i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	80
Abbildung 9: Hirate/ <i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	83
Abbildung 10: Tane/ <i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	86
Abbildung 11: Ichi/ <i>Zatōichi</i> 1989	98
Abbildung 12: Ronin/ <i>Zatōichi</i> 1989	101
Abbildung 13: Ohan/ <i>Zatōichi</i> 1989	106
Abbildung 14: Ōme/ <i>Zatōichi</i> 1989	106
Abbildung 15: Ichi/ <i>Zatōichi</i> 2003	124
Abbildung 16: Gennosuke/ <i>Zatōichi</i> 2003	128
Abbildung 17: Osei, Okinu/ <i>Zatōichi</i> 2003	132
Abbildung 18: Ichi/ <i>Ichi</i> 2008	145
Abbildung 19: Toma/ <i>Ichi</i> 2008	149
Abbildung 20: Banki/ <i>Ichi</i> 2008	151

Verzeichnis Grafiken

			Seite
Grafik 1	<i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	Ichi/Sequenz 5	73
Grafik 2	<i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	Hirate/Sequenz 5	73
Grafik 3	<i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	Ichi/Sequenz 12	76
Grafik 4	<i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	Ichi/Sequenz 19/2	78
Grafik 5	<i>Zatōichi Monogatari</i> 1962	Hirate/Sequenz 19/2	79
Grafik 6	<i>Zatōichi</i> 1989	Ichi/Sequenz 6/2	93
Grafik 7	<i>Zatōichi</i> 1989	Ichi/Sequenz 7	95
Grafik 8	<i>Zatōichi</i> 1989	Ronin/Sequenz 31	100
Grafik 9	<i>Zatōichi</i> 1989	Ohan/Sequenz 8/1	103
Grafik 10	<i>Zatōichi</i> 1989	Ohan/Sequenz 8/2	104
Grafik 11	<i>Zatōichi</i> 2003	Ichi/Sequenz 2	117
Grafik 12	<i>Zatōichi</i> 2003	Ichi/Sequenz 15, 17	118
Grafik 13	<i>Zatōichi</i> 2003	Ichi/Sequenz 24	118
Grafik 14	<i>Zatōichi</i> 2003	Ichi/Sequenz 28	119
Grafik 15	<i>Zatōichi</i> 2003	Ichi/Sequenz 46	122
Grafik 16	<i>Zatōichi</i> 2003	Gennosuke/Sequenz 46	123
Grafik 17	<i>Zatōichi</i> 2003	Gennosuke/Sequenz 3	126
Grafik 18	<i>Zatōichi</i> 2003	Gennosuke/Sequenz 30	127
Grafik 19	<i>Zatōichi</i> 2003	Okinu und Osei/Sequenz 3	130
Grafik 20	<i>Zatōichi</i> 2003	Okinu und Osei/Sequenz 34/3	131
Grafik 21	<i>Ichi</i> 2008	Ichi/Sequenz 2	139
Grafik 22	<i>Ichi</i> 2008	Ichi/Sequenz 6	141
Grafik 23	<i>Ichi</i> 2008	Ichi/Sequenz 7	142
Grafik 24	<i>Ichi</i> 2008	Banki/Sequenz 24/3	144
Grafik 25	<i>Ichi</i> 2008	Ichi/Sequenz 24/2	144
Grafik 26	<i>Ichi</i> 2008	Banki/Sequenz 24/2	148
Grafik 27	<i>Ichi</i> 2008	Toma/Sequenz 24/2	148

Technischer Hinweis

In der nachfolgenden Arbeit werden alle japanischen Ausdrücke gemäß der Hepburn Umschrift transkribiert. Der Nachname steht bei japanischen Namen vor dem Vornamen. Im westlichen Raum bekannte Städte, wie Tokyo, Kyoto oder Osaka werden ohne Längungsstrich geschrieben, ebenso wie bekannte Ausdrücke ohne diese und nicht kursiv geschrieben werden, wie zum Beispiel die Bezeichnung Ronin. Die vorkommenden Übersetzungen stammen von der Verfasserin, außer an ausgewiesenen Stellen.

Es wurde versucht alle Inhaber der jeweiligen Bildrechte ausfindig zu machen und deren Zustimmung zur Abbildung einzuholen. Ich bitte um Meldung bei mir, falls trotzdem eine Urheberrechtsverletzung bekannt werden sollte.

1. Einleitung

Bevor ich genauer auf die Beweggründe, oder den erhofften Erkenntnisgewinn meiner Arbeit eingehe, möchte ich kurz für jene, denen der Begriff des *yakuza* eher unbekannt ist, diesen erklären. Als *yakuza* werden Mitglieder des Organisierten Verbrechens Japans bezeichnet. Ihre Wurzeln finden sich im 18. Jahrhundert (Kaplan 2003:7). Zu jener Zeit wurden zwei unterschiedliche Untergruppen zu diesen gezählt, die *bakuto* und die *tekiya* (Herbert 1988:18). Für den Bereich des Glücksspiels waren damals die *bakuto* zuständig. Zu finden waren sie meist auf viel belebten Straßen, wo sie ihrem Gewerbe nachgingen. Sie sollten bald den gegenwärtigen Mitgliedern des japanischen Organisierten Verbrechens ihren Namen geben (Kaplan 2003:12f). Der Begriff *ya-ku-za* setzt sich aus drei Zahlen zusammen: acht, neun und drei. In einem traditionellen Kartenspiel, kennzeichnete die Kombination dieser drei Zahlen die Verliererhand (Thornton 2008:94). Diese Verliererhand besagten Kartenspieler, welches den Namen *hanafuda* trug, verwendeten frühe Glücksspiel-Gangs in ihrem Jargon untereinander, um etwas als wertlos zu bezeichnen. Später wurde eben dieser Ausdruck dann für sie selbst verwendet, um ihren nutzlosen Status innerhalb der japanischen Gesellschaft in ein Wort zu fassen, sozusagen. Zuerst wurde die Bezeichnung *yakuza* nur für *bakuto* verwendet, doch später bürgerte sich der Ausdruck auch für alle anderen Gruppierungen des Organisierten Verbrechens in Japan ein (Kaplan 2003:13).

Die zweite Untergruppe des frühen japanischen Organisierten Verbrechens waren die *tekiya*, welche Verkaufsstände betrieben, meist auf Marktplätzen bei Festen vor Tempeln oder Schreinen. Dabei hatten sie sich eigene Strategien festgelegt, um ihre Käufer zu täuschen (Kaplan 2003:10). Beide Gruppen fanden ihre Mitglieder meist aus den Reihen der ärmeren Schichten der Gesellschaft oder den Außenseitern dieser. Wie die italienische Mafia, organisierte sich auch das japanische Organisierte Verbrechen in sogenannten „Familiengruppen“. Doch setzte sich hier auch das strenge japanische hierarchische Gesellschaftssystem durch, es gab bald einen *oyabun*, den Vater sozusagen, und seine *kobun*, seine Kinder in einer Weise. Wie in der japanischen Familie darf auch der *oyabun* auf die uneingeschränkte Loyalität und auf die Dienstbereitschaft seiner *yakuza* Kinder vertrauen (Kaplan 2003:8). Besonders herumziehende *bakuto* fanden bald in der japanischen Literatur ihren Platz in den Geschichten der *matatabi mono*, Geschichten über reisende *bakuto*. Anfang des 20. Jahrhunderts wurden diese Geschichten besonders beliebt (Kaplan 2003:16). Auch der Film begann sich bald für *matatabi mono* zu interessieren, wie sich in den nachfolgenden Kapiteln zeigen wird.

Eine solche Geschichte aus den Reihen des *matatabi mono* wird auch zum Analyseschwerpunkt dieser Arbeit werden. Im letzten Kapitel meiner Arbeit werde ich mich vier Verfilmungen des selben *matatabi mono*, über den blinden *bakuto* Zatōichi, widmen. Diese Filme sind zu unterschiedlichen Zeitpunkten entstanden und faszinierender Weise ist keine dieser Verfilmungen zur Blütezeit des *matatabi* Themas im Film entstanden, sondern sie entstanden um einiges später. Was auch einer der Gründe war, warum gerade diese mich faszinierten. Die Originalgeschichte wurde von Shimosawa Kan verfasst und sie dient als Basis für die vier ausgewählten Filme. Zu Beginn meiner Recherche hatte ich noch viel höher gesteckte Ziele. Ich hatte mir vorgenommen, ganze Jahrzehnte zu analysieren. Bald fand ich heraus, wie umfangreich eine solche Analyse werden müsste, um aussagekräftig zu sein. Letztendlich habe ich mich dann für jene vier Filme über die Figur Zatōichi entschieden, in welchen, weitgehend unabhängig voneinander, Shimosawa Kans Geschichte umgesetzt wurde.

Im Laufe meiner Arbeit und der darin durchgeführten Figurenanalysen jener vier ausgewählten Filmproduktionen hoffe ich, beantworten zu können, wie die einzelnen Figurendarstellungen des Zatōichi und einiger Nebenfiguren konzipiert wurden. Hauptthema meiner Studie wird die ästhetische Umsetzung der einzelnen behandelten Figuren sein und ihre Darstellung durch filmische Mittel. Ebenso wird die Einbettung ihrer hierdurch entstandenen Rollenbilder in das *yakuza* Genre selbst thematisiert werden. Dabei werden auch Unterschiede der einzelnen Figurendarstellungen herausgearbeitet, wie auch ob sich Unterschiede bei der Darstellung der weiblichen Figur des Zatōichi zu ihren männlichen, hier behandelten, Pendants im Laufe der Filmrezeption zeigen.

Die Tatsache, dass in einer der vier Produktionen eine Frau die Rolle des blinden Zatōichi übernimmt, wurde auch zu einem spannenden Beweggrund, gerade jene Filme für meine Analyse heranzuziehen. Die Filmanalyse wird nach filmwissenschaftlichen Methoden, basierend auf Thomas Kuchenbuch, Werner Faulstich, Helmut Korte, David Bordwell und Kristin Thompson, erfolgen. Dabei werden quantitative Einstellungsprotokolle und Schnittfrequenzgrafiken gefertigt und zur Unterstützung der qualitativen Figurenanalyse herangezogen. Doch bevor ich zu einer eingehenderen Beschäftigung mit den einzelnen Filmfiguren komme, müssen noch einige Filmgeschichtliche Punkte genauer betrachtet werden und einige methodische Ansätze erläutert werden. Beginnen wird meine Arbeit mit einem kurzen generellen Überblick über die Geschichte des *yakuza* Films, um ein besseres Verstehen des Genres im Allgemeinen zu ermöglichen. Danach werden die methodischen Grundregeln der Film- und auch der Figurenanalyse erläutert. Nach diesen wird sich die

Figurenanalyse richten. Ich möchte an dieser Stelle kurz darauf aufmerksam machen, dass diese Arbeit vermeiden wird, eine Wertung über die zu bearbeitenden Filme, oder deren Figurendarstellungen, abzugeben. Selbstverständlich wird es mir, wie jedem anderen Filmrezipienten auch, nicht möglich sein, mein individuelles Filmerleben vollkommen auszublenden. Dennoch werde ich versuchen, in möglichst objektiver Weise eine Figurenanalyse anzufertigen. Diese Studie versteht sich weder als Filmkritik, noch als Filminterpretation.

Nach den methodischen Grundlagen wird eine einführende Zusammenfassung der unterschiedlichen Heldentypen des Genres und deren Entwicklung gegeben. Dabei wäre zu beachten, dass ich hier den Begriff des Helden, keinesfalls in seiner klassischen Definition verstanden habe, sondern in seiner moderneren, nämlich als Synonym für den Begriff des Protagonisten. Der Held ist demnach, wie er häufig bei Filmgesprächen verwendet wird, in meiner Arbeit hier als Hauptfigur, als Protagonist zu definieren. Ebenso wie der Film in meinem konkreten Fall, als ein fiktionales Produkt, als Spielfilm zu verstehen wäre. Teilfiktionale Werke, wie Dokumentationen werden von mir in dieser Arbeit nicht besprochen werden.

Im dem darauf folgenden Kapitel werden die einzelnen Figurenanalysen besprochen. Zu diesen wäre anzumerken, dass, sollte der Leser die besprochenen Filme noch nicht gesehen haben, ich keine Inhaltsangaben über diese geben werde. Besprochen werden die Figuren und während ihrer Analyse werden einzelne Szene zwar erklärt, aber es wäre ein Vorteil, sich die Filme vorher anzusehen, um den Aufzeichnungen ohne Missverständnisse folgen zu können. Gerade auch weil der Ausgang der Filme selbstverständlich erwähnt wird und ich niemandem einen Spannungsmoment rauben möchte. Das nächste Kapitel wird noch einmal detailliert die einzelnen Figurendarstellungen ansprechen, ihre Unterschiede ausweisen und die Einbettung ihrer, sich daraus ergebenden Rollenbilder, in das *yakuza* Genre aufzeigen. Im letzten Kapitel findet sich dann eine Zusammenfassung der gesamten Arbeit.

2. Die Geschichte des *yakuza* Film Genres

Bevor ich näher auf die Geschichte des *yakuza* Genres eingehen werde, sollte hier, aus Gründen des Verständnisses, noch kurz eine inhaltliche Definition des Genre-Begriffs gegeben werden.

Das Wort Genre stammt ursprünglich aus dem Französischen und bedeutet Art oder Typus (Bordwell 2008:318). Als Genre Filme werden kommerzielle Spielfilme verstanden, die uns bekannte Geschichten erzählen, in denen uns bekannte Charaktere auftreten, und in welchen wir Situationen wiederfinden, die uns auch schon bekannt sind. Sie wecken in uns Erwartungen, was ihren Inhalt und ihre Figuren betrifft, und wir nehmen an, dass wir ähnliches sehen und erleben werden, was wir schon in anderen Filmen ihrer Art gesehen und erlebt haben (Grant 2003:XV). Beispiele für Filmgenre sind der Science Fiction Film, der Action Movie, der Western, das Musical, die Komödie, die Romanze, etc. (Bordwell 2008:318). Doch Genres stehen keinesfalls still, sie verändern sich im Laufe der Zeit. Sie passen sich an und sind stark gebunden an kulturelle Faktoren, an kulturelle Geschehnisse und Veränderungen (Bordwell 2008:326). Welche Veränderungen das *yakuza* Genre im Laufe der japanischen Filmgeschichte erfahren hat, und deren Hintergründe, werden das Thema meines, nun folgenden, Kapitels sein.

Yakuza Eiga: «Gangsterfilm». Genre, das vor allem bei Tōei ab Beginn der sechziger Jahre als Alternative zu unterhaltsamen Samurai-Filmen gepflegt wurde; heute zunehmend bedeutungslos geworden (Yamane 1985:224).

Solch eine Definition des *yakuza* Films, findet sich im Anhang von Yamane Keikos, 1985 erschienenem Werk, über das japanische Kino. Seit den 1980ern ist nun aber schon einiges an Zeit verstrichen und Yamanes damalige Einschätzung ist heute vielleicht schon überholt. Um mich mit der Entwicklung des *yakuza* Films intensiver auseinander zusetzen, werde ich in diesem Kapitel genauer auf die Anfänge des Genres, seine Höhen und Tiefen und auf seine gegenwärtige Position eingehen.

2.1. Die Anfänge

Die Wurzeln des *yakuza* Films reichen zurück bis in die 1920er Jahre. Ursprünglich begann er als Subgenre des *jidaigeki* der 1920er und -30er. Im Laufe der japanischen Filmgeschichte

entwickelten sich zwei große Genre-Unterteilungen: der *jidaigeki* und der *gendaiigeki* Film. Der Vergangenheit des feudalen Japans nimmt sich der *jidaigeki* an. Ihn kennt der Westen unter den englischen Bezeichnungen „period-film“ oder „Samurai-film“, welcher oft japanische Krieger oder auch herrenlose Samurai (Ronin) zum Thema hat. Meist spielen diese Filme in der *Tokugawa* oder *Edo* Periode (1603–1868), aber sie können sich auch einer früheren Epoche, etwa der *Sengoku* Ära (1478–1603) widmen. Der *gendaiigeki* Film hingegen nähert sich eher der Gegenwart und thematisiert die Zeit nach 1868, nach der *Meiji* Restauration (Richie 2001:66).

Nun waren die ersten *yakuza* Filme in den späten 1920er oder den -30er Jahren *jidaigeki* Produktionen, in welchen die Hauptfiguren nicht mehr Samurai oder Ronin waren sondern *bakuto*, also *yakuza* aus dem feudalen Glücksspielmilieu, die frühen Vorfahren der heutigen *yakuza* (Richie 2001:66). Großteils waren es Jungen und Männer, die zu den Zuschauern des *jidaigeki* zählten (Barrett 1989:45). Zu Beginn von Japans Filmgeschichte waren *yakuza* schon tief verwurzelt in der japanischen Gesellschaft. Kein Festival war damals komplett ohne die Verkaufsstände der *tekiya* und kein städtischer Vergnügungsbezirk war vollständig ohne die Glücksspielhöhlen der *bakuto*. Besonders die *bakuto* hatten es den frühen Filmemachern angetan und wurden zu Filmstoff verarbeitet (Schilling 2003:21).

Die Geschichte des *yakuza* Genres begann 1927 mit dem dreiteiligen Film *Chūji Tabi Nikki* (*Chūjis Reisetagebuch*) von Regisseur Itō Daisuke. Schon vorher gab es Filme, in denen einzelne *yakuza* Helden im Mittelpunkt standen, wie etwa die Figur von dem *yakuza* Boss Jirochō, auf die ich später noch genauer eingehen werde, aber diese Filme waren lediglich einzelne, punktuelle Produktionen und trugen deshalb wohl wenig zur tatsächlichen umfassenderen Genre-Entstehung bei. Itōs Filmreihe war eine *jidaigeki* Stummfilmreihe über eine reale historische Person, nämlich Kunisada Chūji, die leider nicht mehr vollständig erhalten ist. Diese Figur hat starke Ähnlichkeit mit dem, im Westen bekannten und beliebten, Robin Hood. Er war ein *yakuza* Boss, der eben als Robin Hood unter den *yakuza* Bossen gesehen wurde und oft von *kodan* Geschichten-Erzählern aufgegriffen wurde, die verwegene Legenden aus der *Tokugawa* Ära rezitierten. Chūji wird vom gesetzesfürchtigen Bürger zu einem heldenhaften Gesetzlosen, auf dessen Kopf ein Preis ausgesetzt ist. Erzürnt über die Steuerausbeutung der Bauern und der vorherrschenden Ungerechtigkeit tritt er einer *yakuza* Gang bei und wird ihr Boss, um den Armen gegen die ausbeutende Obrigkeit zu helfen (McDonald 1992:167).

Da das japanische Publikum die Geschichte Chūjis schon sehr gut kannte, war es Itō möglich, den Fokus seines Films *Chūji Tabi Nikki*, auf dessen Schicksal als Gesetzloser, bis

hin zum Flüchtigen zu legen. Er hat nun keinen Unterschlupf mehr, und sein Schicksal wird immer unausweichlicher, er wird früher oder später dem Gesetz in die Hände fallen. McDonald bezeichnet in ihrem Aufsatz *The Yakuza Film: An Introduction* die Situation in welcher Chūji sich in Itōs Film befindet, als die Situation eines einzelnen Individuums, welches sich gegen eine überlegene Gruppe stellt. Hierbei spielen *giri* und *ninjō* eine große Rolle (McDonald 1992:168).

Giri und *ninjō* bezeichnen im Japanischen zwei sich gegenüberstehende Wertvorstellungen bzw. Wertekonzepte. Unter den *yakuza* gibt es einen gemeinschaftlichen Ehrenkodex genannt *ninkyō*, welcher, besonders im *yakuza* Filmgenre, eine wichtige Rolle einnahm. Dieser Kodex setzt sich auseinander mit der, für Japan charakteristischen Spannung, zwischen den sich entgegengesetzten Werten *giri*, der sozialen Verpflichtung, und *ninjō*, der persönlichen Neigung (McDonald 1992:167).

Neben diesem Konflikt, welcher für das Genre selbst noch sehr bedeutend werden würde, durften auch Schwertkämpfe nicht fehlen. Die Hauptfigur Chūji wurde von dem damaligen Filmstar Ōkōchi Denjirō verkörpert. Zu dem Plot des Films ist anzumerken, dass die Leiden Chūjis, also die Leiden eines großen Mannes, der abstürzt, sehr zeitreflektierend waren für die späten 1920er, während derer Japan unter einer akuten wirtschaftlichen Depression litt. 1935 drehte Yamanaka Sadao einen Tonfilm über den *yakuza* Chūji mit dem Titel *Kunisada Chūji*. Auch hier entflieht der Held der Einsamkeit nur, um dann letztendlich wieder allein auf sich gestellt zu sein (McDonald 1992:169). Bemerkenswert war, dass Yamanaka die *Tokugawa* Periode als Zeit voll realer Probleme verstand und versuchte, das auch in seinem Film aufzuzeigen (Anderson 1960:94). Er versuchte dabei aber weniger soziale Kritik anzubringen, als vielmehr menschliche Gefühle und Probleme der Charaktere zu vermitteln (Anderson 1960:92f).

Im selben Jahr drehte auch Itami Mansaku einen Tonfilm über Chūji: *Chūji uridasu* (*Chūji macht sich einen Namen*). Hier steht aber weniger der Fall Chūjis, sondern dessen Aufstieg im Zentrum des Filmplots (McDonald 1992:170). Itamis Film beschäftigt sich mit dem jungen Chūji, der wegen zu hoher Steuern die Landwirtschaft aufgeben muss und beschließt ein *bakuto* zu werden (Anderson 1960:92). Erst gegen Ende wird Chūji wieder isoliert und zum leidenden „Lone Wolf“ typisiert. Das kulturelle Klima Japans in den späten 1920er Jahren förderte die Interaktion des neuen Genres, und dessen Filme, mit der Populärliteratur. Besonders zweier Autoren nahmen sich die Regisseure des *yakuza* Genres damals an, um Material für ihre Filme zu erhalten, Hasegawa Shin und Shimozawa¹ Kan.

1 McDonald transkribierte in ihrem Text den Namen Shimozawa Kans als Kobosawa Kan, dies wurde hier ausgebessert.

Hasegawa zeigte in seinen Geschichten die menschliche Seite der *yakuza*, während Shimozawa den Filmemachern vormachte, wie man das Charisma solcher Figuren einfangen sollte. 1929 begann die Filmindustrie sich auf Hasegawas Werke zu stürzen. In den nächsten zwölf Jahren wurden ganze 76 seiner Geschichten auf die Leinwand gebracht (McDonald 1992:170).

Der erste dieser Filme kam 1929 heraus: *Matatabi Waraji (Strohsandalen eines umherziehenden bakuto/yakuza)*. Dieser Film inspirierte die Entstehung eines eigenen Subgenres, das sich *matatabi mono* nennen sollte. Herumziehende *bakuto* wurden mit *matatabi* bezeichnet. Keiko McDonald merkt in Ihrem Aufsatz zu diesen *matatabi* Figuren an, dass durch gewisse Symbole, wie etwa einem Strohhut, einem Umhang oder ihrer Haltung, auch ihre Lage filmisch veranschaulicht wurde. Damit versorgten Hasegawas Bücher den Film mit einem neuen Helden, einem neuen Vagabudentypus. Er wird nur aus Not zum Gesetzesbrecher und strebt stets danach, sich von dem aufgezwungenen Band seiner Gang zu lösen (McDonald 1992:170). In den meisten Vorkriegsfilmen, welche auf Hasegawas Werken basieren, wird die Anspannung thematisiert, die ein *yakuza* empfindet, welcher sich nicht aus den Verstrickungen des *giri-ninjō* Konflikts lösen kann (McDonald 1992:172). Im *yakuza* Film wird erst in den 1950ern ein etwas positiverer, weniger pessimistischer Charakter auftreten (McDonald 1992:173).

2.2. Die Blütezeit

Nach dem Zweiten Weltkrieg bzw. dem, wie er in Japan genannt wird, Pazifischen Krieg stand ganz Japan unter amerikanischer Besatzung. In der japanischen Filmindustrie war, besonders der *jidaigeki*, nach dem Krieg von der amerikanischen Zensur betroffen. Schwertkampf-Szenen wurden verboten, weil sie nicht die Ideen des Pazifismus unterstützten. Ein bei den japanischen Zuschauern besonders beliebter Charakter Chūshingura, über welchen an die hundert Filme gedreht wurden, wurde von der Leinwand verbannt, da er das feudale Konzept der Loyalität positiv darstellte und das Motiv der Rache zu stark vertreten war. Erst ab 1949 gab es keine Zensur mehr durch die Besatzungsmacht der USA (Satō 1982:44f). Diese Aufhebung der Zensur feudaler Filmplots löste einen regelrechten *jidaigeki* Boom in der japanischen Filmindustrie aus. Hungrig strömten die Zuschauer in die Kinos und ihre zeitgenössischen Bedürfnisse sollten durch einen neuen Heldentypen im *yakuza* Genre nun befriedigt werden. Dieser ist nun kein einsamer Außenseiter mehr, sondern eine starke Führungspersönlichkeit, ein charismatischer *yakuza* Boss, ein galanter Optimist (McDonald 1992:173).

Keiko Iwai McDonald bringt diese charakteristische Veränderung der Figuren des *yakuza* Genres der 1950er Jahre in Verbindung mit dem wirtschaftlichen Aufschwung Japans zu jener Zeit. Ein geeignetes Modell für eine solche Figur war der reale *yakuza* Boss Shimizu Jirochō, der im Späten 19. Jahrhundert während dem Übergang von Feudalismus zu Modernismus lebte. Jirochō war schon ein populäres Motiv in *kodan* Erzählungen und sollte nun von 1952 bis 1954, in einer neunteiligen Filmreihe *Jirochō Sangokushi (Jirochōs Abenteuer)* von Regisseur Makino Masahiro, auch das Kinopublikum begeistern. Auch andere Filmemacher widmeten sich dieser Figur (McDonald 1992:173).

Diese Filme über Shimizu Jirochō handeln von einem *yakuza* Boss, seinen treuen Gefolgsleuten und dem Respekt der Gesellschaft, welchen er sich erworben hat durch Gerechtigkeitssinn und selbstloses Handeln (McDonald 1992:173). Jirochō und seine Gang übernahmen in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts die Kontrolle über alle Glücksspielhöhlen entlang der Hauptstraße von Edo (heutiges Tokyo) bis Kyōto (Satō 1982:52). Bemerkenswert ist, dass sich in diesen Filmen kein Individuum mit dem *giri-ninjō* Konflikt auseinandersetzen muss, sondern eine ganze Gruppe. Die Loyalität der *yakuza* zu ihrem Boss lässt das zwischenmenschliche Verhältnis innerhalb der Gruppe harmonisch bleiben. Schwierigkeiten und Konflikte entstehen, wenn rivalisierende Gangs den *ninkyō* Kodex verletzen, um sich selbst zu bereichern. Die Konfrontationen entstehen nun aus Bandenkriegen und sind nicht mehr die Herausforderungen einer einzelnen Figur, die einer Übermacht gegenübersteht (McDonald 1992:173).

1953 nimmt in Japan das Fernsehen den Betrieb auf, doch erst in den 1960ern wird sich dies enorm auf die Filmindustrie auswirken. Ihren Höhepunkt erreicht die japanische Filmindustrie 1958 mit über einer Milliarde verkaufter Kinotickets. 1960 bricht sie den Produktionsrekord mit 537 japanischen Filmproduktionen, herausgebracht in etwa 900 Kinos. Um diese Zahlen kurz mit der gegenwärtigen Situation der japanischen Filmindustrie zu vergleichen: im Jahr 2000 wurden 282 japanische Filmproduktionen in etwa 300 Kinos herausgebracht (Richie 2001:177). Das Fernsehen breitete sich schnell aus und von 1955 bis 1958 vergrößerte sich der Empfängerkreis von 50.000 auf 1,5 Millionen Haushalte. 1963 schrumpft die Zahl der Kinobesucher auf die Hälfte ihres Höchststandes im Jahr 1958 und im selben Jahr erreicht das Fernsehen schon 65 Prozent der Haushalte (Yamane 1985:38).

Einen Scheideweg erreichte die japanische Filmindustrie im Jahr 1964, in welchem Tokyo die Olympischen Spiele ausrichtete. Dieses Ereignis brachte vieles an Modernisierung mit sich, etwa ein brandneues System erhöhter Highways, *Blue Movies* wurden verbannt, ein Hochgeschwindigkeitszug wurde eingeführt und jedermann schaffte sich einen Fernseher an,

um die Spiele verfolgen zu können. Solche Entwicklungen wirkten sich natürlich auch auf die japanische Filmindustrie aus und auf deren Studios. 1960 gab es noch sechs große Filmproduktionsstudios in Japan: Shōchiku, Daiei, Nikkatsu, Tōei, Tōhō und Shin-Tōhō (Richie 2001:177).

Shin-Tōhō war das erste Studio welches unter finanziellen Problemen leiden sollte. 1961 musste es dann Konkurs anmelden. Die Studios setzten auf verschiedenste Strategien, um die Zuschauer ins Kino zu locken. Tōei begann massenhaft *jidaigeki* zu produzieren und kann sich zu Beginn mit dieser Strategie noch über Wasser halten. Doch war klar, dass dies nicht dauerhaft funktionieren würde (Yamane 1985:39). Bald wurden die Schwertkämpfe in den *jidaigeki* Produktionen blutiger und grausamer. 1963 begannen die Produktionszahlen dieses Genres zurückzugehen. 1964 verringert sich die Zahl auf 25, von vorher 73, produzierten Filmen und 1965 sind es schon nur mehr 12 Filme, die produziert werden. Doch fand der *jidaigeki* eine neue Plattform, das Fernsehen. Es gab einen regelrechten Boom des Genres im Fernsehen. Im Kino trat an seine Stelle nun der *yakuza* Film, welcher mit grausamen und blutigen Kampfszenen die Aufmerksamkeit des Publikums fesseln sollte (Yamane 1985:45f).

Tōhō versuchte das Kinopublikum durch ihre schon altbekannten Monstergeschichten und Angestelltenkomödien anzulocken (Yamane 1985:44). Die Filmstudios kämpften um ihr Überleben und ihre Methoden, sich selbst vor dem Ruin zu bewahren, waren teilweise eigenwillig. So wurde etwa auch das zweifach Ticket wieder eingeführt, welches schon in den 1920ern verkauft worden war, und durch welches es dem Kinobesucher möglich wurde, zwei ausgewählte Filme für den Preis von einem, sehen zu können. Schon damals hatte diese Methode zu eigenartigen Filmkombinationen geführt, deshalb hatten die Kinos sie schnell wieder aufgegeben. Doch die Krise der 1960er ließ das zweifache Ticket nun wieder zum Einsatz kommen, um das Publikum zurück in die Kinos zu locken. Auch mit anderen Methoden, wie neuen Formaten versuchte die Filmindustrie zu punkten, wie etwa dem *Wide Screen*. Filmstudios lockten mit einer starken Star-Konzentration und verschiedensten Monstern, wie Honda Ishirōs *Godzilla* (Richie 2001:178).

Durch den Verlust der Familien an das Fernsehen, begannen die Studios sich an den Junggesellen in den größeren Städten zu orientieren. Besonders der *yakuza* Film sprach die jungen einsamen Männer an. Diese Welt der *yakuza*, die sich innerhalb der eigenen Gang immer loyal zur Seite standen, lockte die ledigen, von der Familie getrennten jungen Männer in die Kinos (Satō 1982:52f). Die beliebtesten Filme jenes Jahrzehnts, der 1960er Jahre, werden *ninkyō eiga* genannt (Schilling 2003:23). Als *ninkyō* wird im Japanischen

Ritterlichkeit bezeichnet und *eiga* bedeutet Film. Es wäre also möglich, diese Filme „Filme der Ritterlichkeit“ zu nennen, doch möchte ich es hier lieber bei der originalen japanischen Bezeichnung belassen.

Üblicherweise spielten diese *ninkyō eiga* innerhalb der 70 Jahre zwischen dem Ende des Feudalismus und dem Beginn des zweiten Weltkrieges (Schilling 2003:23). Diese Filme bildeten sozusagen ein Subgenre des *yakuza* Filmgenres. Der *ninkyō eiga* zeichnete sich meist durch hohen formellen Ausdruck aus und thematisierte den *giri-ninjō* Konflikt stark (Richie 2001:179). Der *yakuza* Film schlüpft also nun heraus aus seinem bisherigen feudalen Setting und hinein in die Modernität. Schauplätze sind nun nicht mehr ländliche Gegenden, faszinierende Landschaften, sondern moderne Großstädte, während einer Zeit kapitalistischem Aufschwungs. In den größeren Städten konnte das klassische *yakuza* Unternehmen des Glücksspiels wachsen und gedeihen. Im Film gab es dennoch klar abgegrenzte Pole, die moralischen heldenhaften *yakuza*, welche nach dem *ninkyō* Kodex lebten, und die, sich selbst auf Kosten anderer bereichernden, *yakuza* Gangs, die geldgierig, korrupt und erpresserisch waren. Durch Kämpfe tragen diese sich gegenüberstehenden Gruppen einen moralischen territorialen Krieg aus (McDonald 1992:174). In diesem *ninkyō eiga* als Stars etablieren konnten sich Schauspieler wie Tsuruta Kōji, Takakura Ken und die Schauspielerin Junko Fuji (Schilling 2003:23).

Die Nikkatsu Studios gingen ihren eigenen Weg, sie orientierten sich mehr an der geplagten Jugend. Nikkatsu ließ den Regisseuren viele Freiheiten, um es ihnen zu ermöglichen, authentisch die Probleme der damaligen Jugend zu thematisieren. Einer der bekanntesten Filmemacher dieser *yakuza* Filme, die sich der geplagten jungen Generation als Zielgruppe widmete, war Suzuki Seijun. Er drehte von 1956 bis 1967 über 40 Filme für Nikkatsu. Dabei orientierte er sich stark an der damaligen Jugend Japans und ihrer Probleme. Wichtige, seine Filme gestaltende, Themen waren Farbe, Frivolität und Verantwortungslosigkeit (Richie 2001:180). Außer den Tōhō Studios, welche auf ihre Angestelltenkomödien eingespielt waren, versuchten sich nun in den 1960ern alle Studios an den so erfolgreichen *yakuza* Filmen (Yamane 1985:46). In den 1970ern war dann die Blütezeit des *yakuza* Films zu Ende (McDonald 1992:184).

2.3. Der Kampf um die Existenz

Es ging in den 1970er Jahren wieder Bergab mit den Genre, nach seiner Hochblüte. Der *ninkyō eiga* lockte nun immer weniger Zuschauer in die Kinos Japans. Tōei versuchte diesen Zuschauerrücklauf noch durch sogenannte *kōshoku rosen* Filme (*Pinky Violence* Filme)

aufzuhalten. Weibliche *yakuza* wurden hier zu den Hauptfiguren. Dabei ging es aber weniger um eine Gleichberechtigungsfrage, sondern eher um die Tatsache, dass Sex sich gut verkauft. Brutalität war in diesen Filmen ebenfalls ein wichtiges Thema, es wurden Vergewaltigungen, Folter oder Bondage gezeigt. Eine dieser Filmserien waren die, 1971 bis 1977 erschienenen, *Sukeban Burūsu (Anführerinnen Blues)* Filme (Schilling 2003:33).

Japans Filmindustrie schrieb rückläufige Zahlen und der *yakuza* Film verlor seine Beliebtheit. Das Publikum war seiner müde geworden, doch Tōei wollte das einst so profitable Genre nicht aufgeben. Es übergab einem Filmemacher die schwere Aufgabe, dem Genre neues Leben ein zu hauchen, Fukasaku Kinji. Fukasaku sollte alle notwendigen methodischen Änderungen durchführen, neue Themen erschließen und eine neue Formel für den *yakuza* Film finden. In einem Interview im Mai 1979 in New York erklärte er McDonald, dass sein Beitrag zur Weiterentwicklung des japanischen Kinos der war, dass er dem Star-System seine Bedeutung nahm. Es lag ihm viel daran seine *yakuza* nicht zu idealisieren, Fukasaku zeigte auch die negativen Aspekte des Gangsterdaseins (McDonald 1992:184).

Fukasaku Kinji drehte die Filmserie *Jingi naki Tatakai (Kampf ohne Ehre und Menschlichkeit)*, welche von 1973 bis 1974 herauskam. Dabei legte er viel Wert auf Nähe zur Realität und formte ein neues Subgenre des *yakuza* Genres, die *jitsuroku* Filme (Schilling 2003:35). Die Filmreihe basierte auf Aufzeichnungen, welche eine Art von *yakuza* Memoiren darstellten. Den späteren Weg, welchen das Filmstudio Tōei noch einschlagen sollte, prägten Fukasaku Kinji und seine *jitsuroku* Richtung stark. Mit der Filmreihe *Jingi naki Tatakai* begann ein neuer filmischer Stil Einzug in das *yakuza* Genre zu halten. Dieser verkörperte eine gewisse verrohte Gewalt, jedoch gepaart mit einem Hang zur Ästhetik (Ōtaka 2002:238). Mit präziser Genauigkeit zeigt Fukasaku in seiner Filmreihe die konfliktgeladenen Strukturen der *yakuza* Organisationen auf (Ōtaka 2002:17). Gangs werden eher als Opfer sozialer Kräfte als Gefangene eines Systems gesehen. Fukasaku polarisierte nicht, es gab keinen guten oder bösen *yakuza*, vielmehr war seine Filmreihe ein Versuch, die komplexen Realitäten einer Gangsterexistenz aufzugreifen (McDonald 1992:184). Doch die Popularität dieses neuen Subgenres, der *jitsuroku* Filme, hielt nicht lange an. In den späten 1970er Jahren begannen die Zuschauerzahlen zu schrumpfen, der *yakuza* Film konnte die Kinosäle nicht mehr füllen. In den 1980ern ließ ein neues Medium die Junggesellen Japans zu Hause bleiben, der VCR bzw. Videorekorder. Der *yakuza* Film musste auf seine größte Zuschauergruppe in den Kinos verzichten. Japans junge ledige Männer blieben lieber in ihren vier Wänden und schauten sich Videos an, als das dreifache für ein Kinoticket auszugeben (Schilling 2003:35).

Nicht nur das *yakuza* Genre betraf diese Entwicklung, sondern die gesamte japanische

Filmindustrie musste Einbußen hinnehmen. Es wurde immer schwieriger für die großen Studios zu überleben. Auch die Einrichtung eines Filmförderpreises des Kultusministeriums konnte ihnen nicht wirklich helfen (Yamane 1985:50). Shimizu Akira schrieb in seinem Aufsatz zur neuesten Entwicklung im japanischen Film, verfasst 1985, dass in jenem Jahr zwei Drittel der erschienenen Filme von selbstständigen Produzenten finanziert wurden. Zwar blieb der Verleih in der Hand großer Gesellschaften, aber das Kino zeigte nun auch vermehrt unabhängige Produktionen. Damit fand in den 1980ern eine Trendwende im japanischen Kino statt, die es sicherlich in gewisser Weise auch bereicherte (Shimizu 1985:53).

Donald Richie erklärt in seinem Buch *A Hundred Years of Japanese Film*, dass in den 1980er Jahren die Zeiten, in denen Genres den Kinomarkt bestimmten, endgültig vorbei waren. Wofür das *yakuza* Genre ein klares Beispiel sei (Richie 2001:209). Eine Ausnahme der Gesamtleite des Genres in den 1980er Jahren war die 1986 mit dem ersten Teil erschienene Filmserie *Gokudō no Onnatachi (Frauen der Gangs)*, welche das japanische Publikum ins Kino zurückzog. Diese Filme basierten auf einem Buch mit realen Interviews, welche die freiberufliche Journalistin Ieda Shōko mit Frauen und Freundinnen von realen *yakuza* geführt hatte. Regisseur dieser Filme war Gosha Hideo (Schilling 2003:35).

Dennoch, der *yakuza* Film verlor immer weiter an Beliebtheit, 1994 verkündete Tōei, dass sie nun ihren letzten drehen würden. Diese Ankündigung war wohl mehr als Wachrütteln der Fans des Genres gedacht, doch Tōeis Strategie ging nicht auf. Das Studio hatte sich selbst ein Ultimatum gesetzt, dass sie, sollte dieser Film, *Don o Totta Otoko (Der Mann welcher den Don erschoss)* mit Matsukata Hiroki in der Hauptrolle, vier Milliarden Yen einspielen, sie es noch einmal mit dem Genre versuchen würden. Doch diese Strategie lockte nur wenige Zuschauer in die japanischen Kinos und Tōei gab offiziell bekannt, den *yakuza* Film endgültig aufzugeben. Erst gegen Ende der 1990er Jahre startete das Studio noch einen Revival-Versuch mit dem, von ihnen so benannten, neuen *ninkyō eiga*. Aber da beide Filme, die damals von Tōei herausgebracht wurden, sich stark am Stil der früheren *ninkyō eiga* orientierten, trafen sie nicht mehr den Zeitgeschmack der jungen Kinobesucher (Schilling 2003:36).

Währenddessen lief es in der Video-Branche sehr gut und die, von Tōei gegründete Tochterfirma, Tōei Video machte gute Umsätze. Sie begann sich dem, vom Kinomarkt verschmähten, *yakuza* Genre anzunehmen und hatte damit großen Erfolg. Es wurden große Zahlen an OV-Filmen des Genres produziert. OV werden in Japan direkt für den Videomarkt gedrehte Filme genannt, nach der in Japan eingeführten Bezeichnung „Original Video“. Dieser Markt begann neuen, jungen Regisseuren einen Wirkungsspielraum zu geben und die Möglichkeit sich später auch in der Kinofilmindustrie zu etablieren. Einer der wohl

bekanntesten dieser jungen Talente ist Miike Takashi, der sich durch OV *yakuza* Filme einen Namen machte und bald auch Kinos und Filmfestivals bereicherte (Schilling 2003:36f). Damit schaffte die OV- oder Videobranche es nicht nur, dass das Genre weiter existieren konnte, sondern bot jungen talentierten Regisseuren gleichzeitig eine Plattform. Neben Miike Takashi sind gute Beispiele für eine solche OV-Laufbahn auch noch Aoyama Shinji und Kurosawa Kiyoshi, die sich beide in den späten 1990ern dem *yakuza* Film wieder annahmen (Schilling 2003:39).

Einer, der heute am international berühmtesten Regisseure und Schauspieler zugleich, ist Kitano Takeshi. Doch er kam nicht aus den Reihen der Videoproduktion, sondern hatte sich vorher schon als Stand-up-Comedian, TV Persönlichkeit und Schauspieler einen Namen gemacht. Als Kitano dann unverhofft in die Regisseurs-Schuhe von Fukasaku trat, weil dieser die Produktion von *Sono Otoko Kyōbō ni Tsuki* verließ. International ist dieser Film (erschienen 1989) unter dem Namen *Violent Cop* bekannt. Er war Kitano Takeshis erster Regie-Versuch. Danach konnte er sich nicht nur als Schauspieler, sondern auch als ernstzunehmender Regisseur etablieren. Die Zeit der *ninkyō eiga* und *jitsuroku eiga* war vorbei und durch neue Talente entwickelte sich auch eine neue Umgangsweise mit dem *yakuza* Film (Schilling 2003:39).

Zu behaupten das Genre des *yakuza* Films wäre unbedeutend, würde ich persönlich mir nicht anmaßen. Blicken wir auf seinen langen Weg zurück, scheint es doch beeindruckend, wie schwer es sich seine heutige Existenz erkämpft hat. Welche Entwicklungen und Veränderungen, vielleicht sogar Anpassungen an den Publikumsgeschmack, dieses Genre schon durchlebt hat, bis es in der Gegenwart angekommen ist, ist beachtlich und persönlich bin ich der Ansicht, dass jedes Filmgenre sich seine Berechtigung verdient hat, solange ein, sei es auch nur der eine, mitreißender und beeindruckender Film daraus entstanden ist. Es hilft kein diskutieren oder ignorieren, der *yakuza* Film hat das Heute erreicht und wer weiß, welche Überraschungen er für das japanische Kinopublikum noch bereit halten wird.

3. Filmrezeption und Methoden der Filmanalyse

Wie kommt es, dass wir im Kino weinen, uns erschrecken und lachen? Streng genommen sehen wir nur ein Lichtspiel auf einer flachen, rechteckigen, weißen Leinwand oder zu Hause eine Scheibe mit einer beschränkten Anzahl aufleuchtender Bildpunkte; die Farben stimmen nicht mit denen der Realität überein, es fehlt die dritte Dimension, die Lippen bewegen sich nicht unbedingt synchron zum Gesprochenen, die Bewegungen sind in kleine Einheiten zerlegt, es gibt Sprünge in der Wahrnehmung, wir hören Musik ohne die Musikanten zu sehen, die Geräusche sind übertrieben. Die auftretenden Personen spielen nur, geben nur vor, das zu sein, was sie spielen. Eigentlich müssten wir aus unseren Sitzen aufspringen und rufen: „Alles Lüge!“ Stattdessen weinen wir bei „Schindlers Liste“, erschrecken uns bei „King Kong“ und lachen bei „Shrek“. Offensichtlich lassen wir uns auf das Spiel ein. Freiwillig (Schwender 2006:33).

Wie zieht uns nun das Medium Film in seinen Bann, warum erfreuen wir uns an diesem Lichtspiel und wie kommt es, dass es solch eine Bandbreite an Emotionen bei uns auslöst? Wir wissen doch, dass nichts davon real ist, wir kennen die Schauspieler, kennen die Regisseure. Viele von uns haben schon selbst eine Kamera bedient und daher wissen wir auch wie sie funktioniert. In diesem Kapitel möchte ich genau darauf näher eingehen, auf Medienwahrnehmung und auf den Prozess, welcher dahinter steht.

3.1. Medienwahrnehmung

Um den Prozess der Wahrnehmung während der Filmrezeption zu begreifen, müssen wir uns kurz dem Medium Film als solches und seiner Kommunikationstechniken widmen. Der Film gehört zu den audiovisuellen Medien, das heißt er kommuniziert durch Bilder bzw. Bilderreihen und durch Ton (Korte 2004:15).

In welcher Art und Weise ein Medium wahrgenommen wird, ist abhängig vom Medium selbst. Erzeugen Printmedien die Eindrücke, die sie bei ihren Lesern hinterlassen, doch auf eine ganz andere Weise, als etwa ein Film. Der Weg durch welchen kommuniziert wird, ist ein anderer, aber laut Clemens Schwender, der sich in seinem Buch *Medien und*

Emotionen dieser Thematik widmet, kann man diesen physiologischen Aspekt meist vernachlässigen. Bedeutend ist, dass eine Vorstellung erzeugt wird, ob durch Bilder oder durch die Interpretation von Buchstaben mindert diesen Prozess nicht. Er läuft nur über einen anderen Weg. Selbstverständlich treten Unterschiede in der Ästhetik auf, aber es könnte der selbe Plot mit der selben Botschaft, durch verschiedene Medien übermittelt werden. Daraus ergibt sich, untersucht man einen Film, dann legt man sein Augenmerk auf dessen Präsentationsformen, hingegen untersucht man ein Printmedium wird man sich stark inhaltlichen und stilistischen Merkmalen widmen. Durch unsere Sinne nehmen wir wahr, etwa durch unseren Tast- oder Geruchssinn. Seh- und Gehörsinn sind auch zwei dieser, unserer Sinne, durch welche wir wahrnehmen. Indem wir feinste Druckdifferenzen der Atmosphäre interpretieren, nehmen wir Geräusche wahr. Unsere Sehwahrnehmung basiert auf einer Verarbeitung von Licht und Reflektionen. Audiovisuelle Medien, wie der Film, stimulieren durch visuelle und akustische Reize (Schwender 2006:34).

Bewegen wir unsere Augen nicht, dann beträgt unser Blickfeld, in welchem wir noch sehen können, 180°. Mit bewegten Augen, aber unbewegtem Kopf, können wir in einem Blickfeld von 220° sehen. Am schärfsten sehen wir im Mittelpunkt, der etwa bei 1° liegt (Schwender 2006:34).

Doch anders als unsere Ohren, die nicht selektieren was sie hören, wählen unsere Augen aus, was sie sehen. Dabei geht es nicht nur um ein bewusstes Sehen, sondern auch unbewusst findet eine Selektion statt, was gesehen wird. Unsere zuständigen aufnehmenden Organe für die Sehschärfe sitzen konzentriert in der Fovea der Retina, einem Bereich des Auges. Nun müssen wir, um einen Gegenstand scharf sehen zu können direkt auf diesen starren. Nur die direkte Umgebung dieses Gegenstands erscheint uns scharf, das heißt wollen wir einen Gegenstand wahrnehmen, ohne bewusst darauf zu starren, dann müssen unsere Augen in ständiger Bewegung bleiben. Diese Bewegungen geschehen unterbewusst, ohne dass wir sie ständig bewusst lenken müssten. Solche halb unbewussten Augenbewegungen werden *Saccaden* genannt und sie machen das Phänomen Film erst möglich. Diese *Saccaden* bestimmen auch die Zeit der Wahrnehmungsdauer, also wie lange wir brauchen um einen Gegenstand wahrzunehmen, meist liegt diese etwa bei einer zwanzigstel Sekunde (Monaco 2007:156).

Sehen wir also einen Film, nehmen wir ein Lichtspiel wahr, denn tatsächlich ist Sehen, Licht wahrnehmen. Visuell wahrnehmen bedeutet demnach, dass bereits eine Interpretation und eine Einteilung des Lichtspiels stattfindet. Hier findet sich der Unterschied von Mensch und Kamera, eine Kamera sieht, doch kann sie nicht wahrnehmen. Wir Menschen können

Lichtverhältnisse, Texturen, Formen und auch Farben unterscheiden. Erst dadurch wird eine Tiefenwahrnehmung für den Menschen möglich, wir erkennen Gegenstände und ordnen diese. Wir erfassen Bewegung und interpretieren sie (Schwender 2006:35).

Etwas anders verhält sich unsere Wahrnehmung durch die Ohren. Durch unser Gehör ist es uns möglich Geräusche zu identifizieren und Schall zu orten. Ob eine Geräuschquelle sich auf der rechten oder linken Seite von uns befindet, kann unser Gehör ermitteln durch die Zeitdifferenz, die der Schall benötigt, bis er beide Ohren erreicht hat. Hinten, vorne oder oben können wir durch die besondere Form unserer Ohrmuschel erkennen. Unser Gehirn hat im Laufe unseres Lebens gelernt die winzigen Echounterschiede zu erkennen, welche je nach Lage der Geräuschquelle von unserer Ohrmuschel erzeugt werden. Besitzt man zu Hause keine Surround-Anlage, dann spielt eine solche Lokalisierung des Schalls keinerlei Rolle beim Fernsehen oder DVD schauen. Doch kann man eine solche sein Eigen nennen, oder geht man ins Kino um sich einen Film anzusehen, dann werden durch die unterschiedlichen räumlichen Lautsprecheraufteilungen die akustischen Reize des Filmerlebnisses noch verstärkt. Schallortung dient uns auch zur Einschätzung von Entfernungen, ob sich etwas auf uns zu oder von uns wegbewegt, je nachdem ob das Geräusch lauter oder leiser wird. Wir verfügen ebenso über eine große Menge an Erfahrungswerten, die uns helfen solche akustischen Situationen besser einzuschätzen. Jeder von uns weiß, wie es sich anhört, wenn Menschen sich ganz nahe bei einem unterhalten, oder wie sich das Murmeln dieser anhört, wenn sie weiter entfernt sind. Auf diese Erfahrungswerte greifen wir zurück, um etwa Geräusche lokalisieren zu können (Schwender 2006:58). Das audiovisuelle Medium Film vermittelt uns also durch auditive und visuelle Reize Geschichten bzw. Botschaften und arbeitet dabei mit gewissen Techniken, um sein Ziel zu erreichen. Wie aber sehen wir Filme, was genau sehen wir? Darauf möchte ich nun genauer eingehen.

Die Fähigkeit des Auges, ein Bild auf der Retina ein wenig länger abzubilden, als es in der Realität erscheint, ist notwendig für die Filmprojektion. Dadurch wirken zwei aneinander folgende Lichtsignale kontinuierlich, selbst wenn sie ungefähr fünfzig mal pro Sekunde aufblitzen, und trotzdem dass sie einzeln und zeitlich getrennt voneinander dargeboten werden. Fünfzig Präsentationen pro Sekunde reichen bei Filmen vollkommen aus. Sehen wir uns die Zusammensetzung eines Films technisch an, dann besteht ein Film aus diapositiven Fotografien, welche sehr schnell präsentiert werden. Im Durchschnitt arbeitet der Film mit 48 Bildern pro Sekunde. Die Illusion der Bewegung erzeugt der Film in unseren Gehirnen, durch den so genannten Phi-Effekt, einer Trägheit unserer Augen. Taucht ein Objekt von einer Aufnahme zur nächsten Aufnahme an einem anderen Ort auf, dann erfahren wir das als

Bewegung. Als ein Beispiel für diesen Effekt nennt Schwender ein Experiment mit zwei Lampen. Sind diese Lampen nebeneinander angebracht, und geht die Zweite an, wenn die Erste ausgeht, dann scheint das Licht in der Wahrnehmung des Betrachters zu wandern. Dadurch etwa, wird die Wirkung von Bewegung erzeugt (Schwender 2006:37).

Durch die Bewegung unterscheidet sich der Film von der Fotografie, nicht ohne Hintergrund wird er oft auch mit der Bezeichnung „bewegte Bilder“ versehen. In einer Hinsicht hat der Film vieles gemeinsam mit etwa einer statischen Fotografie, er besitzt auch einen Rahmen. Dieser Rahmen zeigt uns einen Ausschnitt, wie etwa eine Nahaufnahme, welche ebenso eine Perspektive hat, also zum Beispiel auf Augenhöhe aufgenommen wurde. Doch die Bewegung des einen unterscheidet sich stark von der Bewegungslosigkeit des anderen. Nehmen wir eine Filmaufnahme, so erscheint uns diese sehr gegenwärtig, gerade durch die Bewegung die sie verkörpert, aber nehmen wir ein Foto, wirkt dieses auf uns wie eine Dokumentation von Vergangenen. Dies liegt nicht daran, dass der Film gerade erst aufgenommen wurde und das Foto nicht, sondern dieser Eindruck wird uns einfach durch die statische Momentaufnahme des Fotos unterbewusst vermittelt. Tatsächlich ist dies natürlich ein Trugschluss, denn auch der Film hat Vergangenes aufgezeichnet und von der Aufnahme bis zur Projektion war es noch ein langer, zeitaufwendiger Weg. Trotzdem haben wir bei einer Filmprojektion, egal wann der zugehörige Film gedreht wurde, das Gefühl als Zuschauer gerade mittendrin zu sein, und dies vermittelt uns die Bewegung (Schwender 2006:47).

Doch das ist nicht das einzige Mittel, dessen sich der Film bedient, um unsere Wahrnehmung zu beeinflussen. Ein tragendes Element des Filmerlebnisses ist die Illusion der Tiefenwahrnehmung, also unserer Raumwahrnehmung. Denn das Lichtspiel auf der Kinoleinwand ist zweidimensional, dennoch wird uns die Illusion von räumlicher Tiefe durch perspektivische Tricks vermittelt. So wird etwa mit der Zentralperspektive, einem Fluchtpunkt zu welchem parallele Kanten laufen, gearbeitet, oder es wird das Phänomen genutzt, dass Objekte immer kleiner erscheinen je weiter sie weg sind. Solch perspektivische Illusionen vermitteln dem Zuschauer Räumlichkeit und ein dreidimensionales Gefühl (Schwender 2006:38f).

Ein ebenso wichtiges filmisches Mittel zur Steuerung unserer Wahrnehmung, ist der Rahmen, welcher für die Kamera gewählt wurde. Meist steht die Kamera nicht zufällig dort wo sie filmt, sondern dieser Platz wurde sorgsam gewählt. Denn durch den Kamerapunkt wird festgelegt wie die Sicht des Zuschauers gelenkt wird, also was wir sehen und was nicht. Somit entscheiden Regisseur und Kameramann was wir wahrnehmen werden und sie können Ungewolltes oder Unnötiges außen vorlassen, indem es einfach nicht mit abgebildet wird.

Wir, die Zuseher, lassen unsere Wahrnehmung durch sie kontrollieren, freiwillig für den Zeitraum der Filmrezeption, welche wir selbstverständlich auch jederzeit abbrechen können. Filmemacher und Mitwirkende leiten unsere emotionale Einbindung in das abgebildete Geschehen sozusagen an. Dazu stehen ihnen eine Vielzahl an visuellen und auditiven Mitteln zur Verfügung (Schwender 2006:40). Wie etwa die Wahl der Einstellungsgröße, gehen sie nahe heran um jede Falte heraus zu kitzeln, oder behalten sie den Überblick von weiter weg. Für uns spielt es eine bedeutende Rolle, wen wir nah an uns heran lassen und wen wir bitten Abstand zu halten. Unsere Wahrnehmung kennt hier die intime und die öffentliche Distanz. Entfernungen messen wir mit drei Sinnesorganen, den Augen, den Ohren und der Nase. Der Geruchssinn spielt erst bei sehr kurzen Distanzen eine Rolle. Ihn kann, bis auf ein paar Experimente, der Film nicht bedienen, im Moment gibt es noch kein kommerzielles Geruchskino. Doch auditiv und visuell ist es dem Film möglich, Entfernungen zu implizieren. Visuell kann die Kamera dies durch die Wahl der Einstellungsgröße tun. Zeigt sie Figuren in ihrem weiteren Umfeld, wodurch der Fokus weniger auf dem Individuum liegt, sondern ein Gefühl der Öffentlichkeit entsteht, oder geht sie ganz nahe heran und zeigt uns die intimen Momente der dargestellten Figuren (Schwender 2006:42).

Unsere Wahrnehmung beeinflusst auch, in welcher Perspektive die Kamera aufnimmt, sie eröffnet uns den jeweiligen Blickwinkel auf die dargestellten Figuren oder Objekte. Als Kameraperspektive wird der vertikale Winkel, welcher uns den Blickwinkel des Betrachters liefert, bezeichnet (Schwender 2006:55). In der Filmsprache wird unterschieden zwischen Vogelperspektive, Augenhöhe und Froschperspektive. Die Namen sprechen hier für sich, die Vogelperspektive ist der Blick von oben herab, Augenhöhe liegt in etwa der Höhe unserer Augen und Froschperspektive bezeichnet den Blick von unten hinauf. Die Wahl aus welcher Perspektive gefilmt werden soll, beeinflusst welche Emotionen im Zuschauer ausgelöst werden. So bietet der Blick von oben herab, also die Vogelperspektive, Sicherheit. Wir behalten den Überblick und das Geschehen im Auge. Durch die Kameraperspektive der Augenhöhe wird es uns möglich durch die Augen eines anderen zu sehen. Diese Perspektive ist für uns die Normalperspektive. Als bedrohlich empfinden wir die Froschperspektive, bei der die Kamera eine tiefe Position einnimmt und nach oben blickt. Von weiter unten betrachtet wirkt durch die perspektivische Verzerrung alles meist wuchtig und Furcht einflößend. Natürlich bestätigen Ausnahmen immer die Regel und so gibt es auch hier solche, wie zum Beispiel wenn die Kamera von weit oben in eine bodenlose Tiefe blickt, dann gibt uns eine solche Aufnahme wohl kaum das Gefühl von Sicherheit. Es sollten also solch filmische Mittel auch immer im größeren Zusammenhang gesehen und verstanden werden

(Schwender 2006:56f). Genauso muss die Filmrezeption im Zusammenhang mit der Kommunikationssituation gesehen und bedacht werden. Diese Situation verändert sich stark, je nach dem wo man sich den Film ansieht. Gehen wir ins Kino, dann sitzen wir nicht nur in einem großen, dunklen Saal mit großer Leinwand, sondern wir erleben auch eine andere akustische Situation und wir sind nicht alleine. Wir sitzen neben Personen, die wir oft nicht kennen und erleben den Film gemeinsam mit diesen. Im Kino herrscht eine andere Etikette. Als erstes bezahlen wir unser Ticket, dann haben wir meist, schon allein des Geruchs wegen, Lust auf Popcorn und etwas zu trinken, dann machen wir es uns in den Kinositzen gemütlich. Im Kinosaal geben wir uns dann einer gemeinschaftlichen Filmrezeption hin, wobei wir meist darauf achten andere nicht zu stören, etwa durch laute Unterhaltungen mit unserer Begleitung. Dennoch findet eine gemeinsame Kommunikation aller statt, wie etwa durch Laute des Erstaunens oder Aufschreckens, durch erleichtertes Ausatmen oder gemeinsames Lachen. Wir erleben andere Kinobesucher in denselben emotionalen Momenten, welche wir auch durchleben. Unsere Aufmerksamkeit wird durch die gesamte Kinosituation erhöht und dadurch unsere Beziehung zur Filmhandlung verstärkt. Auch das Gespräch über den Film, nach einem gemeinsamen Kinobesuch, ist oft noch eine intensivere Auseinandersetzung mit dem gerade Erlebten (Schwender 2006:61).

3.2. audiovisuelle Emotionen

Experimente haben gezeigt, dass Filme, obwohl wir sie mit unseren beiden Sinnen, den Augen und den Ohren, wahrnehmen, mehr unsere Vorstellung als unsere Wahrnehmung anregen. Tatsächlich ist dies nicht nur beim Film so, etwa konstruieren wir auch im Alltag unsere dritte Dimension mental. Mit diesem Thema hat sich die Neurophysiologie genauer auseinandergesetzt. Sehen wir zum Beispiel einen Tisch, so können wir ihn nicht von allen Seiten gleichzeitig sehen, aber mental können wir durch unser Wissen und unsere Erfahrung diese fehlenden Teile ersetzen. Wir müssen nicht erst den ganzen Tisch umrunden, um zu wissen wie er auf der anderen Seite aussieht (Schwender 2006:64).

Diese, unsere Fähigkeit zur Vorstellung, nutzt auch der Film, bzw. die Filmemacher. Es ist für uns kein Problem Untertitel zu lesen und diese gleichzeitig den jeweiligen Figuren zuzuordnen, oder Raumvorstellungen zu erraten. Wichtig an diesem Übergang von der Wahrnehmung zur Vorstellung, welcher bei uns unterbewusst stattfindet, ist, dass es eine Richtung gibt, in welcher dieser Vorgang sich abspielt. Wir sehen etwa Bilder und nehmen diese somit wahr, jedoch gleichzeitig nehmen wir diese sozusagen als Vorstellungen hin. Damit sehen wir ein Bild nicht nur, sondern es löst in uns ebenso Erinnerungen aus und regt

unser Denken an. Jeder von uns weiß aus Erfahrung, wie ein Hund real aussieht, damit reicht auch ein verschwommenes Bild aus, um einen solchen zu erkennen. Durch dieses Zusammenspiel von Wahrnehmung und Vorstellung ist es Medien, wie etwa auch dem Film, möglich bei uns Emotionen auszulösen (Schwender 2006:63f).

Beim Film sehen werden demnach bei uns Emotionen ausgelöst, welche in der Medienwissenschaft als audiovisuelle Emotionen bezeichnet werden. Sie sind affektive Zustände, die wir erfahren wollen. Wir gehen ins Kino und bezahlen dafür, dass wir diese Emotionen durchleben. Audiovisuelle Emotionen sind sozusagen die Gegenleistung dafür, dass wir unsere Zeit opfern, um dem Gezeigten konzentriert zu folgen (Mangold 2007:171). Solch willentlich herbeigeführte audiovisuelle Emotionen, welche bei der Filmrezeption auftreten, unterscheiden sich von realen Emotionen unseres Alltags. Misst man etwa Hautleitfähigkeit oder Herzfrequenz, um psychophysiologische Daten zu erhalten, dann erkennt man, dass Emotionen, welche durch Filme hervorgerufen werden, einen dynamischeren Verlauf aufweisen, als Emotionen des Alltags. Diese Dynamik ist auch beim mimischen Studium von Zuschauern zu erkennen. Jeder von uns weiß, wie aufreibend oder gefühlsbetont ein Filmerlebnis sein kann. Wir erleben in zwei Stunden oft mehr Emotionssprünge, als an einem Tag unseres Lebens. Werden doch im Film sehr verdichtet Ereignisse gezeigt und oft wird viel Handlung in zwei kurze Stunden gepresst. Meist fehlen Lebensabschnitte der Figuren, die keine großen Ereignisse beinhalten. Wir sehen sie nicht beim alltäglichen Frühstück, wenn es nicht ästhetisch oder narrativ von Bedeutung ist (Mangold 2007:175). Oft haben wir schon Filme gesehen, in denen die Zeit, während welcher eine Figur vom Liebeskummer gequält wird, oder von Studium oder Arbeit beansprucht wird, etc., nur so vorbei läuft. Hier wird die dargestellte Zeit komprimiert, meist um genug Platz für spannendere oder bedeutendere Handlungsabschnitte zu lassen, also für aufwühlendere, prickelndere Emotionen sozusagen.

Um emotionale Erfahrungen des Zuschauers möglich zu machen, bzw. noch zu steigern, bedient sich der Film verschiedenster filmischer Mittel. Kurz aufeinander folgende Schnitte zum Beispiel, oder Spannung erzeugende Musik und noch vieler mehr. Ein Unterschied zwischen audiovisuellen Emotionen und den emotionalen Erlebnissen des Alltags liegt in unserer freiwilligen Zuwendung zu diesen. Der Alltag überrascht uns oft unvorbereitet, hingegen setzen wir uns schon mit einer gewissen emotionalen Erwartung vor die Leinwand. Wir wissen etwas wird kommen, vielleicht gehen wir uninformiert in den Kinosaal, aber wir sind uns im klaren darüber, dass es ein emotionales Erlebnis wird, zumindest hoffen wir es (Mangold 2007:175). Sollte es unangenehm für uns werden, haben

wir immer die Sicherheit im Hinterkopf, dass wir abbrechen können, wir können gehen oder, sind wir zu Hause, abschalten. Wir müssen uns dem nicht aussetzen, wir brauchen uns mit den audiovisuellen Emotionen nicht auseinandersetzen, wenn wir es nicht wollen, anders als im alltäglichen Leben. Nicht einmal aus dem Kinosaal stürmen müssen wir, wir brauchen uns nur einfach kurz vor Augen zu führen, dass das Geschehen auf der Leinwand nicht real ist, indem wir uns im Kino umsehen, etwa unsere Nachbarn beobachten, bis wir wieder bereit sind uns auf den Film einzulassen (Mangold 2007:176). Die meisten von uns haben sich so sicherlich schon einmal über eine emotional anstrengende Szene hinweg geholfen, wie zum Beispiel in einem Horrorfilm oder einem Film über ein Gewaltverbrechen. Es ist uns hier möglich unsere audiovisuellen Emotionen bis zu einem gewissen Grad zu kontrollieren bzw. diese willentlich zu erleben, wohingegen Emotionen des alltäglichen Lebens meist schwerer abzuschalten sind, wenn sie uns unangenehm sind.

Eigenartigerweise suchen wir beim Film oft aktiv nach emotionalem Erleben, welches wir im realen Alltag auf jeden Fall als unerwünscht empfinden. Wer weint gerne? Aber wie viele von uns haben manchmal gezielt Lust darauf sich ein Melodram anzusehen und sich einmal wieder so richtig auszuweinen. Würden wir uns im realen Leben bewusst und beabsichtigt verletzen lassen, um wieder mal ordentlich zu weinen? Vermutlich eher nicht. Wir wünschen uns auch keine Verfolgungsjagd mit der Polizei oder gar einem Serientäter, aber Thriller und Horrorfilme können wir doch genießen. In ihnen wissen wir den Gänsehautfaktor zu schätzen und das prickelnde Angstgefühl bereitet uns Vergnügen. Tatsächlich suchen wir dort manchmal aktiv emotionale Zustände, die wir im Alltag und der Realität als negativ bewerten und vermeiden würden. Warum also lassen wir uns auf solch ein emotionales Spiel ein? Vor Beantwortung dieser Frage muss uns klar werden, dass jede audiovisuell erlebte Emotion gemeinsam mit kognitiven Aktivitäten auftritt. Somit müssen wir eine Szene verstehen und ihre Bedeutung für uns erfasst haben, um Emotionen entwickeln zu können und uns affektiv berühren zu lassen. Kognitive Vorgänge und Emotionen sind miteinander verknüpft (Mikos 2003:29). Sehen wir einen Film, werden wir mit unseren Emotionen, aber auch mit fremden Emotionen, denen von Figuren etwa, konfrontiert. Doch gewinnen wir, aus dem Umstand, nur ein Beobachter zu sein, eine gewisse Sicherheit, die uns mitfühlen lässt aber uns selbst nicht als in Gefahr, oder betroffen sieht. Dadurch wird das emotionale Erleben zu einer angenehmen Erfahrung, selbst wenn es sich um negative Emotionen handelt, wie Angst, Wut oder Schrecken. Selbstverständlich lösen nicht nur fiktionale Filme solche Emotionen aus, auch Nachrichten oder teilfiktionale Werke, wie Dokumentationen, können Emotionen auslösen. (Bartsch 2007:8). Wir wissen natürlich, dass

es keine Monster oder Zombies gibt, trotzdem machen sie uns Angst, doch wir können Spass an dieser Angst haben, weil wir die Situation kognitiv bewerten und als harmlos einstufen. Damit können Zuschauer eines Films sich auf das Medienereignis emotional einlassen und mental diese Zeit als bewusst ungefährlich für unser Wohlergehen bewerten. Es wird uns möglich, negative Emotionen zu erleben, aber an diesen auch Gefallen zu finden (Schwender 2006:103).

Nicht nur für das Medium Film gilt dieses Prinzip, sondern auch für andere Situationen, wie etwa dem Hochschaubahn-Erlebnis, dem Besuch einer Geisterbahn oder auch dem Lesen eines Kriminalromans. Besonders in jungen Jahren experimentieren wir viel mit unseren negativen Emotionen, zum Beispiel lassen wir uns gruselige Märchen vorlesen, gehen heimlich in zu brutale Filme, erleben Gefahren in Computerspielen oder setzen uns alle gemeinsam in Horrorfilme und haben Spass am Erschrecken. Demnach scheinen diese Spiele mit den eigenen Emotionen auch einen gewissen Lernprozess in sich zu tragen, der uns fasziniert. Wer fragt sich nicht hin und wieder: Wie würde ich mich in einer solchen Situation verhalten, oder wie sollte ich mich dann wohl verhalten? Selbstverständlich spielen auch unbewusste Ängste, wie die Angst vor dem Tod, hier eine nicht zu vernachlässigende Rolle (Schwender 2006:100). Aber so weit möchte ich hier nicht ausholen. Solch multiple, paradoxe Emotionen finden sich bei realen, emotionalen Situationen nicht. Gemeint ist hier das gleichzeitige Auftreten mehrerer paradoxer Emotionen, das heißt einander widersprechender Emotionen, wie die Freude an der Traurigkeit. Im Alltag finden wir sehr wohl gemischte Emotionen, doch stehen sie nicht in einem solchen Gegensatz zu einander, wie audiovisuelle Emotionen das tun können (Mangold 2007:176).

Je nachdem für welche Art von Film wir uns entscheiden, erwarten wir amüsiert oder erschreckt zu werden, wir erwarten Dramatik oder Gänsehaut zu erleben und noch vieles mehr. Wir erwarten also, dass der Film uns berührt, uns emotional anregt. Von dem Filmerlebnis erhoffen wir uns demnach emotionale Gratifikation, je nachdem welche Emotionen wir spüren möchten, etwa Angst oder Freude, etc. Meist hängt es davon ab, wie sehr uns der Film auf dieser emotionalen Ebene befriedigt, ob wir ihn als gut empfinden (Mangold 2007:183). Mit welchen Mitteln versuchen Filmemacher nun dies zu erreichen? Nehmen wir als Beispiel einen Actionfilm her, mit welchen filmischen Mittel wird hier versucht uns emotional mit zu reißen. Narrativ werden spannende Wendungen eingebaut, um die Dynamik nicht abflauen zu lassen. Rasche Bild- und Szenenfolgen sollen den Handlungssträngen dynamische Wirkung verleihen. Musik soll uns auf einer anderen Ebene erregen, überraschen und unsere Aufmerksamkeit erhalten (Mangold 2007:182). Die

Voraussetzungen visueller Wahrnehmung wurden im Vorfeld bereits besprochen. Um scharf zu sehen, bewegen wir unterbewusst unsere Augen und diese Bewegungen werden als *Saccaden* bezeichnet. Sind wir in einer gefährlichen Situation, erhöhen wir automatisch die Frequenz dieser *Saccaden*, um alles genauer zu sehen, unsere Umgebung und jede Art von Bewegung. Diese kurzen, heftigen *Saccaden*-Sprünge ergeben einzelne Bildteile, die das Gehirn zu einem scharfen Gesamtbild zusammensetzt. Durch den Schnitt ersetzen nun Filmemacher diese *Saccaden*-Bewegungen, um schnelle Augenbewegungen zu imitieren. Dadurch wird dem Zuschauer ein Gefühl von Gefahr und Dynamik suggeriert. Auch mit steigendem Wechseln des Blickwinkels wird eine gefährliche und unübersichtliche Situation imitiert. Nimmt also im Plot die Situation an Gefährlichkeit und Dynamik zu, so steigt meist damit auch die Schnittfrequenz im Film. Eine der wohl bekanntesten Szenen, die eine solch schnelle Schnittaufeinanderfolge nutzt, um Gefahr und steigende Konfusion zu suggerieren, ist die Duschsequenz in Alfred Hitchcocks *Psycho* (1960). Hier benötigte er 70 Kamerapositionen, um in 45 Sekunden die filmische Wirkung nach seinen Vorstellungen aufzubauen. Die filmischen Mittel, kurze Einstellungsdauer und schnelle Schnittfolgen werden demnach von Filmemachern verwendet, um Emotionen wie Gefahr, Action und Dynamik in den Zuschauern zu wecken (Schwender 2006:81).

Doch der Film nutzt nicht nur visuelle Reize, um seine Geschichten zu erzählen, sondern auch auditive. In der Filmwissenschaft werden die akustischen Mittel, derer sich der Film bedient, in Sprache, Geräusche und Musik unterteilt. Die Fähigkeit der akustischen Wahrnehmung wurde in diesem Kapitel bereits erklärt. Nun ist es uns durch unsere Sinnesorgane, die Ohren, nicht nur möglich Richtungen und Entfernungen einzuschätzen, sondern auch dem erzeugten Schall eine Quelle zuzuordnen. Im Laufe unseres Lebens legen wir einen großen Speicher an akustischen Wahrnehmungen an, um so später, schon ohne visuellen Kontakt, nachvollziehen zu können, was oder wer ein solches Geräusch macht. Dadurch sind wir schnell in der Lage zu reagieren. Etwa wissen wir, wie das Bellen eines Hundes klingt und brauchen in nicht zu sehen, um zur Erkenntnis zu gelangen, dass dieses Geräusch ein Hund erzeugt hat. Unser Reflex, Geräusche den jeweiligen Objekten zuzuordnen, ist stark ausgeprägt, so dass uns neue Geräusche, die in unserem akustischen Erfahrungsschatz noch keiner visuellen Interpretation einzugliedern sind, Angst machen. Die Emotion Angst rät uns zur Vorsicht bis wir wissen, ob das Geräusch als harmlos einzustufen ist, oder nicht. Solche allgemein eher unbekanntem Geräusche werden besonders im Horrorfilm genutzt, um ein Gefühl der Angst hervorzurufen (Schwender 2006:110).

Auch Musik wird durch unser akustisches Gedächtnis zu einem Emotionen

auslösendem Instrument der Filmemacher. Im Laufe unserer Entwicklung haben wir gelernt, Stimmen, Sprache und Musik wahrzunehmen und zu interpretieren. Wir haben gelernt, Musik nicht nur wahrzunehmen, sondern sie auch ästhetisch zu beurteilen. Schnelle Tonfolgen, Klangvariationen und Veränderungen von Tonhöhen können wir wahrnehmen und interpretieren. In der westlichen Musiktradition etwa nehmen wir Moll-Akkorde als traurig wahr und Dur-Akkorde stimmen uns fröhlich. Dies gilt jedoch nur für den westlichen Kulturraum, da unsere musikalische Tradition auf dem harmonischen Dreiklang aufbaut. Dadurch erfüllt ein Dur-Dreiklang unsere musikalischen Erwartungen und ein Gefühl von Befriedigung setzt ein, jedoch fehlt für uns beim Moll-Akkord irgendetwas und unsere Erwartungshaltung, der Musik gegenüber, wird nicht erfüllt. Selbstverständlich ist dies eine grobe Vereinfachung, sie soll auch lediglich zur Veranschaulichung der Entstehung von Emotionen durch die Wahrnehmung von Musik dienen. Im Film geschieht nun etwas Interessantes, wir übertragen, durch die Musik akustisch vermittelte, Emotionen auf das visuell Wahrgenommene. Je nachdem in welcher Stimmung wir uns gerade befinden, verändert sich auch unsere Wahrnehmung. Sind wir guter Dinge, sehen wir die Welt mit anderen Augen, als wenn wir gerade traurig sind, so stört uns Regen wenig, wenn wir fröhlich sind, im Gegenteil. Aber er trägt noch zusätzlich zu unserer melancholischen Stimmung bei, wenn wir so und so schon traurig sind. Diese Tatsache macht sich der Filmemacher zu Nutze, indem er Musik dazu verwendet, schon von vornherein, eine bestimmte emotionale Wirkung zu erzeugen, um damit die visuellen Reize genau in die gewollte emotionale Richtung zu lenken (Schwender 2006:112f). Eine regnerische Stimmung alleine würde uns emotional nicht unbedingt melancholisch stimmen, aber in Kombination mit verschiedensten Effekten, wie etwa Setting, Licht oder eben auch Musik, kann der Filmemacher die von ihm gewünschte Stimmung kommunizieren.

Doch nicht nur Geräusche und Musik sind akustische Mittel des Filmhandwerks, sondern auch die Sprache. Der Kommunikation dienen die Produktion und die Wiedererkennung von Lauten, das Grundkonzept der Sprache. Für den Filmemacher zählt hier aber nicht nur die Möglichkeit durch Sprache verbal zu kommunizieren, auch wer wie spricht ist von großer Bedeutung. Durch die Stimme werden verschiedenste Informationen übermittelt, nicht nur durch sprachliche Inhalte. Wir hören ob der Sprecher männlich oder weiblich, manchmal sogar ob er alt oder jung ist. Ist es die Stimme eines berühmten Schauspielers, so hat sie einen Wiedererkennungseffekt. Selbstverständlich trägt unsere Stimme zusätzlich noch Emotionsäußerungen. Besonders durch den Sprechrhythmus hören wir Emotionen heraus, wie Angst, Wut, Trauer, Freude oder Gelassenheit. Im großen und

ganzen sind es drei Punkte, die uns bei der Emotionsbewertung einer Stimme beeinflussen, die Lautstärke, die Höhe der Töne und das Timing des Sprechers (Schwender 2006:110f).

Filmemachern ist es möglich, Ton sehr flexibel und breit gefächert einzusetzen. Sieht man sich die praktische Filmproduktion an, so wird erkennbar, dass es durch die getrennte Konstruktion von Ton möglich wird, den Ton unabhängig vom Bild zu bearbeiten. Die Tonspuren werden erst nachträglich zum visuellen Filmmaterial zugefügt. Dadurch erhält Ton eine ganze Bandbreite von filmischen Einsatzmöglichkeiten. Es wäre also falsch anzunehmen, dass der Ton lediglich das Bild begleitet. Er sollte, bei einer genaueren Beschäftigung mit der filmischen Materie, nicht außen vor gelassen werden. Eine weitere Besonderheit des filmischen Darstellungsmittels Ton ist die Tatsache, dass er es uns schwerer macht, ihn genauer zu analysieren, denn anders als das Bild können wir ihn nicht einfrieren. Die Kraft dieser Technik des Tons liegt wohl darin, enorme Effekte zu erzielen und dennoch gleichzeitig eher unbemerkt zu bleiben (Bordwell 2008:264). Blicken wir nun zurück auf die besprochenen Einzelheiten der Filmrezeption, dann erkennen wir welche Mittel im Film angewendet werden, um uns zu fesseln und emotional mitzureißen. Uns wird klar, dass diese filmischen Kommunikationsmittel nicht einfach zufällig gewählt werden. Filmemacher arbeiten mit bewusst gewählten Werkzeugen und setzen sie ein, um dem Publikum die gewünschte Botschaft zu übermitteln. Um also diese filmische Kommunikation genau analysieren zu können, haben sich in der Filmwissenschaft gebräuchliche Methoden etabliert. Das nächste Unterkapitel wird sich mit diesen genauer beschäftigen.

3.3. Die Filmanalyse

Obwohl ein Film zuerst das Produkt eines künstlerischen Prozesses ist, ist es unumgänglich den Film als Medium der Kommunikation zu verstehen, um eine aussagekräftige Filmanalyse zu erhalten. Denn unabhängig davon, wie künstlerisch ausgefeilt der Produktionsprozess von statten geht, der oder die Künstler wollen durch ihr Werk mit einer bestimmten Zielgruppe kommunizieren. Er oder sie versuchen einen Inhalt zu vermitteln, so abstrakt dieser auch sein möge (Mikos 2003:19). Demnach wird der Filmemacher zum Kommunikator, der durch ein Kommunikat, also den Film, mit dem Rezipient, dem Publikum, kommuniziert. Möchten wir nun dieses Kommunikat analysieren, müssen wir uns gewisser Tatsachen klar werden (Kuchenbuch 2005:25).

Jedem Urteil über ein „Kommunikat“ (als eine für die Kommunikation bestimmte Äußerung, ob literarisch, malerisch, filmisch etc.) liegt ein

Akt rudimentärer Analyse zugrunde – bewusst oder unbewusst. Immer wenn man sich und anderen klar zu machen sucht, was einem an einem Film oder an einem Roman gefallen hat oder nicht, ist man dabei, bestimmte Aspekte zu isolieren und hervorzuheben (Kuchenbuch 2005:23).

Sprechen wir über einen Film, so beginnen wir schon gewisse Analyseschritte, meist unbewusst, vorzunehmen. Von der systematischen Analyse unterscheidet sich eine solche durch die Bewusstmachung, ein System, eine ausgewählte Reihe an Analysewerkzeugen und einem Bezug zu ausgearbeiteten Methoden. Analyse bedeutet in gewissem Sinne, etwas in seine Bestandteile zu zergliedern und deren Zusammensetzung erfahren (Kuchenbuch 2005:23).

Widmen wir uns der Analyse eines Films, so kommt es immer auch darauf an, welchen Erkenntnisgewinn wir anstreben, danach wählen wir dann unsere Methode und die passenden Werkzeuge. Möchten wir eine Filmkritik oder eine Filminterpretation schreiben, so werden wir vollkommen anders vorgehen, als wenn wir eine filmwissenschaftliche Analyse zum Ziel hätten (Korte 2004:26). Da die Fragestellung meiner Arbeit weder auf eine Filmkritik noch auf eine Filminterpretation abzielt, werde ich diese beiden analytischen Methoden hier außen vor lassen und mich, der für diese Arbeit angemessenen, systematischen Filmanalyse nach den üblichen Methoden der Filmwissenschaft genauer widmen.

Ziel einer solch systematischen Filmanalyse ist es, zu einer gewissen Objektivierung des persönlichen Filmerlebnisses zu gelangen. Natürlich ist es unmöglich, die eigene subjektive Rezipienten-Erfahrung vollkommen zu ignorieren. Wir erleben Film subjektiv, tatsächliche Objektivität ist nicht zu erreichen, aber eine systematische Analyse erlaubt es uns, eigene Annahmen zu überprüfen und unseren Aussagen Argumente zur Seite zu stellen, um sie nachvollziehbar werden zu lassen (Korte 2004:26). Um zu einer qualitativen Gesamtanalyse zu gelangen, gibt es, in der Filmwissenschaft übliche, quantitative Verfahren und auf diesen aufbauende Arten der grafischen Darstellung. Es hat sich im Laufe des Bestehens des Faches ein relativ offenes System von analytischen Werkzeugen entwickelt, welches vielfältige Einsatzmöglichkeiten bietet. Ausgangspunkt stellt hier zumeist eine formale und inhaltliche Protokollierung des Filmablaufs dar (Korte 2004:27). Der Film wird demnach erst sowohl mit sprachlichen, als auch mit grafischen Mitteln, in gewisser Weise fixiert (Kuchenbuch 2005:37). Doch bevor hier genauer auf die einzelnen Analysewerkzeuge eingegangen werden kann, müssen noch einige spezifische Begriffe zum Filmaufbau erklärt

werden.

Als Narration verstehen wir den Prozess, durch welchen sich eine Kette von Ereignissen, die in einer Art von Ursache-Auswirkung Beziehung stehen, in einem Raum-Zeit-Gebilde entfaltet (Bordwell 2008:75). Eine Geschichte zu erzählen, ist ein Prozess. Im Laufe dieses Prozesses wird die Geschichte zeitlich entfaltet und Orte und Figuren ein geflochten. Es wird eine Welt erschaffen, welche durch ihr erzähltes Raum und Zeit Kontinuum Form annimmt. Um eine Geschichte erzählen zu können, braucht jeder Erzähler auch Rezipienten, Zuhörer, oder im Fall des Films Zuschauer (Mikos 2003:123). Um die Narration genauer zu analysieren, müssen wir sie als Prozess erkennen. Als Prozess, welcher Material einer Geschichte selektiert, arrangiert und wiedergibt. Dabei ist das Ziel der Narration bestimmte Wirkungen auf den Zuhörer oder Zuschauer zu haben, die gebunden an die Zeit sind (Bordwell 1985:XI). Dabei gibt der Film aber dem Zuschauer nicht vor, welche Position er zu ihm einnimmt, sondern er weist sein Publikum an, eine bestimmbare Variation von Handlungen auszuführen. Durch die Ausführung dieser Handlungen wird es dem Zuschauer, einer in diesem Fall angenommenen, hypothetischen Person, möglich aus der Filmpräsentation eine Geschichte zu konstruieren (Bordwell 1985:29f).

Wichtiger Fakt dieser angenommenen Filmrezeptions-Situation ist, dass der Zuschauer denkt. Er muss mehr tun, als nur Bewegungen wahrnehmen, als Bilder konstruieren, Töne oder Raum wahrnehmen und mehr als gesprochene und geschriebene Sprache verstehen. Das kognitive Ziel des Zuschauers muss es sein, eine mehr oder weniger verständliche Geschichte zu konstruieren (Bordwell 1985:33). Laut strukturalistischem Theorienkonzept besteht jede Narration aus zwei Teilen, aus einer Geschichte und einem Diskurs. Die Geschichte beinhaltet eine Ereigniskette, etwa Handlungen und Geschehnisse, und in ihr entfalten sich Existenzen, wie Figuren. Durch den Diskurs findet die Geschichte ihren Ausdruck, er ist sozusagen die Art durch welche ihr Inhalt kommuniziert wird. In einer narrativen Schilderung ist somit, vereinfacht ausgedrückt, die Geschichte das Was und der Diskurs das Wie (Chatman 1978:19). Bei einer Beschäftigung mit der Filmanalyse ist es in der Filmwissenschaft üblich, die erzählte Geschichte eines Films in zwei Teile aufzugliedern: in Story und Plot. Ich behalte hier bewusst den englischen Begriff der Story bei, um hervor zu heben, dass nur dieser selektierte Story Teil angesprochen wird und nicht mehr.

Gerade weil eine narrative Filmgeschichte erst durch emotionale Einbindung des Publikums entstehen kann, und audiovisuelle Emotionen einhergehen mit kognitiven Aktivitäten, ist es wichtig, nicht nur zwischen der filmischen Narration und dem filmischen Diskurs zu unterscheiden, sondern auch die Geschichte selbst einer solchen Unterteilung zu

unterziehen (Mikos 2003:128). Dabei wird die Filmgeschichte in Story und Plot zerteilt. Beide sind aber nicht vollständig voneinander löslich; dass heißt, stellt man sich die beiden Teile grafisch als Kreise vor, dann würden sie sich an gewissen Stellen überlappen. Die Story beinhaltet in der Filmsprache üblicherweise, angenommene und abgeleitete Ereignisse plus explizit präsentierte Ereignisse. Im Plot finden sich sowohl explizit präsentierte Ereignisse, als auch zugefügtes nicht diegetisches Material (Bordwell 2008:77).

Als Diegese des Films wird die ganzheitliche Welt der Handlung einer Geschichte verstanden. Damit beschreibt der Begriff Plot alles, was uns visuell und auditiv in einem Film präsentiert wird. Somit auch Material, welches nicht zur Welt der Geschichte gehört, anders ausgedrückt, nicht diegetisches Material. Zu diesem zählen Film Credits, wie Namen der Schauspieler, oder wenn vorhanden, ein nicht story-gebundener Vorspann, samt Musik. Diese Elemente sind nicht diegetisch, haben also nichts mit der Narration der Geschichte zu tun. Sie sind aber Teil der Filmrezeption und gehören zum Gesamterlebnis und werden dem Begriff des Plots zugeordnet. Zum Ausdruck Story hingegen zählen diese Elemente nicht, hier trennen sich die beiden Begriffe. Als Story versteht die Filmsprache alle explizit präsentierten Geschehnisse der Geschichte und alle Annahmen und Ableitungen, die wir Zuschauer während der Filmrezeption machen (Bordwell 2008:76f). Sehen wir einen Film, so wird nicht alles konkret angesprochen, in vielen Situationen kann der Filmemacher davon ausgehen, dass der Erfahrungsschatz des Zuschauers ihm Einzelheiten verständlich macht, ohne dass explizite Erklärungen in den Filmablauf eingebaut werden. Nehmen wir als Beispiel einen Kriegsfilm, der in die Zeit des zweiten Weltkriegs eingebettet wurde. Hier können Filmemacher davon ausgehen, dass ihr Publikum gewisse Hintergrundinformationen besitzt, und dass diese in die Handlung mit einfließen werden. Solche Ableitungen oder auch Annahmen, die der Zuschauer vollzieht sind in der Filmsprache ein Teil der Story, gemeinsam mit dem tatsächlich filmisch präsentierten Geschehen.

Dadurch findet eine Interaktion des Publikums mit dem Film statt. Um also einen Film analysieren zu können, muss diese Interaktion bedacht und offen gelegt werden, deshalb ist eine solche Unterscheidung von Plot und Story von Bedeutung. Der Zuschauer muss Ereignisse rekonstruieren können, auch wenn diese ihm nicht tatsächlich gezeigt werden, um in der Lage zu sein das Wesentliche der Geschichte zu verstehen. Auch wenn wir es nicht vermuten würden, aber der Zuschauer ist bei der Filmrezeption keinesfalls passiv (Mikos 2003:130). Diese aktive Beteiligung des Zuschauers muss, bei einer Filmanalyse unbedingt bewusst sein und berücksichtigt werden.

In diesem Kapitel habe ich mich, zuerst der Filmrezeption, sowohl der Wahrnehmung

als auch audiovisuellen Emotionen, und danach den filmischen Begriffsdefinitionen der Filmanalyse und ihren Zielen, gewidmet. Klar wurde im Laufe des Kapitels, warum es nicht nur entscheidend für eine realistisch angelegte Filmanalyse ist, Grundlagen der Wahrnehmung, aber auch der Rezeptionssituation, zu begreifen, sondern ebenso hilfreich ist, etwa den Effekt, welchen eine schnelle Schnittfolge auslöst, zu kennen. Mit diesen Kenntnissen wird es dem Analysierenden möglich, narrative Konzepte zu erkennen und Schlussfolgerungen über die filmische Aussage fundiert zu begründen. Je nach Fragestellung befasst sich die Filmanalyse mit den unterschiedlichen filmischen Mitteln, die eingesetzt werden um mit dem Zuschauer zu kommunizieren. Es gibt verschiedenste Ansätze und Analyse-Methoden, die üblicherweise angewendet werden können. Ich möchte hier nur einen kurzen Überblick über deren analytische Werkzeuge geben, keinesfalls ist es meine Absicht hier irgendeine Wertung abzugeben, welche Werkzeuge besser geeignet wären, als andere. Dies soll wirklich nur als eine kurze Einführung in die Materie verstanden werden. Die von mir im späteren Kapitel der Filmanalyse angewandten analytischen Werkzeuge habe ich, meiner Fragestellung gemäß, ausgewählt und sie sind hier kurz erklärt. Genaueres findet sich dann, um für den Leser mühsames hin und her blättern zu vermeiden, im Analyse-Kapitel, wo diese Werkzeuge dann auch Anwendung finden werden.

Wie also geht die systematische Filmanalyse vor, welche Werkzeuge setzt sie ein, um eine Analyse zu ermöglichen? Vorher wurde schon besprochen, dass die Filmanalyse an sich eine qualitative Methode ist, diese sich aber um Erkenntnisse zu gewinnen quantitativer Werkzeuge bedient. Eines dieser Werkzeuge ist zum Beispiel das Filmprotokoll, welches stark der Form eines Regie-Drehbuchs gleicht. In diesem wird ein Teil auch visuell, in Bildern festgehalten, um ein optisches Schema von Bildausschnitten des Films zu erhalten. Für ein solches, meist in Buchform gehaltenes, Filmprotokoll gibt es in der Filmwissenschaft bereits Standards als Vorgabe (Kuchenbuch 2005:37). Die in diesem Protokoll enthaltenen Informationen sind: Nummerierung der Szene, Nummerierung der Einstellung, die Dauer der Einstellungen, die jeweiligen Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und der Ton (Kuchenbuch 2005:40f). Genaueres über die Definition von Einstellungen und Einstellungsgrößen wird im Analysekapitel geschildert, wo deren Erklärungen dann auch wichtig sein werden, um den Ausführungen zu folgen.

Ein weiteres quantitatives Werkzeug der Filmanalyse ist das Einstellungsprotokoll, anders als das Filmprotokoll ist es etwas übersichtlicher, da keine visuellen Bildausschnitte gezeigt werden, damit braucht es nicht den Platz eines ganzen Buches. Hier werden alle wesentlichen Informationen der einzelnen Einstellungen in eine Tabelle eingetragen. Meist

bestehen diese Informationen aus: Nummerierung der Einstellungen, Einstellungslänge, Einstellungsgrößen, Kamerabewegungen und Perspektiven, Bildinhalts- und Handlungsbeschreibungen, Ton (Korte 2004:45). Welche Informationen in solchen Tabellen festgehalten werden, hängt, wie schon erwähnt, vom Analyseziel ab, also davon was für die Analyse von Bedeutung ist. Für meine nachfolgende Analyse habe ich zwei unterschiedliche Arten eines solchen Einstellungsprotokolls verwendet, genaueres wird dort später noch erklärt werden.

Auch ein gröberes Sequenzprotokoll zählt zu den Werkzeugen systematischer Filmanalyse. Dieses sollte die minimalste Voraussetzung sein, bei einer wissenschaftlichen Analyse eines Films. Hier wird der Filmverlauf in seine groben dramaturgischen Einheiten eingetragen (Korte 2004:51). Auch grafische, quantitative Analysewerkzeuge sind gebräuchlich in der wissenschaftlichen Filmanalyse. Wie zum Beispiel die Sequenzgrafik, die Einstellungsgrafik, die Schnittfrequenzgrafik oder die grafische Darstellung der Zeitachse des Films. Auch Montage-Diagramme können Aufschluss über filmische Gestaltung geben. Bei der in dieser Studie bearbeiteten Filmanalyse werden auch grafische Darstellungen Verwendung finden, mehr dazu findet sich dann bei eben dieser. Wichtig bei der Auswahl der analytischen Werkzeuge, Methoden oder des allgemeinen Zugangs zum Gegenstand ist, dass immer der erhoffte Erkenntnisgewinn bedacht wird und danach die Mittel, zu diesem zu gelangen, ausgewählt werden. Das Hauptaugenmerk meiner Fragestellung liegt bei den auftretenden filmischen Figuren, deshalb habe ich speziell darauf meine Auswahlkriterien ausgerichtet. Selbstverständlich bleibt, auch bei der näheren Beschäftigung mit einzelnen Figuren, ein gesamtheitliches Filmkonzept zu berücksichtigen und sich bewusst zu machen. Deshalb findet sich auch zur Darstellung des Filmaufbaus, ein Einstellungsprotokoll zu den einzelnen Filmen in meiner Analyse. Doch dazu später mehr. Jetzt im nachfolgenden Unterkapitel möchte ich mich der Figur und ihren Besonderheiten widmen.

3.4. Filmfiguren

Nicht zu verwechseln sind die beiden Begriffe Darsteller und Figur, oder auch Charakter. Darsteller ist ein Schauspieler, welcher die Figur sozusagen darstellt. Der Schauspieler oder auch die Schauspielerin existiert in der Realität und verkörpert die Figur im Film. Eine Figur jedoch existiert nicht außerhalb der filmischen Diegese. In der Wirklichkeit, in welcher der Film produziert wird, existiert die Figur bzw. der Charakter nicht. Dabei muss eine solche Filmfigur nicht notgedrungen menschlich sein, auch Tiere können im Film Figuren sein. Ebenso wie Gegenstände zu leben beginnen können und damit auch zu Figuren werden. Eine

Figur ist jedes Wesen, das in der jeweiligen Diegese auftritt und zu selbstständigen Willensäußerungen im Stande ist (Fuxjäger 2006:48). Darsteller und Figur sollten demnach unbedingt auseinander gehalten werden.

Eine Figur ist ein fiktives Wesen, welches intentional handeln kann, also ein Eigenleben besitzt, und auch wieder erkennbar ist. Somit fallen Statisten, welche hauptsächlich den Hintergrund füllen sollen, oder aus ästhetischen Gründen im Film positioniert werden, beinahe fast wie Requisiten, aus dieser Definition heraus. Ein fiktives Wesen muss, laut Eders Definition, wiederzuerkennen sein, um als Figur bezeichnet werden zu können. Wobei mit fiktiven Figuren auch Figuren gemeint sind, die auf realen Personen basieren, denn Drehbuchautoren und Filmemacher können unmöglich den tatsächlichen Charakter, die realen Aussagen oder auch das wirklichkeitsgetreue Aussehen dieser Personen auf die Leinwand bringen (Eder 2008:64).

A viable theory of character should preserve openness and treat characters as autonomous beings, not as mere plot functions (Chatman 1978:119).

Seymour Chatman erklärt hier in seinem Buch zu *Story and Discourse*, dass jede Theorie, die sich als annehmbar erweisen möchte, bezüglich der Figurendefinition offen sein müsse, die Figur nicht nur als bloße Plotfunktion zu begreifen, sondern als autonomes Geschöpf. Enorm wichtig ist es, zu erkennen, dass Figuren vom Zuschauer rekonstruiert werden, basierend auf dem Konstrukt einer tatsächlichen oder implizierten Präsentation, welche über den Diskurs kommuniziert wird, durch das jeweilige Medium (Chatman 1978:119). Die Figur existiert und bewegt sich in einem abstrakten Raum der narrativen Ebene (Chatman 1978:138). Wichtig ist es sich klar zu machen, dass es Unterschiede gibt zwischen den Begriffen Figur, Figurendarstellung und Figurenvorstellung. Die Definition der Figur wurde hier schon besprochen, wie aber sieht es mit der Figurendarstellung aus. Als Figurendarstellung wird alles bezeichnet, was etwas zum Prozess der Rezeption von Figuren beisteuert und damit auch die Figurenvorstellung beeinflusst, oder sogar erschafft. Dazu gehören Elemente, wie Bilder der Figuren, Dialoge, die auf Charaktereigenschaften schließen lassen, Musik, die in Form eines Leitmotivs zu einer Figur speziell und wiederkehrend Bezug nimmt. Die Figurenvorstellung hingegen, findet im Kopf des Zuschauers statt. Sie ist ein kognitiver Prozess, der zur mentalen Figurenrepräsentation eines Zuschauers führt. Beide, Figurendarstellung und Figurenvorstellung, sind wichtig für die Entstehung von Figuren,

dürfen aber nicht notwendiger Weise mit dem fiktiven Wesen selbst verwechselt werden (Eder 2008:67). Selbstverständlich ähnelt die Figurenrezeption der Rezeption des Gesamtfilms, dennoch erwägt man eine nähere Beschäftigung mit der Filmfigur, sollte man sich diesem Vorgang auch genauer widmen.

Möchten wir uns einer Figurenstudie annehmen, so können wir selbstverständlich den Kontext, in welchem sie erscheint, nicht außer Acht lassen. Etwa gäbe es ohne Film keine Figur, derer wir uns widmen könnten, er ist wichtig für die Figur, ebenso wie Figuren wichtig für ihn sind.

Beschäftigen wir uns eingehender mit Figuren, so müssen wir immer das Zusammenspiel von Figur und Handlungsverlauf im Auge behalten. Figuren und der Verlauf der Handlung interagieren sozusagen miteinander, dessen sollten wir uns bewusst werden. Eine Narration steht nicht still, sie bewegt sich, ist dynamisch. Nicht nur im Narrativen, also im Erzählen als solches, findet sich dynamische Bewegung, auch in der Rezeption. Gerade über den Handlungsverlauf erschaffen, stützen, entwickeln und lösen Erzähler, in unserem Fall Filmemacher, die Neugier des Rezipienten auf die Narration (Phelan 1989:15). Figuren entstehen also durch Kommunikation, durch welche der Kommunikator mittels Kommunikat, also dem Film, mit dem Rezipienten kommuniziert. Über dieses Kommunizieren kommt es dann zur Entstehung von Filmfiguren. In unserem Falle ist es eine fiktionale Kommunikation, die hier stattfindet, da wir über Spielfilme sprechen. Als metafiktionale Kommunikation wird die Kommunikationsebene bezeichnet, die zu einer Interpretation der Figuren führt. Es werden Behauptungen über Figuren, ihre Merkmale und Charaktereigenschaften aufgestellt, zum Beispiel bei Gesprächen nach der Filmrezeption untereinander, in Filmkritiken, in der Werbung oder aber auch bei der Filmanalyse (Eder 2008:69).

Wollen wir Figureneigenschaften genauer analysieren, so können wir dies nur über die Filmrezeption tun. Was genau bei der Filmrezeption vor sich geht, war bereits Thema des vorigen Kapitels, doch wie sieht es mit der Figurenrezeption aus, wie nehmen wir Figuren wahr? Wie auch in der Filmrezeption spielen bei der Rezeption von Figuren die Wahrnehmung, kognitive Prozesse und Emotionen die entscheidenden Rollen. Jens Eder teilt diese drei Rezeptionsprozesse folgendermaßen ein: in perzeptuelle Prozesse, Höhere kognitive Prozesse und affektive Prozesse. Das Grundprinzip ist hier das gleiche, wie bei der besprochenen Filmrezeption. Die perzeptuellen Prozesse sind die Prozesse der Wahrnehmung, der Zuschauer nimmt die Figur bzw. ihre Darstellung wahr, er nimmt Dinge wahr, die mit ihr in Zusammenhang stehen, er nimmt auch wahr, was sie wahrnimmt, ihre Umgebung etwa, oder der Regisseur erlaubt ihm durch ihre Augen zu sehen und damit die Welt aus dem

Blickwinkel der Figur zu erfahren. Zu den höheren kognitiven Prozessen zählen die Vorstellungen, die der Zuschauer über eine Figur entwickelt. Auch der Versuch, sich in die Position der Figur zu versetzen, zählt zu diesen Prozessen, der Versuch Beweggründe besser zu verstehen oder nachzuvollziehen. Affektive Prozesse benennen das Entstehen von Emotionen in Bezug auf die Figur. Hierzu zählt auch das Mitfühlen mit ihr und das spiegelhafte Miterleben ihrer Gefühle. Ebenso zählt das Mitfiebern, Partei ergreifen und das sich etwas für die Figur wünschen, zu diesen affektiven Prozessen. Auf der Basis dieses Figurenerlebens, bilden wir Einstellungen den Filmfiguren gegenüber. Wir machen uns unser Bild von deren Persönlichkeiten, finden sie sympathisch oder auch nicht, erwarten gewisse Handlungen von ihnen oder langweilen uns und verzichten auf eine nähere Auseinandersetzung mit ihnen (Eder 2008:82).

Identifikation und Empathie sind zwei Begriffe, die im alltäglichen Sprachgebrauch meist als Synonyme füreinander verwendet werden, doch wenden wir uns der Figurenrezeption zu, sollten wir die beiden Begriffe getrennt von einander, in ihrer wissenschaftlich gebräuchlichen Definition, begreifen. Identifikation beschreibt einen Vergleich der eigenen Person mit etwa einer Filmfigur, wir versuchen diese zu verstehen und beginnen uns in ihre Lage hinein zu versetzen. Der Zuschauer bildet sich sozusagen eine Vorstellung darüber, wie es wäre, diese Filmfigur zu sein und möchte dadurch verstehen, warum sie was tut (Mikos 2003:165f). Eine solche Identifikation kann auf verschiedenen Ebenen stattfinden, auf körperlicher, sozialer oder psychischer. Unter der körperlichen Identifikation wird der Versuch verstanden, sich physisch in die selbe Lage zu versetzen, etwa sich vorzustellen fliegen zu können oder optisch anders auszusehen. Der Versuch sich in eine andere soziale Lage hinein zu versetzen, wie zum Beispiel sich vorzustellen, ein Außenseiter zu sein, oder das Leben eines Prominenten zu führen, wird als soziale Identifikation bezeichnet. Die psychische Identifikation benennt ein Hineinversetzen in die Psyche eines anderen, wie etwa sich vorzustellen, magische, mentale Fähigkeiten zu haben, oder besonders intelligent zu sein (Eder 2008:600).

Als Empathie hingegen wird ein Einfühlen in den emotionalen Zustand eines anderen verstanden. Wir alle besitzen die Fähigkeit uns in andere hinein zu fühlen. Jeder von uns hat sich sicher schon einmal von den emotionalen Ausbrüchen anderer anstecken lassen, etwa wenn jemand herzerreißend weint, oder lauthals lacht. Diese Fähigkeit hilft Müttern zum Beispiel sich in ihre Kinder hinein zu fühlen die, der Sprache noch nicht mächtig sind. Sie versuchen zu erfühlen, wie es dem Kleinen geht und sind dann in der Lage, geeignete Maßnahmen zu ergreifen. Empathie ist sozusagen eine emotionale Identifikation (Schwender

2006:68f). Nicht zu verwechseln ist die Empathie mit der Sympathie, welche lediglich eine emotionale Parteilagergreifung für einen anderen ist, aber noch kein Einfühlen. Natürlich kann eines mit dem anderen einhergehen, aber es muss nicht unweigerlich der Fall sein (Eder 2008:601). Ein soziales Verständnis wäre ohne Empathie wohl nicht möglich, denn interagieren wir miteinander, so ist es wichtig Absichten und Emotionen anderer verstehen und interpretieren zu können (Mikos 2003:168). Durch Identifikation und Empathie wird es uns als Zuschauern demnach möglich, Filmfiguren, ihre Emotionen und Beweggründe zu begreifen und zu interpretieren. Filmemacher versuchen genau dies durch filmische Mittel zu erreichen, sie versuchen uns zu fesseln, versuchen uns Figuren nahe zu bringen, ihre Emotionen und Situationen zu erläutern. Bei einer Figurenanalyse muss dies immer im Hinterkopf behalten werden, um eine Präsentation richtig analysieren zu können.

Was ist demnach zu beachten bei einer Figurenanalyse und welchen Schemata folgt eine solche? Grundsätzlich werden bei der Figurenanalyse die selben analytischen Werkzeuge wie bei der, im vorigen Unterkapitel behandelten, Filmanalyse angewendet. Jedoch ist der Zugang selbstverständlich ein anderer, die Fragestellung unterscheidet sich durch eine andere Perspektive und die Isolierung der Figur, als zu analysierenden Bereich. Einfach ausgedrückt kommt der Analysierende eben aus einer anderen Richtung auf das Medium zu. Natürlich muss das ausgewählte analytische Werkzeug der gewünschten Erkenntnisrichtung entsprechen und angepasst werden. Basis einer wissenschaftlichen Analyse von Filmfiguren bleiben die Grundlagen der Filmanalyse, werden die zu analysierenden Figuren doch eben innerhalb des Mediums Film präsentiert. Welche Punkte sind nun aber bei einer systematischen Figurenanalyse von Bedeutung und sollten behandelt werden?

Vorerst ist ein grundsätzliches Einteilen der Figuren in dem jeweiligen Film von Vorteil, in Haupt- und Nebenfiguren. Wer ist der Held oder die Heldin der Geschichte, wer der Gegenspieler oder die Gegenspielerin. Wie bewegt sich der Held/die Heldin in der Filmhandlung, wie baut sich die Erkenntnis beim Zuschauer auf, dass die Handlung sich um diese Figur dreht. Zu beachten sind hier auch Figurenpaarungen oder Figurenkonstellationen. Wie sind die Rollen verteilt und treten klassische Figurentypen auf. Besonderes Augenmerk verdient der erste Auftritt des Helden oder der Heldin, wie wird er oder sie dem Publikum vorgestellt und in die Handlung eingeführt. (Faulstich 2002:95ff). Logischerweise sollte eine Figurenanalyse auch auf charakteristische Merkmale einer Figur eingehen. Dazu zählen Äußerlichkeiten, wie Erscheinung, Kleidung, Verhalten, genauso wie Persönlichkeitsmerkmale einer Figur. Zur Charakterisierung wäre noch anzumerken, dass gerade die Form der Präsentation des Charakters einer Figur im Film festgehalten werden

sollte. Also wie wir als Zuschauer Informationen im Verlauf der Filmrezeption über die Figurenpersönlichkeit vermittelt bekommen. Etwa wie charakterisiert die Figur sich selbst, wird sie durch eine andere Figur charakterisiert oder wie wird sie durch filmische Mittel, also durch den Kommunikator, charakterisiert (Faulstich 2002:97ff).

Den Kern jeder Persönlichkeit bilden Emotionen. Beschreiben wir unsere Freunde, benutzen wir emotionsbezogene Worte, wie freundlich, fröhlich, depressiv oder auch optimistisch. Wir reagieren auf unsere Mitmenschen mit Emotionen und diese leiten uns dann an, wie wir deren Persönlichkeit beschreiben würden. Dadurch finden sich dann eben solch emotionsgeladene Worte in der Charakterisierung eines anderen, dasselbe gilt auch für fiktive Figuren (Schwender 2006:91). Im Laufe eines Filmes kann es auch zu Persönlichkeitsweiterentwicklungen von Figuren kommen, solche sollten in der Analyse aufgezeigt werden. Ein weiterer wichtiger Punkt ist die filmische Präsentation der Figur als solche, in welchem Setting wird sie gezeigt. Der Analysierende sollte auf keinen Fall vergessen, sich die Frage zu stellen, wie eine Figur im Film eingebettet ist, da es für ihre Wirkung auf uns nicht unbedeutend ist, in welcher Art und Weise die Figur im Film situiert wird (Faulstich 2002:99f). Die Praktische Durchführung einer solchen Figurenanalyse zeigt sich dann, im fünften Kapitel dieser Studie. Doch bevor wir zu meiner Analyse und ihren Erkenntnissen komme, möchte ich noch einen kurzen Blick auf typische Figuren des *yakuza* Genres, deren Entwicklungen und Veränderungen, werfen.

4. Die Entwicklung des Helden-Typus im Genre

Im *yakuza* Genre selbst finden wir verschiedene Subgenre, die sich im Laufe der Geschichte des *yakuza* Films entwickelt haben. Wie im ersten Kapitel über die Geschichte des Genres besprochen wurde, konzentrierten sich diese Subgenre thematisch jeweils auf unterschiedliche Perioden der japanischen Geschichte. Etwa findet das *matatabi mono* seinen Schauplatz meist in der Edo bzw. Tokugawa Ära (1603 bis 1867). Der *ninkyō-eiga* ist in die Moderne Zeit der Meiji Ära (1868 bis 1912) eingebettet und der *jitsuroku* Film nutzte als zeitliches Setting die Periode von der Nachkriegszeit bis in seine Gegenwart (Shiba 1998:11). Mit der Änderung der jeweiligen, gewählten Zeitepoche, veränderten sich auch die Filmfiguren und ihre Persönlichkeiten. Donald Richie ist der Ansicht, dass ein Sich-Selbst-Befreien im japanischen Empfinden eine solch extreme Form, wie die des Nihilismus wohl nur annehmen kann, weil Japans Gesellschaft so er- bzw. unterdrückend ist für das Individuum. Eine Gesellschaft, die Individualität als bedrohlich einstuft, fordert das Individuum geradezu auf, jegliche Form von kollektiver Überzeugung radikal abzulehnen, und sich somit dem Nihilismus zuzuwenden (Richie 1982:187f). In den 1920er Jahren liegen nicht nur die Wurzeln des heutigen *yakuza* Genres, sondern in diesem Jahrzehnt wurde auch ein neuer Helden-Typus erschaffen. Der nihilistische Held, der eben auch den *yakuza* Film bereichern und das japanische Publikum ins Kino locken sollte.

4.1. Der nihilistische Held

Alles begann noch vor Beginn des Genres 1923 mit einem *jidaigeki* Film, basierend auf dem Skript von Susukita Rokuhei, *Ukiyo-e-shi Murasaki Zukin* (internationaler Titel: *Woodcut Artist*). Hier tauchte ein Held mit neuen Charakteristika auf. Anders als die noblen Samurai, die Onoe Matsunosuke verkörpert hatte, zeigte dieser junge heldenhafte Samurai rebellische Züge. Dieser neue Helden-Typus war zynisch, nicht mehr elegant, sondern ein regelrechter Raufbold (Satō 1982:38f). Susukitas Hauptfiguren wurden bald von den japanischen Kritikern nihilistische Gesetzlose genannt. Fest etablierte sich das Rebellen-Image in der japanischen Filmindustrie 1924, als der Schauspieler Bandō Tsumasaburō begann diesen zu verkörpern. Es war ein leidender Rebell, welcher seiner Zeit entfremdet schien, der das japanische Kinopublikum anzog. Satō Tadao ist der Ansicht, dass Itōs *yakuza* Filmreihe *Chūji Tabi Nikki*, welche im ersten Kapitel schon besprochen worden ist, und Makino Masahiros Film *Ronin Gai* (Strasse der herrenlosen Samurai) die repräsentativsten Beispiele sind, wenn es um die Darstellung des nihilistischen Helden geht (Satō 1982:39).

The outlaw heroes of these films shared the common trait of being unable to make a respectable living and were thus driven to extreme destitution. However, when cornered, they turned on their pursuers, be they policemen or evil retainers of the Shogunate (Satō 1982:39).

Der Autor von *Currents in Japanese Cinema* Satō Tadao findet im oberen Zitat den Ursprung der misslichen Lage, in welcher sich der nihilistische Held in den beiden genannten Filmen befindet, in dessen Unvermögen seinen Lebensunterhalt auf respektablem Weg zu verdienen. Dadurch erfährt unser Held große Not, und Spuren dieser finden wir in seinen Charakterzügen. Wird er angegriffen oder eingekreist, wehrt er sich, seien es Polizisten oder schurkische Gefolgsmänner des Shogunats. Entstanden ist dieser neue Helden-Typus auf der einen Seite durch den Einfluss des amerikanischen Kinos, genauer gesagt dessen Actionfilme, und andererseits resultierte er aus neuen Entwicklungen im Theater und der Populärliteratur. Zum Filmaufbau und zur Charakterdarstellung dieser nihilistischen Helden gehörten nicht nur die Darstellung seiner rebellischen, revolutionären Züge, sondern auch spannungsgeladene, realistisch wirkende Schwertkämpfe, in denen er seine Kampffähigkeiten zur Schau stellen konnte. Besonders der Schwertkampf war ein wichtiger Filmbestandteil in den 1920ern, als solch eine neue Art des Schwertkampfdramas entstanden war, das *chambara* Drama (Satō 1982:39).

Als Prototyp für den nihilistischen Helden bezeichnet Gregory Barrett Tsukue Ryūnosuke, die Hauptfigur eines Romans von Nakazato Kaizan, *Dai-bosatsu Tōge* (internationaler Titel: *The Great Bodhisattwa Pass*). Nakazato begann 1913 daran zu schreiben und als er 1941 aufhörte daran weiter zu arbeiten, war er immer noch nicht fertig. Tsukue Ryūnosuke ist ein junger Samurai, der einer *kangaku*, einer Akademie für die Chinesische Sprache, verwiesen wird, aufgrund falscher Verdächtigungen. Seine Welt gerät aus den Fugen und letztendlich landet er sogar missverstanden im Gefängnis. Einer der frühen Filme basierend auf Nakazatos Roman ist der 1925 herausgekommene Film *Orochi* (*Riesenschlange*) von Regisseur Futagawa Buntarō. In diesem spielte der Schauspieler Bandō Tsumasaburō mit, von welchem zu Beginn dieses Kapitels schon die Rede war, als eben demjenigen welcher den nihilistischen Held mit etablierte. Die Drehbuchadaption schrieb Susukita Rokuhei (Barrtett 1989:36).

Barrett merkt in seinem Buch *Archetypes in Japanese Film* zum Romaninhalt folgendes an:

The theme of the original script by Susukita Rokuhei is simply that dropouts like the hero are actually the good guys and that many of the powers-that-be are evil hypocrites. It was revolutionary at the time because previous heroes usually came from the establishment and most authorities were considered benevolent rulers (Barrett 1989:36).

Gregory Barretts Aussage lässt erkennen, dass dieser neue Held sich gegen das übermächtige Establishment und dessen Scheinheiligkeit wendet, und diese Haltung nun in den 1920ern als positiv empfunden wird. Autoren und Regisseure beginnen jenen nihilistischen Außenseiter in einem positiven Licht zu sehen und darzustellen, und dies findet auch beim japanischen Kinozuschauer gefallen (Barrett 1989:36).

Mit diesem neuen nihilistischen Helden, welcher in den 1920ern entstand, änderte sich die Einstellung zum feudalen Establishment der Hauptfiguren, sowohl im *jidaigeki*, als auch im frühen *yakuza* Film. Die frühen Ronin des Films waren durch ihre Loyalität an ihre *daimyōs* (feudale, japanische Fürsten) gebunden, aber nun im Laufe der 1920er Jahre verloren sie diese und zeigten sich bald niemandem gegenüber mehr loyal. Den Anfang nahm diese Entwicklung eben mit dem Film *Orochi*, in welchem sein Held Tsukue Ryūnosuke, ein missverstandenes Leben führt und allein gegen eine ganze Gruppierung von Samurai steht. Ein wichtiges Thema dieses Plots ist, dass die Frage nach Gerechtigkeit stets mit einem klaren Nein beantwortet wird. In den 1920ern und -30ern werden solch thematische Aussagen und ein Hinterfragen der Autoritäten zu beliebten Themen, was bei Regierung und Zensur zu großem Missfallen führte (Richie 2001:66).

Satō interpretiert die Intentionen der Regisseure und Autoren, welche sich dem nihilistischen Helden zu wandten, als Appell an, einerseits, und als Protest gegen die Öffentlichkeit, auf der anderen Seite. Seiner Interpretation zufolge reflektiert ihr nihilistischer Gesetzloser sie selbst. Beim Publikum fand der nihilistische Held Tsukue Ryūnosuke wohl so großen Anklang, weil er 1868 im Laufe der Meiji Restauration, weder den Mitstreitern des Kaisers half, dessen Autorität wieder herzustellen, noch auf der Seite der Anhänger des Shogunats stand. Er war einfach nur ein umherziehender Vagabund, der sich voll und ganz seiner Schwerttechnik widmete, und diese Einstellung gefiel (Satō 1982:40).

Itō Daisukes Filmreihe *Chūji Tabi Nikki*, welche 1927 den Beginn des *yakuza* Genres

kennzeichnete, verfeinerte die Figur des nihilistischen Helden. Nicht nur Gewalt und viel Blut waren starke Themen in Itōs Werk, sondern auch ein rebellischer Held, der weder das soziale feudale System Japans verteidigte, noch dieses ignorierte. Er stand diesem sozialen System in absoluter Rebellion gegenüber (Anderson 1960:65). Auch hier steht der einsame Held Chūji alleine einer Gruppe gegenüber, vielleicht sogar der gesamten Gesellschaft, und hin und her gerissen zwischen sozialer Verpflichtung und persönlichem Verlangen, trägt er seinen *giri-ninjō* Konflikt aus (McDonald 1992:168). Dieser persönliche Konflikt, der in einer *yakuza* Filmfigur tobt, wird bald zu einer gebräuchlichen Plotline in diesem japanischen Filmgenre. Der Plot setzt sich hier oft zusammen aus leicht zu identifizierenden Symbolen. In den Anfängen des *yakuza* Genres, in den 1920er und -30er Jahren, erreichte der typische Plot seinen Höhepunkt in einem Schwertkampf, welcher die im Film behandelten Schwierigkeiten beheben sollte. Später in der Geschichte des Genres wird aus diesem Schwertkampfhöhepunkt eine Schießerei. Ein besonderes Merkmal dieser frühen *yakuza* Filme der Vorkriegszeit sind deren klar gesetzte Polaritäten. Es gibt klare Pole, wie Gut gegen Böse, Individuum gegen Gruppe, oder Innen gegen Außen. Hier werden, laut Keiko McDonald, kulturelle Wertvorstellungen und Ideale klar ausgedrückt (McDonald 1992:167).

Ein weiteres Beispiel für die verstärkte Verwendung von Symbolen im Genre, findet sich in der bildlichen Darstellung des Helden in *Chūji Tabi Nikki*. Sein Vagabunden-Dasein wird dem Zuschauer optisch schon durch seine Kleidung und seine Haltung klar. Chūji trägt etwa einen schäbigen Umhang, einen Strohhut und Strohsandalen, typische Utensilien eines japanischen Vagabunden (McDonald 1992:169).

1929 begann sich ein regelrechter Hasegawa Boom zu entwickeln. Der Autor Hasegawa Shin war, neben Shimosawa Kan, einer der beliebtesten Schriftsteller als Quelle für *yakuza* Filmplots, siehe erstes Kapitel. In den darauf folgenden zwölf Jahren wurden ganze 76 von Hasegawas Werken auf die Leinwand gebracht. Der erste dieser Filme, basierend auf Hasegawa Stoffen, war 1929 *Matatabi Waraji (Strohsandalen eines umherziehenden bakuto/yakuza)*. Ein neues Subgenre im *yakuza* Genre entsteht, genannt *matatabi mono*. Die Helden dieses sind umherziehende Vagabunden, die vorwiegend *bakuto* sind. Auch hier finden sich die Symbole des Strohhuts, des schäbigen Umhangs und ihrer Körperhaltung wieder. (McDonald 1992:170f).

In den 1930er Jahren entstand durch den Drehbuchautor Mimura Shintarō ein neuer Helden-Typus des *yakuza* Genres, der Freigeist, welcher zwar ebenso wie der nihilistische Held ein Rebell war, aber dem es grundsätzlich um die eigene Freiheit des Geistes ging (Satō 1982:41).

4.2. Der Freigeist

Mimura Shintarō schrieb in den 1930ern viele Drehbücher für bekannte *jidaigeki* Filme, welche eben damals entstanden, und er sollte damit einen neuen Helden-Typus schaffen. Seine Charaktere waren Großteils *yakuza*, die sich meist mit dem Glücksspiel befassten, aber auch herrenlose Samurai, kleine Schurken oder umherziehende Schausteller zählten zu seinen Helden. Im großen und ganzen also jene Figuren, die schon den nihilistischen Helden verkörpert hatten. Doch Mimura gab ihnen ein anderes Gesicht. Er ließ sie prahlen und dichtete ihnen ein eher impertinentes Wesen an. Sie wirkten missmutig und neigten zur Gewalttätigkeit. Der Freigeist passte sich nicht an, sondern legte großen Wert auf seine individuelle Freiheit. Doch der rebellische Gedanke, welcher schon den nihilistischen Helden antrieb, ging bei Mimuras Figuren nicht verloren, es wurde ihm im Charakteraufbau lediglich weniger Bedeutung beigemessen. Der Nihilismus wurde bei diesem Helden-Typus ersetzt durch die Verteidigung der eigenen Freiheit gegenüber der feudalen Autorität. Den Moralvorstellungen der feudalen Elite, steht der Freigeist in Mimuras Drehbüchern mit Verachtung gegenüber (Satō 1982:41f).

Ein Beispiel für den Freigeist Helden-Typus liefert Mimuras Film von 1936 *Matatabi Sen-Ichiya (Eine Reise von Tausend und Ein Nächten)*. Die Hauptfigur dieses Films heißt Matahachi und ist ein herumziehender Glücksspieler. Er war einer der Helden von dem oben erklärten Subgenre *matatabi mono*, dessen Filme oft auf Geschichten von Hasegawa Shin oder von Shimozawa Kan basierten. Diese *matatabi mono* formten dann ab Ende der 1920er ein wichtiges Genre innerhalb des *yakuza* Genres. Die Helden dieser *matatabi* Filme waren oft auf der Flucht, weil sie etwas gesetzeswidriges getan hatten, um einfachen Leuten zu helfen. Auch Matahachi zählte eben zu diesen (Satō 1982:41f).

Satō Tadao benennt Mimura Shintarō als führenden liberalen Drehbuchautor der 1930er und merkt an, dass es weder vor noch nach ihm solch freie *yakuza* Helden gegeben habe. Die anderen Heldenprototypen des Genres waren gebunden an eine Art von Verbindlichkeit oder Verpflichtung gegenüber ihrem Boss, oder *yakuza* Brüdern (Satō 1982:41f). Natürlich muss bei dieser Aussage angemerkt werden, dass Satō diese, zur Zeit der Erscheinung seines Buches traf, also um 1982, und dass damit diese auch nur im Kontext jener Zeit verstanden werden sollte. Ob sich dies auch für die Gegenwart bestätigen wird, soll sich erst im späteren Verlauf dieses Kapitel klären.

Tatsächlich lässt sich hier zusammenfassend sagen, dass diese beiden Heldenprototypen, der des Freigeists und vor allem aber der des nihilistischen Helden, durch ihre pessimistischen

Rollenbilder den *yakuza* Film der 1920er und 1930er Jahre prägten. McDonald meint hierzu in ihrem Aufsatz *The Yakuza Film: An Introduction*, dass sich erst in den 1950ern ein positiverer Heldenprototyp zeigen wird:

A critic eager to escape the solitary, pessimistic *yakuza* prototype must look to the films of the 1950s, when a more positive protagonist emerges (McDonald 1992:173).

4.3. Die Helden des *ninkyō eiga*

Nachdem 1949 die Zensur, eingeführt von der Besatzungsmacht der USA, beendet wurde, war der *jidaigeki* wieder freier in seinen Ausdrucksmöglichkeiten. Schwertkampfscenen waren wieder erlaubt und die beliebten feudalen Plots mit Loyalität als Themenschwerpunkt auch (Satō 1982:44f). Der *yakuza* Film lockte nun das japanische Publikum wieder ins Kino. Tatsächlich empfanden die japanischen Zuschauer den, von der führenden Gesellschaftselite ausgestoßenen, Helden ansprechender, als das brave und ideale Charakterbild des Samurai-Kriegers (Satō 1982:49). Dies könnte laut Satō Tadao der Grund sein, weshalb sich das *yakuza* Genre solcher Beliebtheit erfreute. *Yakuza* kommen ursprünglich aus der Gesellschaftsschicht der Bauern und Handwerker. Erst durch ihren Wunsch nach Freiheit von den gesetzlichen Fesseln werden sie zu Gesetzlosen. Trotzdem halten sie sich an ihren eigenen Kodex ihrer sozialen Ordnung, welcher auf dem Weg des *ninkyō* bzw. *jingi* basiert. Ein Kodex der Ritterlichkeit, welcher sie dazu anhält, jene des einfachen Volkes, die es nicht selbst können, zu beschützen (Satō 1982:50).

Dieser Kodex besteht aus den beiden Wertekonzepten *giri* und *ninjō*, welche im ersten Kapitel behandelt wurden. Oft wird dieser *ninkyō* Kodex der *yakuza* mit dem der Kriegerkaste, *bushidō* genannt, verglichen, doch laut Satō ist dies nicht ganz richtig. Denn im *ninkyō* Kodex steht *giri* für Verbindlichkeit und Verpflichtung, anders als im *bushidō* wo es für unbedingte Loyalität steht. In der Idee des *ninkyō* sollen *giri* und *ninjō*, welches Menschlichkeit beschreibt, sich gegenseitig ergänzen, es soll nicht die Pflicht die Menschlichkeit übertrumpfen. Tatsächlich sollen laut *yakuza* Kodex zwischenmenschliche Beziehungen eben nicht nur durch Verpflichtungen bestimmt werden, sondern auch durch einen Sinn für Menschlichkeit. Eine Erfüllung der Pflicht ohne mitfühlenden emotionalen Regungen ist, sozusagen nicht das Ziel dieses Kodex. Dem *ninkyō* Gedanken zufolge ist es wichtig, mit den beklagenswerten Positionen der armen Bevölkerung zu sympathisieren,

anders als im *bushidō*, dem Weg der Samurai, laut welchem die eigenen Gefühle und Sympathien geopfert werden müssen für Pflicht und Gerechtigkeit. In der Realität sah die Einhaltung dieser utopischen ritterlichen Konzepte natürlich anders aus, als im Film. *Bakuto* waren selbstverständlich weder die freien Geister, noch waren sie Meister in der Einhaltung des *ninkyō* Weges. Die hier besprochenen Helden, seien sie *yakuza*, Samurai oder etwa Ronin, sind Filmfiguren, die möglicherweise auf historischen Personen basieren, aber dennoch filmische Charaktere bleiben (Satō 1982:50).

Sieht man sich die Filmplots des *jidaigeki* Genres an, dann stellt man fest, wie wenig Aufmerksamkeit dem normalen Volk gewidmet wurde. Helden dieser Filme sind keine Bauern oder brave Handwerker, sondern *yakuza*, Ronin oder Samurai, die anderen Figuren können nicht für sich kämpfen, leben nach keinem Ehrenkodex und zeigen selten Courage (Satō 1982:50).

In der japanischen Filmindustrie gibt es nun, nach der Aufhebung des Verbots *jidaigeki* Filme zu drehen, eine enthusiastische Produktion an feudalen Plots. Auch das japanische Publikum sprang begeistert auf diese neuerliche Welle auf. Doch der *yakuza* Held der 1950er Jahre hatte sich verändert und dem Zeitgeschmack angepasst. Er war nicht mehr der einsame Außenseiter, der alleine gegen übermächtige Gegner kämpft, sondern ein optimistischer und galanter Anführer. Der Held des *ninkyō eiga* der 1950er ist ein charismatischer *yakuza* Boss und spiegelt starke Führungsqualitäten wieder (McDonald 1992:173). Die schon im ersten Kapitel erwähnte *yakuza* Film-Serie *Shimizu Jirochō* ist die größte und beliebteste Filmreihe des Genres in den 1950er Jahren. Zeitraum des Filmplots ist die zweite Hälfte des 19. Jahrhunderts, als das feudale Japan in eine modernere Epoche überging (Satō 1982:52).

Regisseur Makino Masahiro startete diese, seine 9teilige Filmreihe über den charmanten *yakuza* Boss, 1952 mit *Jirochō Sangokushi* (*Jirochōs Abenteuer*). Aber auch andere Regisseure widmeten sich dieser historischen Figur. Was all diese 1950er Produktionen über *Jirochō* gemeinsam hatten, war das Charakterbild, welches sie von dem *yakuza* Anführer vermittelten. Seine Motive sind selbstlos, sein Gerechtigkeitssinn groß und seiner Gruppe gegenüber verhält er sich stets loyal. Zum *giri-ninjō* Konflikt kommt es nun nicht mehr, weil er sich zwischen seiner Gruppe und seinem moralischen Gewissen entscheiden muss, sondern zum Gegenspieler wird nun eine skrupellose rivalisierende *yakuza* Gang. Es ist also nicht mehr das Individuum, das alleine gegen Gruppierungen kämpft, sondern eine ganze *yakuza* Gang kämpft gegen die moralische Rücksichtslosigkeit einer anderen Gang (McDonald 1992:173).

Anfang der 1960er Jahre erfuhr das *yakuza* Genre eine neue innovative Entwicklung im Bereich der Narration. Diese Entwicklung begann 1963 mit Sawashima Tadashis Film *Jinsei Gekijō Hishakaku* (internationaler Titel: *Theater of Life: Hishakaku*), der auf einer Erzählung von Ozaki Shirō basiert. Sawashimas Film verfolgte eine neue Narrationsformel und diese sollte das *yakuza* Genre noch stark beeinflussen (McDonald 1992:174).

Japans Jugend konnte sich nicht mehr für den *chomange*, die feudale, japanische Kriegerhaartracht in Form eines Knotens, erwärmen. Sie war müde der Geschichten und Motive, zugeschnitten durch und durch für den *chambara* Schwertfilm. Ihnen verlangte nach etwas Modernem und die japanische Filmindustrie begann sich diesem Wunsch anzunehmen (Kusumoto 1969:80). Die Zeit, in welcher die Filme nun spielten, wurde das modernere 20. Jahrhundert. Bald nahm der *yakuza* Film die Stellung des *jidaigeki* ein, der an Beliebtheit verlor. Doch in den Plot-Aufbauten ähnelten sich die beiden stark, wo sich die Narration meist hin zu einem tragischen Höhepunkt bewegte. Üblich wurden nun Sroylines im *yakuza* Genre, die sich nach folgendem Schema richteten. Setting war meist eine größere Stadt, in welcher es eine *yakuza* Gang gab, die sich am *ninkyō* Kodex moralisch orientierte. Außer den üblichen Auseinandersetzungen, die das Glücksspiel automatisch mit sich brachte, versuchten sie sich den Bewohnern ihres Bezirks gegenüber anständig zu verhalten. Der Boss dieser Gang war meist ein sehr moralisch denkender Mann, dem seine Gang loyal und respektvoll gegenüberstand. Doch in ihrem Bezirk gab es auch eine rivalisierende *yakuza* Gang, die von einem Mann ohne Skrupel geleitet wurde. Diese Gruppe bediente sich Räuberei, Erpressung und sogar Mord, um sich zu bereichern. Selbstverständlich war eine solche Gang auch in zwielichtige Geschäfte verwickelt (Satō 1982:51f).

Besagter böser Gang Boss begann im Laufe des Plots die *yakuza* Gruppe des moralisch integren Bosses zu verfolgen. Woraufhin die Mitglieder ihren guten Boss zu einem Showdown überreden wollten. Sie wollten sich wehren und der rivalisierenden Gang eine Lektion erteilen, doch in weiser Voraussicht, wie schmutzig eine solche Auseinandersetzung werden könnte, hielt er sie stets zurück. Letztendlich wird er selbst dann ermordet und es kommt zum Höhepunkt, zum großen Kampf. Oft war es der junge Held des Films, welcher sehr an seinem Boss geblieben hatte und der nun diesen Kampf brutal und blutig ausfechtet. Doch bevor er diesen Kampf beendet und den intriganten gegnerischen Anführer tötet, richtet er noch unzählige der rivalisierenden Bandenmitglieder hin. Danach stellte er sich oft ruhig und friedlich der Polizei. Gibt es eine Fortsetzung, so beginnt diese meist mit seiner Entlassung. Zurückkehrend muss er dann feststellen, dass seine früheren Kameraden nun selbst korrupt geworden sind und aufgehört haben sich an den *ninkyō* Ehrenkodex zu halten.

Nun tyrannisieren sie eine andere, sich an den Kodex haltende, *yakuza* Gang. So spinnt sich sein ewiger Kampf gegen skrupellose *yakuza* Gruppierungen weiter (Satō 1982:52).

Satō Tadao merkt zur neuen Entwicklung des *yakuza* Films an, dass solche Plots erfolgreich die Gefühle einer kleinen Gruppe transportierten, die durch soziale Veränderungen einfach so ausrangiert worden war. Deshalb waren diese neuen Handlungsstränge wohl auch so beliebt in den 1960ern (Satō 1982:52). Auch die Beziehungen unter den Mitgliedern innerhalb der Gruppe hatten sich verändert, sie sind nicht mehr so streng hierarchisch ausgeprägt wie noch in den feudalen Plots. Der *giri-ninjō* Konflikt wird nun oft zu einer Zerreißprobe der *yakuza* Brüder untereinander, zum Beispiel wenn zwei das gleiche persönliche Verlangen nach ein und der selben Frau verspüren. In den Filmen der 1960er Jahre erlebten die *yakuza* Helden oft den Konflikt zwischen ihrem Wunsch nach persönlicher Rache, also *ninjō*, und der Loyalität zum eigenen Gang-Bruder, dem *giri*. Es kommt nun immer öfter vor, dass romantische Verstrickungen den Filmplot verdicken oder verkomplizieren. Erst das Herausfinden des Helden aus diesem Konflikt komplettiert das narrative Muster (McDonald 1992:174).

Ein, immer wiederkehrendes, Image des *yakuza* Filmhelden der 1960er, ist das des einsamen Wolfs, welches als *Lone Wolf Image* in der Filmsprache bekannt ist. Trotzdem er nicht mehr alleine umherzieht, sondern sich die gesamte Handlung meist um eine Gruppe dreht, steht er oft letztendlich als einsamer Kämpfer oder Rächer da (McDonald 1992:175).

Obviously, *ninjō* has lost some of its negative cultural implications here, since this *Yakuza* is motivated not by greed or opportunism but by genuine humanistic impulses – pure love for a woman or a brother *Yakuza* (McDonald 1992:176).

Laut Keiko McDonald scheint also das Wertekonzept *ninjō* einiges an negativem Ansehen verloren zu haben, was sich daran erkennen lässt, dass unser neuer *yakuza* Held nicht von Habgier oder Rebellion angetrieben ist, sondern seine Gefühle, einer Frau oder eines *yakuza* Bruders gegenüber, treiben ihn an. Doch bleibt er ein *yakuza*, ein Mitglied einer Gemeinschaft, und eben dieser verpflichtet. Auszeichnen wird er sich hauptsächlich durch Geduld und seinen langen Leidensweg. Er wird im Laufe der Geschichte an seine Grenzen gebracht und am Höhepunkt wird auch seine Gewaltbereitschaft aufgezeigt. Oft sind auch seine Kleider ein Zeichen dafür, dass er ein *Lone Wolf* ist, wie zum Beispiel ein sehr informeller Kimono mit einer einfachen Binde (McDonald 1992:176).

Lenkt man jedoch das Augenmerk auf die Bösewichte des *yakuza* Films der 1960er Jahre, dann bemerkt man, dass diese oft sehr leicht reizbar sind. Sie zu provozieren benötigt nicht viel. McDonald merkt an, dass es beinahe so scheint, als ob das moralische Konzept des *yakuza* Genres jenes Jahrzehnts voraussetzt, dass die bösen Jungs Cholerikern ähneln und die guten Jungs Ruhe bewahren. Das Filmende zeigt uns dann, dass sich der traditionell lange Leidensweg unseres Helden und sein Festhalten an moralischen Werten auszahlen. Ein solch moralischer Triumph zeigt sich dann letztendlich in einer blutigen Schlägerei bzw. in einem blutigen Kampf (McDonald 1992:180). Wie im ersten Kapitel erwähnt blieben durch die vermehrte Verbreitung des Fernsehens in den 1960er Jahren viele japanische Zuschauer zu Hause, besonders Familien. Eine große Publikumsgruppe blieben die Junggesellen Japans. Deshalb begannen Filmproduzenten und Filmemacher sich an ihrem Geschmack und ihren Bedürfnissen zu orientieren. Es ist also wenig verwunderlich, dass die Figur des *Lone Wolf* ihnen zusagte, waren sie doch auch allein. Japanische Junggesellen dieses Jahrzehnts empfanden die Gegenwehr gegen große, an Profit orientierten, Unternehmen, seien es *yakuza* Unternehmen oder andere, als nachvollziehbar und erfreuten sich an solchen Geschichten (Satō 1982:52).

Der Held des neuen *yakuza* Films der 1960er verliert an Tragik, im Gegensatz zu seinen Vorgängern, und er verliert auch seine menschlicheren Züge. Als Beispiel dafür steht der Schauspiel-Stil des Filmstars Andō Noboru, der vorher tatsächlich ein *yakuza* gewesen war, bevor er sich dann, in den späten 1960ern dem Film widmete. Er setzte, um seine Charaktere zu verkörpern, auf ein ernsthaftes, fast wie versteinertes Spiel mit der Mimik. Beinahe in Richtung Immobilität des Ausdrucks (Satō 1982:53).

This expression of resignation seems to be a trait of men who have given up more sophisticated forms of communication, choosing to assume, instead, the stern, ostentatious pose of one who is prepared to die at any time (Satō 1982:53).

Satō meint demnach zu Andōs Schauspieltechnik, dass es beinahe so wirkt, als ob seine Helden es aufgegeben hätten kultiviert zu kommunizieren, stattdessen wählten sie eine harte, sture Lebenseinstellung. Die Einstellung von jemandem, der jederzeit damit rechnet zu sterben (Satō 1982:53).

Wenn die Entwicklung des *yakuza* Genres und sein Erfolg in den 1960ern eines gezeigt haben, dann ist es, dass dies nur möglich war durch das Verändern der vorgegeben

Formel (McDonald 1992:181). Dies bringt Keiko McDonald im nachfolgenden Zitat klar zum Ausdruck:

As we have seen, in the 1960s success in *yakuza* genre films meant variation on the given formula. It was only a matter of time (and still another variation) until a female *yakuza* took her place in the limelight – in Tōei's *Hibotan Oryu*² (*Oryu*, 1968), whose eight installments are set firmly in the middle of the Meiji era, toward the end of the nineteenth century (McDonald 1992:181).

Auftritt einer *yakuza* Heldin

Eine vollkommen neue Tendenz des Genres entstand unter dem Subgenre des *ninkyō-eiga*, weibliche *yakuza* wurden zu Filmheldinnen. Schöne weibliche *yakuza*, meist *bakuto*, stellten ihr Talent unter Beweis. Nikkatsu etwa gab der Schauspielerin Ōgi Hiroko die Chance sich im *yakuza* Film *Nobori Ryū Tekkahada* (1969, internationaler Titel: *Rising Dragon's Iron Flesh*) als Frau zu behaupten. Auch das Filmstudio Daiei drehte mit der Schauspielerin Ōkusu Michiyo den Film *Kantō Onna Yakuza* (1968, *Der weibliche yakuza der Kantō Region*) (Kusumoto 1969:98f). 1968 beginnt Tōei mit der Filmreihe *Hibotan Bakuto* (internationaler Titel: *Red Peony Gambler*), in welcher die Hauptrolle des weiblichen *yakuza* die Schauspielerin Fuji Junko spielte, welche auch unter dem Namen Fuji Sumiko bekannt war. Als Tochter eines Tōei Produzenten wurde sie unter dem Künstlernamen Fuji Junko berühmt, aber benutzte später dann auch den Namen Fuji Sumiko. Der Regisseur des ersten Films der Serie von acht Teilen, welche ein Hit werden sollte, war Yamashita Kōsaku. Später führte die Fortsetzung der Filmemacher Katō Tai weiter. Hauptfigur der Filmserie ist eine *yakuza* mit dem Namen O-Ryū, welche eben von Fuji Junko gespielt wird.

Das Setting der Filme liegt in der Meiji Ära, um 1868, also Ende des 19. Jahrhunderts. Trotz ihrer Weiblichkeit, besitzt die *yakuza* Heldin alle Attribute ihrer männlichen Genre Kollegen. Sie zeigt großen Respekt vor dem *jingi* bzw. *ninkyō* Kodex, auch sie zählt zu den Helden des *ninkyō eiga*. O-Ryū besitzt außerdem, ebenso wie die anderen Helden des *ninkyō eiga*, starke Führungsqualitäten und ihre Fähigkeiten mit dem Schwert umzugehen beeindrucken. Dennoch leidet sie, laut McDonald, an einer typisch weiblichen Schwäche betreffend dem *ninjō* Druck, also fällt es ihr sozusagen schwer ihre persönlichen Bedürfnisse und Neigungen zu opfern. O-Ryū muss als weiblicher *yakuza* Boss dem natürlichen Glück,

² McDonalds Filmtitel stimmt hier nicht genau, der Titel lautet im Original *Hibotan Bakuto*.

welches andere Frauen erleben dürfen, nämlich eine erfüllte Liebesbeziehung zu haben, entsagen. Die Unvereinbarkeit von Frau sein und gleichzeitig *yakuza* Boss zu sein stellt oft ein wichtiges Thema dieser Filmserie dar (McDonald 1992: 182). Notwendige Entbehrenungen der *yakuza* Heldin O-Ryū bilden somit ein Schlüsselthema jener *yakuza* Filmreihe der späten 1960er, frühen 1970er Jahre. Liest man Keiko McDonalds Text über die Entwicklung des Genres durch, so kommt man an einer sehr interessanten Textpassage vorbei.

In ihrem Aufsatz nimmt sie als Beispiel des weiblichen Konflikts, welchen O-Ryū erlebt, einen Dialog zwischen ihr und Tsunejirō, einem Mann für den O-Ryū anscheinend Gefühle hegt, während welchem er ihr ein Kompliment macht und sie schüchtern, ein wenig beschämt ihm ein Lunch-Paket reicht, das sie für ihn vorbereitet hatte. Diese Szene findet sich im sechsten Teil der Filmserie, *Hibotan Bakuto: O-Ryū Sanjō* (1970, internationaler Titel: *Red Peony Gambler: Oryū's Return*) (McDonald 1992:183). Erforscht man japanische Mentalitäten ein wenig, dann stößt man hin und wieder auf solche Szenen, des Lunch-Paket-Überreichens. Tatsächlich werden heute immer noch solch kleine Zuneigungsbeweise hin und wieder in Filmen oder Anime thematisiert, meist betreffend Schüler oder Studenten. Hier spielt oft die erste Liebe eine große Rolle. Mich überraschte es ein wenig so eine Szene, in Bezug auf eine starke, reife Frau, eine *yakuza* Anführerin, anzutreffen. Solch eine rührende, fast unschuldige Geste hatte ich von einer gestandenen *yakuza* kaum erwartet, aber möglicherweise sollte gerade diese den *ninjō* Konflikt, welchen sie durchlebt, noch unterstreichen. Eines ist gewiss, die Essenszubereitung ist auf jeden Fall ein sehr weibliches Motiv, welches Regisseur Katō hier aufgriff.

4.4. Der Materialist

Durch Tōeis starke Förderung des Star-Systems in Japan, entstanden einige Helden-Images des Genres in den 1960ern, die oft mit einzelnen Schauspielern in Verbindung gebracht wurden. Zwei solcher japanischer Stars Ende der 1960er Jahre waren Tsuruta Kōji und Takakura Ken (McDonald 1992:180). Auch Nikkatsu wartete mit einigen Berühmtheiten auf, wie Ishihara Yūjirō und Takahashi Hideki (McDonald 1992:181). 1969 stieß dann noch ein weiterer dazu, Sugawara Bunta. Er schaffte den Durchbruch durch die Filmserie *Gendai Yakuza* (1969 bis 1971, internationaler Titel: *Modern Yakuza*). Diese Filmserie erschuf einen neuen Helden-Typus, einen sehr materiell eingestellten *yakuza*. McDonald vergleicht diesen mit Figuren aus Sergio Leones sogenannten Spaghetti Western oder Eurowestern, die ebenso einsame, dahintreibende Außenseiter waren. Auch wenn er diesen Charakterzug mit seinen Vorgängern aus den 1920ern und 30ern teilt, so ist er nun in der Hautsache ein

eingeschworener Materialist (McDonald 1992:180).

Moderner wird auch das Film Setting, welches sich nun in der damaligen Gegenwart befindet, nämlich rund um die 1960er. Dieser neue Held des *yakuza* Genres profitiert von dem neuerlichen Aufschwung, welcher sich zu jener Zeit in Japan einstellte. Für den Plot immer unwichtiger wird die Vergangenheit des Helden. Es ist jedem klar, dass er schwere Zeiten durchgemacht hat und seine Konflikte mit dem Gesetz ausgetragen hat, aber all das wird nun eher außen vorgelassen. Schon im ersten Teil der Filmreihe zeigt sich der neue Charakter des Helden, er möchte kein Teil einer *yakuza* Organisation sein, im Gegenteil er ist zufrieden mit seiner Rolle als *Lone Wolf* (McDonald 1992:180). Zu seiner Grundeinstellung schreibt McDonald:

The *Jingi* code means nothing to him. Money is his sole concern and governs his actions, right or wrong (McDonald 1992:180).

Der neue *yakuza* Helden-Typus ist also nicht an einem moralischen Kodex interessiert, sondern nur damit beschäftigt, materialistisch voran zu kommen. Gewissensbisse scheint er nicht zu kennen, die Geldgier hat ihn vollkommen im Griff. Gewalt einzusetzen aus ehrenwerten Gründen ist für ihn dann angebracht, wenn es ihm persönlich auch nützt. Dieser Materialist nimmt den Tod nicht so auf die leichte Schulter, wie es seine Vorgänger taten, welche diesem bereitwillig für die gute Sache ins Auge gesehen hatten. Nein, er ist nicht der Meinung, dass es sich für moralische Werte zu sterben lohnt, er ist in diesem Punkt etwas moderner eingestellt (McDonald 1992:180). Nicht nur unser *yakuza* Filmheld ist des immer wieder verfilmten *giri-ninjō* Konflikts müde, sondern auch das japanische Publikum. Die Stars des *ninkyō eiga* wurden älter und die Themen entsprachen nicht mehr dem Zeitgeist (McDonald 1992:184). Donald Richie bezeichnet diese neue Entwicklung als neuen Nihilismus, welcher auf Grund der sozialen Umstände Japans in den 1960ern entstand. Zu jener Zeit begann Japan eine gutbetuchte Nation zu werden. Die traditionellen Werte wurden verworfen und Japan wendete sich moderneren Einstellungen zu (Richie 1982:190).

In einem Interview³ erklärte der Regisseur Fukasaku Kinji, dass es traditionellerweise im *yakuza* Film immer zwei Seiten gab, auf der einen standen die Guten und ihnen gegenüber die Bösen. Welche Schauspieler in den einzelnen Filmen mitspielen würden, war vollkommen vorhersehbar. Eigentümlicherweise waren die guten *yakuza* viel moralischer, als die gesetzestreuen Durchschnittsbürger, die in den Filmen vor kamen. Fukasaku wollte diese

3 Im Mai 1979 führte Keiko McDonald dieses Interview mit Fukasaku Kinji in New York.

Konventionen einreißen und konzentrierte sich, in den 1970er Jahren, deshalb in seinen Filmen darauf, die negativen Seiten des *yakuza* Lebens hervorzuheben (McDonald 1992:184).

4.5. Der *yakuza* des *jitsuroku eiga*

Mit seinem ersten Film der Reihe *Jingi naki Tatakai* (1973 bis 1976, internationaler Titel: *Battles without Honor or Humanity*) schlug Fukasaku Kinji eine neue Richtung für das *yakuza* Genre ein, es entstand der *jitsuroku eiga*. Diese Filme des Genres wollten einen realistischeren Weg einschlagen als ihre Vorgänger; es ging darum, sich mit dem tatsächlichen Leben der *yakuza* zu befassen. Fukasakus Filmserie kritisierte das organisierte Verbrechen und versuchte die extremen Konsequenzen des Lebens als Mitglied einer *yakuza* Gang aufzuzeigen. Doch die neue Richtung des *jitsuroku eiga* wurde lange nicht so beliebt, wie deren Vorgänger. Das Setting lag meist in der Gegenwart, welche ihre brutale und unmoralische Seite dem Zuschauer offenbarte (Richie 2001:179). Aber wie schon erwähnt, blieb der Erfolg dieses Subgenres des *yakuza* Genres nur von sehr kurzer Dauer (Schilling 2003:35).

Fukasaku Kinjis *Jingi naki Tatakai* Filmreihe basierte auf Aufzeichnungen von Minō Kōzō, einem realen japanischen *yakuza*. Er war in Hiroshima der Anführer der sogenannten Minō Bande, doch er wurde geschnappt und begann dann im Gefängnis mit seinen Aufzeichnungen. Er begann die Konflikte der Hiroshima *yakuza* untereinander nieder zu schreiben. Diese Notizen wurden von dem Journalisten Iiboshi Kōichi in Form gebracht (Shiba 1998:97), bevor sich dann Drehbuchautor Kasahara Kazuo und Regisseur Fukasaku Kinji dem Material an nahmen und daraus eine Filmreihe entstand (Natsuhara 2009:20). Die Filme behandeln *yakuza* Organisationen, die untereinander um mehr Macht kämpfen und inmitten derer, Individuen in ihrem System gefangen sind und mit diesem aufsteigen oder untergehen. Die Helden dieses *jitsuroku eiga* sind eher Opfer sozialer Kräfte. Es gibt keine Schwarzweißmalerei mehr, also kein der Gute gegen den Bösen mehr. Vielmehr versuchte Fukasaku komplexe Realitäten, bestehend aus Gesetzlosigkeit, Ungerechtigkeit und Irrationalität, aufzuzeigen. Keiko McDonald bezeichnet diesen *yakuza* Helden nicht mehr als Helden, sondern als Spielball, der von sich bekriegenden Kräften umhergewirbelt wird. Doch selbst diese Kräfte sind im System gefangen, welches außerhalb ihrer Kontrolle liegt (McDonald 1992:184). Mit solchen Thematiken einhergehend, führte Fukasaku Kinji eine neue Note der Gewalt in den *yakuza* Film ein (McDonald 1983:11).

4.6. Die Helden der Gegenwart

Durch diese radikale Veränderung des Genre-Musters vom Idealismus zum Realismus konnte das *yakuza* Genre weiterbestehen und sich neu orientieren (McDonald 1992:189). In den späten 1970ern wurden die Zuschauerzahlen des Genres immer kleiner und in den 1980er Jahren ging es dann durch die Verbreitung des Videorekorders steil bergab. Eine Ausnahme stellte die Reihe *Gokudō no Onnatachi (Frauen der Gangs)*, die 1986 startete, dar. Sie basierte auf realen Interviews mit Ehefrauen und Freundinnen von *yakuza*. Hier waren die Heldinnen also nicht selbst Mitglieder einer Gang, sondern vielmehr interessierten die Hintergründe des Zusammenlebens mit einem solchen Mitglied (Schilling 2003:35).

Auch durch die generelle Veränderung der Filmindustrie wurde das Genre beeinflusst. In den 1980er Jahren begann sich, durch die immer schlechter werdende wirtschaftliche Lage der Studios, ein neuer Produktionsmarkt zu entwickeln. Viele selbstständige Produzenten konnten sich nun durchsetzen und an der Spitze mitreden. Sie gewannen Preise und erhielten auch für low-budget Produktionen Anerkennung (Shimizu 1985:53).

Als Tōei 1994 seinen Beschluss, das Genre gänzlich aufzugeben, bekanntgab, schien es als ob das *yakuza* Genre sein Ende erreicht hätte, doch in den späten 1990ern erholte es sich wieder. Besonders die Videobranche nahm sich dem *yakuza* Film mit großem Erfolg an. Durch diese OV-Branche schafften es neue, junge Talente sich zu beweisen und später sollten diese auch das Kino erobern (Schilling 2003:36f). Vielleicht gerade wegen des großen Erfolgs des Genres im OV Bereich, nahmen sich Ende der 1990er Jahre auch Kino Regisseure dem *yakuza* Film wieder an (Schilling 2003:38). So wuchsen im letzten Jahrzehnt einige Größen heran, die dem Genre ein neues Gesicht gaben, wie Miike Takashi, Aojama Shinji, Kurosawa Kiyoshi und Kitano Takeshi, oder wie er von Japan liebevoll genannt wird Biito Takeshi (Schilling 2003:39).

Mit Ende des 20. Jahrhunderts begannen Genres als Produkt immer seltener zu werden. Japan, welches sich besonders zu seinen Genres hingezogen gefühlt hatte, begann sich nicht mehr für sie zu interessieren. Dennoch das *yakuza* Genre hat es in die Gegenwart geschafft und Donald Richie zufolge ist es sogar das Dominierende der Genres, die sich in der gegenwärtigen Filmlandschaft Japans noch finden. Seiner Meinung nach liegt dies an der Liebe des japanischen Kinopublikums zu Hollywood Filmen, deshalb sind die beliebtesten Genres der Gegenwart in Japan Mysteries, Thriller und *yakuza* Filme (Richie 2001:215). In diesen *yakuza* Filmen der neuen Generation treten, dem nihilistischen Helden ähnelnde *yakuza* auf, die eine beinahe schon modische Gewaltbereitschaft zeigen und sich nicht an moralische Konzepte halten oder diese gar verherrlichen (Richie 2001:179). Der Held des

gegenwärtigen *yakuza* Films wird von Schauspielern wie, zum Beispiel Kitano Takeshi geprägt, welcher sich auf minimalste Dialoge, brutale Gewalt und eine gut Portion Humor beschränkt. Dennoch bleibt irgendwo auch ganz wenig vom ritterlichen *ninkyō* Helden erhalten, denn auch die heutigen *yakuza* Helden des Genres blicken dem Tod stoisch ins Auge, ohne große Emotionen zu zeigen (Schilling 2001:39).

Im nachfolgenden Kapitel möchte ich mich nun einem *yakuza* Helden/bzw. einer Heldin widmen, dessen Geschichte nicht nur erst kürzlich in den Kinos auf die Leinwand projiziert wurde, sondern schon in den 1960ern verfilmt wurde.

5. Figurenanalysen

In diesem Kapitel habe ich die nachfolgenden Figurenanalysen der einzelnen Filme nach einem einheitlichen Schema zusammengefasst, um dem Leser die Möglichkeit zur Anstellung von Vergleichen zu ermöglichen. Zuerst gebe ich von jedem bearbeiteten Film einige Informationen die Produktion betreffend, danach folgt die Darstellung des Filmaufbaus in Form einer Skizze. Im den darauf folgenden Unterkapiteln findet sich die Besprechung der Ergebnisse der vorgenommenen Figurenanalyse der bearbeiteten Figuren. Die Auswahl der Figuren beschränkt sich auf die Hauptfigur, dessen Endgegner und der Nebenfigur oder den Nebenfiguren, die eine zwischenmenschliche Beziehung mit der Hauptfigur aufbauen, welche für den Handlungsverlauf von Bedeutung ist. Bei den hier bearbeiteten Filmen, wird damit die Figur des Zatōichi selbst durchleuchtet, ebenso wie die Figur des jeweiligen Ronin und die jeweilige Figur, oder Figuren, zu welchen Ichi (die Kurzform für Zatōichi) im Laufe des Films eine zwischenmenschliche Beziehung aufbaut.

Um die Ergebnisse der Figurenanalysen in einer einigermaßen einheitlichen Form besprechen zu können, habe ich in den Analyseunterkapiteln weitere Unterteilungen vorgenommen. Die jeweils wichtigsten Szenen, in welchen die einzelnen Figurendarstellungen für den Rezipienten ausgebaut wurden, finden sich in diesen Unterkapiteln. Je nachdem, ob der filmische Ausbau der Figuren durch optische und akustische Mittel vorgenommen wurde, oder ob sich im Plotverlauf eine Charakterisierung findet, habe ich meine Analysebesprechung dem jeweiligen Fall entsprechend untergliedert.

Bevor hier die einzelnen Figurenanalysen der bearbeiteten Filme besprochen werden können, habe ich noch zum besseren Verständnis einige, in der Filmwissenschaft gebräuchliche, Definitionen von filmischem Fachvokabular angeführt.

Einstellung

Als Einstellung wird eine kontinuierliche Reihe von Filmbildern bezeichnet, die zwischen zwei Schnitten liegt (Kuchenbuch 2005:41). Somit die kleinste filmische Einheit, kontinuierlich belichteten Filmmaterials (Korte 2004:27).

Einstellungsgrößen, orientiert an David Bordwell und Kristin Thompson

Durch die Wahl des Objektivs oder den realen Abstand zwischen Kamera und Aufnahmeobjekt, bestimmt der Kameramann die Einstellungsgröße (Korte 2004:27). Zu den Einstellungsgrößen und ihren unterschiedlichen Bezeichnungen, gibt es mehrere sich leicht unterscheidende, Ansätze. Für meine Arbeit habe ich mich an den, in David Bordwells und Kristin Thompsons Standardwerk *Film Art*, verwendeten Definitionen orientiert. Deshalb habe ich auch die Englischen Bezeichnungen beibehalten, um eine Verwechslung mit den deutschen Pendants zu vermeiden.



Abb.1 *Zatōichi* 1989 1:10:54

extreme long shot (Abkürzung: els)

Eine Aufnahme, bei welcher der menschliche Körper nicht im Detail auszumachen ist (Bordwell 2008:191).



Abb.2 Gennosuke und Frau/ *Zatōichi* 2003 0:31:08

long shot (Abkürzung: ls)

Eine Aufnahme, in welcher der Hintergrund den Bildaufbau dominiert, wo aber dennoch Personen eine hervorstechende Stellung einnehmen (Bordwell 2008:191).



Abb.3 Ichi und Ronin/ *Zatōichi* 1989 1:13:07

medium long shot (Abkürzung: mls)

Eine Aufnahme, in welcher sich eine Harmonie zwischen Hintergrund und Personen entwickelt. Figuren sind nun nicht mehr vollständig abgebildet, meist etwa um die Knie aufwärts (Bordwell 2008:191).



Abb.4 Ichi und Tane/ *Zatōichi Monogatari* 1962 1:17:41

medium shot (Abkürzung: ms)

Eine Aufnahme, die den Körper einer Person um die Hüfte herum aufwärts zeigt (Bordwell 2008:191).



Abb.5 Ichi/ *Zatōichi* 2003 0:02:42

medium close up (Abkürzung: mcu)

Eine Aufnahme, die eine Person vom Brustbereich aufwärts zeigt (Bordwell 2008:191).



Abb.6 Ichi/ Ichi 2008 1:43:57

close up (Abkürzung: cu)

Eine Aufnahme, welche sich auf einen Körperteil konzentriert, etwa den Kopf, oder Hände, etc. (Bordwell 2008:191).



Abb.7 Ichi/ Zatōichi Monogatari 1962 0:20:38

extreme close up (Abkürzung: ecu)

Eine Aufnahme, die eine Einzelheit hervorhebt, etwa ein Ohr, oder ein Objekt genauer zeigt (Bordwell 2008:191).

Da eine definitive Einordnung jeder Einstellung in ihre jeweilige Einstellungsgröße, nicht immer einfach ist, kann es zu vereinzelt Abweichungen kommen.

dissolve – Überblendung

Die Überblendung, bzw. der dissolve, ist ein Effekt, bei welchem ein sanfter Übergang zweier Einstellungen erzeugt wird, durch eine Ab- und Aufblendkombination (Monaco 2006:171).

Mise en scène

Als Mise en scène wird die Komposition der einzelnen Einstellungen bezeichnet. Dazu gehören sowohl Beleuchtung, Setting, Make-up, Kostüme, als auch das Benehmen der Figuren und deren Bewegungen, etc. (Fuxjäger 2006:49).

high angle

Sehen wir eine high angle Perspektive auf der Leinwand, so schauen wir auf etwas herunter, also die Kamera nahm von einem erhöhten Winkel aus auf (Bordwell 2008:190).

straight-on angle

Als straight angle wird eine Aufnahme auf Augenhöhe bezeichnet (Bordwell 2008:190).

low angle

Sehen wir eine low angle Perspektive, dann schauen wir hinauf auf das gezeigte, demnach nahm die Kamera von einem tiefen Punkt nach oben zeigend auf (Bordwell 2008:190).

5.1. *Zatōichi Monogatari* von Misumi Kenji (1962)

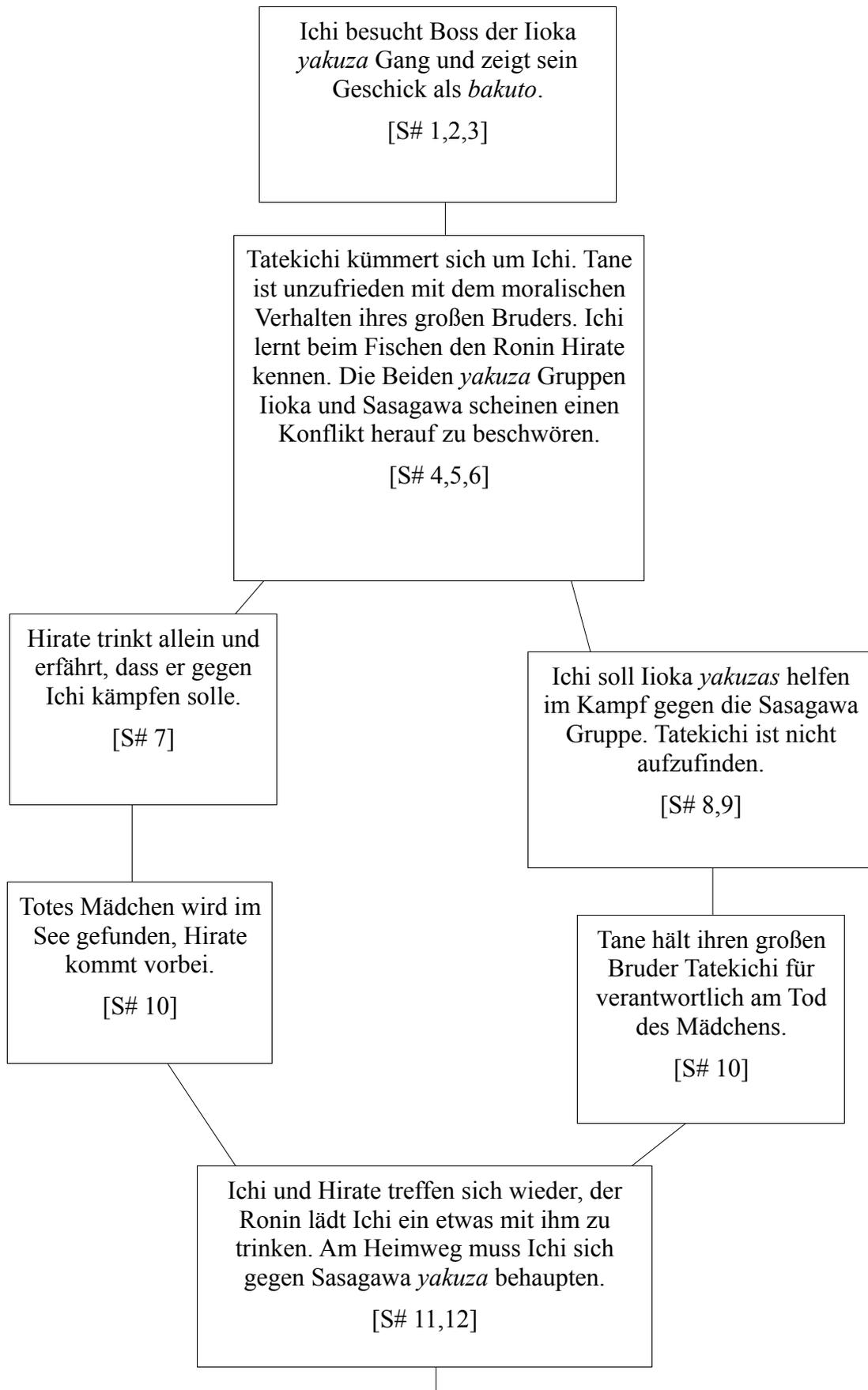
Der erste Film über Zatōichi einer ganzen Filmreihe von 26 Teilen wurde 1962 von den Daiei Studios herausgebracht (Books LLC 2010:230f). Die ersten beiden Filme der Reihe, *Zatōichi Monogatari* und *Zoku Zatōichi Monogatari*, wurden noch in Schwarzweiß aufgenommen, die restlichen Filme wurden dann in Farbe produziert (Galloway 2005:89). Ein Großteil der Filmreihe wurde von den Daiei Filmstudios produziert, doch als es diesen finanziell immer schlechter ging, übernahm Tōhō (Books LLC 2010:233).

Der Regisseur des hier analysierten Films ist Misumi Kenji. Der Film basiert auf einer Geschichte des Autors Shimozawa Kan, als Drehbuch adaptiert wurde diese für diesen Film von Inuzuka Minoru. Die Hauptrolle in *Zatōichi Monogatari* spielte Katsu Shintarō, welcher zum Inbegriff des Zatōichi werden, und diesen auch in allen anderen Filmen der Reihe verkörpern, sollte. Sein Gegenspieler Hirate spielt in *Zatōichi Monogatari* der Schauspieler Amachi Shigeru und seine weibliche Bewunderin Tane wird von Banri Masayo gespielt. Die Daten der verwendeten DVD für diese Figurenanalyse sind:

The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).

Analysiert werden hier die drei Figuren Zatōichi, sein Gegenspieler Hirate und die, sich zu ihm hingezogen fühlende, Tane. Doch bevor ich genauer auf die Darstellung der Figuren im Film eingehen kann, wäre es wichtig einen Überblick über die Struktur des Films zu geben, um die jeweiligen Handlungsstränge, die einzelnen Figuren betreffend, systematisch aufzuzeigen. Eine solche Skizze des filmischen Aufbaus von *Zatōichi Monogatari* findet sich auf den nachfolgenden Seiten. Die schematische Einteilung der Filmszenen, wird dann auch für die analytische Besprechung der Figuren als systematische Vorlage dienen.

5.1.1. Filmischer Aufbau



Als Ichi Hirate Sake als Geschenk für dessen Gastfreundschaft schicken möchte, geht dies schief und der Botenjunge wird von den Sasagawa *yakuza* zu Tode geprügelt. Die Iioka *yakuza* sind außer sich. Hirate wird bettlägrig. Ichi schützt Tane vor Belästigung und die beiden kommen sich näher.

[S# 13,14,15]

Die Iioka *yakuza* erfahren von Hirates Zusammenbruch und wollen die Chance nutzen, um anzugreifen. Ichi brauchen sie nicht mehr, er wird hinausgeworfen. Ichi erfährt unterdessen, dass Hirate zusammengebrochen ist.

[S# 17,18]

Auch die Sasagawa *yakuza* machen sich bereit für den Kampf.

[S#19]

Die Iioka *yakuza* rüsten auf und kommen mit Booten zu ihren Gegenspielern.

[S# 19]

Hirate wird überredet mit zu kämpfen, trotz Krankheit.

[S# 19]

Ichi will zu Hirate, Tane gesteht ihm ihre Liebe. Ichi zieht weiter, um Hirate zu finden.

[S# 19]

Ichi kämpft mit Hirate, auf Wunsch dessen. Hirate fällt. Dadurch gehen Iioka *yakuza* siegreich aus dem Kampf hervor.

[S# 19]

Angewidert, sagt Ichi Iioka Boss seine Meinung. Er kümmert sich um Hirates Beerdigung und als Tatekichi ihn angreift, stirbt dieser. Ichi weicht der wartenden Tane aus, um ihr nicht mehr zu begegnen, bevor er geht.

[S# 20,21]

Fin

5.1.2. Zatōichi, gespielt von Katsu Shintarō

Schon zu Beginn des Films werden wir auf den blinden Masseur aufmerksam, zwar sehen wir vorerst nur seinen Hinterkopf, seine Schultern und Arme, die gerade dabei sind, eine Massage zu geben, aber trotzdem erhalten wir als Zuschauer schon einige grundsätzlichen Informationen.

5.1.2.1. Zatōichis erster Auftritt

Die erste Szene des Films beginnt mit den Aufnahmen eines Festes. Es ist Kirschblütenzeit und fröhlich tanzend wird gerade gefeiert. In den kurzen Momenten vor dem Vorspann sehen wir, als Zuschauer, schon welcher Professur Zatōichi, kurz auch Ichi genannt, nachgeht. Wir kennen seinen Namen noch nicht, außer wir haben uns im Vorfeld schon informiert, aber eine seiner Fähigkeiten wird uns hier schon gezeigt. Dann wird der Vorspann eingeleitet, durch ein Orchester und einer Veränderung des Bildes, in Anwendung einer Trickmontage.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Der Schnitt in der ersten Szene ist ruhig und die Kamera verschafft dem Zuschauer einen kurzen Überblick über die festliche Situation. Zuerst sehen wir anmutige Kirschblüten, dann eine feiernde Schar, die musiziert und tanzt. Die erste Einstellung, in welcher wir Ichi sehen, ist von hinten in einem leichten *high angle* aufgenommen. Wir sehen in einem leicht erhöhtem Winkel herunter auf Ichi, der gerade einen älteren Herren massiert. Die Einstellungsgröße ist ein *medium close up*, der uns ein wenig das Gefühl gibt, nahe am Geschehen zu sein, es wirkt, als säßen oder stünden wir hinter Ichi.

Der Vorspann wird nicht nur durch Credits und Tonveränderungen eingeführt, sondern auch durch starke optische Veränderungen. Das gesamte Bild verwandelt sich von einem Positiv zu einem Negativ, so scheint es als der Filmtitel erscheint. Alle hellen Stellen werden dunkel und alle dunklen hell, wie bei einem Negativ in der Fotografie. Während des gesamten Vorspanns bleibt diese Negativ-Situation erhalten. Erst als es mit der filmischen Erzählung weiter geht, verwandelt sich das Negativ-Bild wieder in ein Positiv, damit wird das Fortlaufen der Geschichte klar gemacht. Doch auch während des Vorspanns sehen wir einiges, das uns Informationen zur Figur Zatōichis gewährt. Etwa erfahren wir hier, dass er blind ist, wenn wir es nicht vor Beginn der Filmprojektion schon wussten. Wir sehen in einem *medium long shot*, dass Ichi einen Stock zum Gehen benutzt, um zu ertasten, was vor ihm liegt, während die Credits gezeigt werden. Dann wird uns Ichis Blindheit noch klarer gemacht durch die nächste Einstellung (Ichi/Einstellung 4), während welcher Ichi versucht, über eine Brücke nur aus

Baumstämmen zu gehen und sich dabei auf die Knie begibt, um sich auch seiner Hände zu bedienen. Eine Kameraperspektivenveränderung verschärft diese schwierige Situation noch zusätzlich, indem sie den Bildausschnitt von einer übersichtlichen großflächigen Aufnahme durch einen Zoom stark verkleinert und Ichi in seinen Bemühungen an den oberen Rand des Bildes quetscht. Dabei unterstützt Orchester-Musik die Dramatik der Situation noch. Um die Beendigung des Vorspanns einzuleiten, wird nun das Negativ wieder zu einem Positiv-Bild.

Einen ersten zufriedenstellenden Blick können wir nun auf Ichi werfen. Ein *medium shot* zeigt uns den blinden Masseur genauer, als er auf einem Heuwagen mitfährt. Er ist in der linken Bildhälfte platziert und wippt durch das Ruckeln des Wagens hin und her. Seine Kleidung wirkt einfach und er sieht nicht wohlhabend aus. Er scheint das Reisen gewohnt zu sein und schläft beinahe ein während der Fahrt auf dem Heuwagen. Seinen Kopf umwickelt ein Tuch. Die Geräusche des Wagens und ein Summen im Hintergrund geben der Szene eine ruhige, fast beschauliche Note.

Ton

Der erste Auftritt Ichis beginnt mit fröhlicher Musik und der typischen Geräuschkulisse eines japanischen Festivals. Gesprochen wird noch nicht, auch kein Murmeln oder Lachen ist zu hören.

Ein starkes Orchester weist uns den Übergang zum Vorspann. Es wurde ein kräftiges Musikstück gewählt, welches einem fast ein wenig ein bedrohliches Gefühl vermittelt. Dieser Einstieg hat eine sehr starke Note, um klar zu machen, dass es nun zu einem Bruch im Erzählverlauf kommt. Auch die Musik wird wieder ruhiger und verstummt bald ganz, als das Bild wieder positiv ist. Bis zu dieser Stelle, haben wir noch keine Personen sprechen gehört, doch ab nun wird sich dies ändern.

5.1.2.2. Ichis Besuch bei Sukegorō

Als Ichi bei den Iioka *yakuza* ankommt und nach ihrem Boss Sukegorō fragt, ist sein Empfang nicht unbedingt überschwänglich. Sukegorō ist unterwegs und seine Männer wirken skeptisch und unbeeindruckt. Der Zuschauer wird überrascht von der unverhohlenen Art Ichis, anzumerken, dass es in dem Raum, in welchem die *yakuza* gerade würfeln und in welchem er auf ihren Boss warten kann, stinke. Trotz des Verlustes seines Sehsinns, scheint Ichi nicht weniger aufmerksam, setzt er doch seine anderen Sinne ein. Als er darum bittet, beim Würfelspiel mitmachen und sogar würfeln zu dürfen, beschleicht den Zuschauer schon das Gefühl, dass Sukegorōs Männer vielleicht eine Überraschung erwarten könnte.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Der Schnitt bleibt ruhig und die Kamera scheint Ichi zu folgen. Angekommen in dem Raum der *yakuza*, in welchen Ichi geführt wird, um dort auf Sukegorō zu warten, wird dem Zuschauer schon durch den Bildaufbau die Enge des Raumes suggeriert. Zuerst erhalten wir einen Überblick im *straight-on angle* in einem *medium long shot*, der uns den Raum auf der rechten Seite abgeschnitten zeigt. Die Männer sitzen in großer Zahl am Boden und über ihnen hängt eine Leine mit Tüchern. Ichi bemerkt in einem *medium close up* den strengen Geruch des Raumes. Als er dies ohne Angst ausspricht, reagieren die Männer gereizt. Ein Schuss-Gegenschuss zeigt uns die Reaktionen. Als das Würfelspiel ins Zentrum der Aufmerksamkeit rückt, zeigen uns leichte *high angle* Aufnahmen den Verlauf des Geschehens. Mit der Zunahme der Intensität der Glücksspielsituation werden Schnitte etwas häufiger und die Perspektive der Kamera verändert sich vermehrt. Ichi trickst die unmoralische Einstellung der Männer aus, indem er beim ersten Mal würfeln, die Würfel beim Aufsetzen des Bechers, welcher das Ergebnis verbergen sollte, heraus kullern lässt. Er gönnt ihnen diesen leichten Sieg, um sie dann für ihre unehrliche Haltung beim zweiten Wurf zu bestrafen. Auch beim zweiten Mal kullern zwei Würfel neben den Becher, doch geschickter Weise hat Ichi diese aus seinem Ärmel kullern lassen, und damit die Wetteinsätze der Spieler auf die falschen Würfel gelenkt. Er gewinnt, in einem *high angle* wird dem Zuschauer gezeigt, wie Ichi seinen Gewinn zusammenpackt. Die Kamera folgt dem Geschehen bis Ichi den Raum verlässt. Der Versuch der Männer einen Blinden, also einen schwächer Wirkenden, um sein Geld zu betrügen und dann nicht einmal genug Anstand zu haben den Verlust hinzunehmen, erregt Ichi sichtlich. Er beschließt, dass der Charakter der *yakuza* auf den Charakter ihres Bosses Rückschlüsse zulasse und erklärt, dass es sich auf einen solchen nicht zu warten lohne. Er verlässt den Raum. Die Kamera bleibt bei den empörten Männern, die auf Rache sinnen, um Ichi am Weitererzählen der Geschehnisse zu hindern.

Die Begegnung Ichis mit Sukegorō, welcher ihn sofort wieder erkennt und sich sichtlich über das Wiedersehen freut, zeigt uns ein übersichtlicher *medium long shot* im *straight-on angle*. Seine Männer sind sichtlich überrascht über den freundlichen Empfang, welcher Ichi zuteil wird. Von nun an soll sich auch ihr Ton gegenüber dem Fremden ändern. Schon durch den Respekt Sukegorōs erntet Ichi den ihren gleich mit.

Ton

Schon bei der Begrüßung von Ichi merken wir, dass ihm von den *yakuza* wenig Höflichkeit entgegengebracht wird. Er fragt nach Sukegorō und wird gleich abgewürgt, dieser wäre nicht

da. Dann, als er bittet warten zu dürfen, wird ihm in höflichkeitsneutralem Japanisch geantwortet. Dadurch kennzeichnet sich, dass ihm wenig Respekt von den Männern entgegengebracht wird. Doch dies soll sich, ebenso wie die Sprache, welche ihm gegenüber angewandt wird, noch ändern. Ichi zeigt sich unbeeindruckt von der nicht gerade höflichen Behandlung, bleibt ruhig, freundlich und höflich. Wie wenig er durch das Gehabe der *yakuza* eingeschüchtert ist, hören wir, als er sich über den Gestank des Raumes beschwert, in welchem er wartet und die Männer würfeln. Er schlussfolgert klugerweise, dass die Männer wohl diesen Raum gemeinsam bewohnen und dieser deswegen einen penetranten Geruch verinnerlicht hat. Im Zimmer ist es auch durch die vielen, sich darin aufhaltenden *yakuza* sehr laut und geschäftig.

Erst als sich die Intensität des Würfelspiels zuspitzt, wird es immer stiller. Die Anspannung der Situation wird durch eine Atem anhaltende Stille verstärkt. Als die Männer sich betrogen fühlen, wird der Ton wieder lauter. Die empörten Stimmen der *yakuza* regen sich einzeln über das Spiel auf, doch durch Ichis Argumente kommt es nicht zu einem Geschrei von allen Seiten. Auch Ichis Stimme verliert ihren freundlichen Klang, er wird lauter und ungehaltener. Nicht nur seine Worte, dass es nicht üblich wäre auf Würfel außerhalb des Bechers zu wetten, treffen wo sie sollen, sondern auch die Veränderung der Klangfarbe seiner Stimme. Nun klingt sie nicht mehr ruhig und sanft, sondern streng, tief und Respekt einflößend. Auch seine Stimme vermittelt dem Zuschauer, dass es wohl besser wäre sich nicht mit ihm anzulegen.

Die höfliche Begrüßung Sukegorōs stimmt dann die Männer wieder um. Schon allein seine Befehle Ichi dienlich zu sein, ändern für die *yakuza* ihre vorgefertigten Ansichten dem Blinden gegenüber. Ab nun verhalten sie sich respektvoll gegenüber Ichi und eine Bemerkung ihres Bosses, welcher ein großartiger Schwertkämpfer Ichi nicht wäre, lässt sie bedächtiger mit ihm umgehen. Auch wenn in manchen Gesichtern Zweifel zu lesen sind. Ichi erwähnt in seiner ruhigen, bedachten Art nichts von den Würfelvorfällen, für ihn scheint dies erledigt, auch wenn er wohl im Hinterkopf behalten wird, wie es um die Ehrlichkeit der Männer bestellt ist.

5.1.2.3. Tane tritt auf

Seine erste Begegnung mit Tane, der jüngeren Schwester von dem *yakuza* Tatekichi, hat Ichi am Abend seiner Ankunft bei Sukegorō. Tatekichi, welcher sich auf Befehl Sukegorōs um ihn zu kümmern hat, ist gerade dabei Ichi zu massieren, als seine Schwester sich scheu ans Fenster stellt. Ichi bemerkt diese sofort und fragt nach, ob jemand gekommen sei. Tatekichi

erklärt ihm, dass es nur seine kleine Schwester sei. Ichi möchte diese nicht auf ihren Bruder warten lassen und sagt Tatekichi, dass sie fertig seien und er könne gehen.

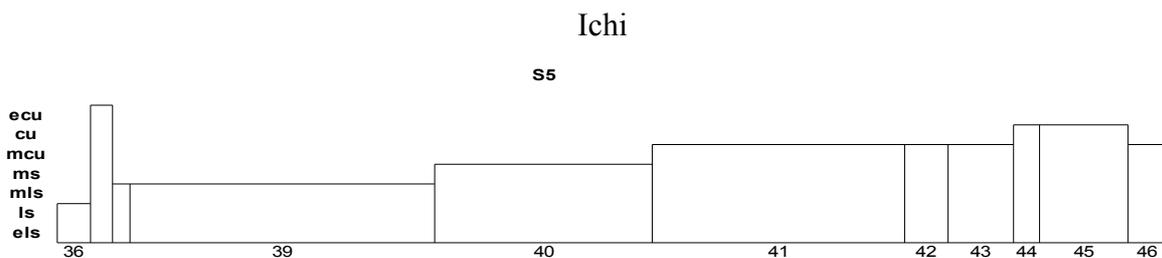
Als Tatekichi wieder zu Ichi zurückkommt von dem Gespräch mit seiner Schwester, fragt ihn dieser, ob seine Schwester Tane heiße. Tatekichi scheint panisch bei dem Gedanken, Ichi könnte alles mit angehört haben, aber dieser gibt nicht zu erkennen, ob er mehr gehört hat. Er meint nur, dass Tatekichi doch ihren Namen laut gerufen habe. Doch im Zuschauer werden Zweifel geweckt, ob das wirklich alles ist, was Ichi mitbekommen hat.

5.1.2.4. Hirate tritt auf

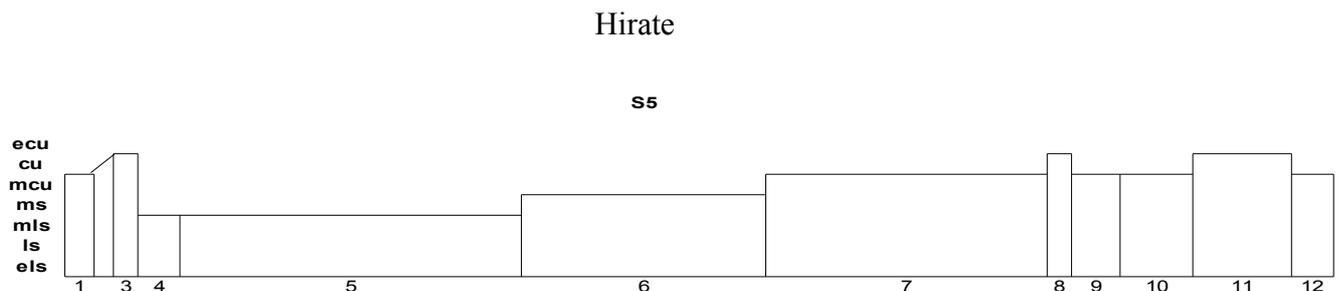
Als Ichi sich beim Fischen seine Zeit vertreibt, begegnet er zum ersten mal dem Ronin Hirate. Die Begegnung nähert sich an über die Geräusche, welche Hirates Füße beim Gehen über das hohe Gras machen. Im Hintergrund hören wir die Vögel zwitschern, springende Fische und dann wird durch einen *extreme close up* auf Ichis Ohr die Aufmerksamkeit des Zuschauers auf die Schritte Hirates gelenkt.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Besonders Schnitt und Kamera tragen in dieser Szene, in welcher Hirate und Ichi sich kennenlernen, zum erzählerischen Aufbau des Kennenlernens bei. Sehen wir uns die nachfolgenden Schnittsequenzen Ichis und Hirates an, dann wird schnell klar wie Misumi diese Sequenz seines Films inszenierte.



Grafik 1 *Zatōichi Monogatari* 1962 Ichi/Sequenz 5



Grafik 2 *Zatōichi Monogatari* 1962 Hirate/Sequenz 5

Zuerst wird dem Zuschauer angedeutet, dass es etwas nennenswertes zu Hören gibt, durch die sehr große Aufnahme von dem Ohr Ichis, einem *extreme close up*, wie sich auf der Skala der obigen Schnittfrequenzanalyse erkennen lässt.

Auf der X-Achse sehen wir vertikal die jeweiligen Einstellungsgrößen vom weit entfernten *extreme long shot* bis zum ganz nahen *extreme close up*. Die Y-Achse zeigt uns die Nummern der Einstellungen, also hier Hirates erste Einstellung bis zur zwölften und Ichis 36te bis zur 46ten. Auch die Länge der Einstellungen wird grafisch durch die Balkenbreite dargestellt. Im Anhang finden sich die Einstellungsprotokolle von den bearbeiteten Figuren und dem Film selbst, falls ein detaillierterer Überblick gewünscht wird.

Auf Ichis Einstellung 37 folgt die erste Aufnahme Hirates, oder eher gesagt seiner Füße, in einem *medium close up* im *straight-on angle* mit der Kamera auf Bodenhöhe aufgenommen. Dann wird uns ein Blick auf seinen Gürtel gewährt. Hirate kommt auf die Kamera zu, wodurch sich die Einstellungsgröße von einem *medium close up* auf einen *close up* verändert. Diese Bewegung des Schauspielers auf die Kamera zu, vermittelt uns auch den Eindruck, dass er immer näher an Ichi herankommt. Schließlich folgt noch ein *close up* von Hirates Füßen, welche auch immer näher kommen. Dann sehen wir ihn selbst das erste Mal in einem *medium long shot*. Nun ist das Geheimnis schon beinahe gelüftet und der Zuschauer verliert ab nun Stück für Stück das Gefühl des Bangens, dass Gefahr drohen könnte von dem jungen, herrenlosen Samurai.

Durch den optischen und akustischen Aufbau zu Beginn dieser Szene wird dem Zuschauer auch Ichis Erleben der Welt ein wenig verdeutlicht. Dabei spielt der Ton eine ebenso bedeutende Rolle, wie die Bilder, die gezeigt werden.

Ton

In Mitten der Idylle des Sees und der harmonischen Geräuschkulisse aus Vögeln, dem Wasser und Fischen, hören wir Schritte näher kommen. Schon visuell wird unser Augenmerk darauf gerichtet, dass es nun etwas zu hören gibt, durch die nahe Aufnahme von einem Ohr Ichis. Aber nicht nur diese regt uns an, genauer hin zu hören, das laute Einspielen von Schritten, die auf Gras gehen, lässt uns erwarten bald zu sehen, wer sich Ichi nähert. Der Fremde und Ichi beginnen ein Gespräch. Als an Hirates Angel ein Fisch angebissen hat, bemerkt Ichi dies sofort. Auf die Frage, wie er dies wissen haben könne obwohl er doch blind sei, antwortet er nur er konnte es spüren. Nicht nur hier zeigen sich Ichis geschärfte Sinne, Auffassungsgabe und Einfühlungsvermögen. Auch als er erkennt, dass Hirate schwer krank ist, wird uns dies bewusst gemacht. Im späteren Verlauf des Films erkennen wir, als Hirate es uns erklärt, dass

Ichi dies an der Atmung Hirates feststellen konnte.

5.1.2.5. Ichi kämpft

Eine erste Probe von Ichis Geschick mit dem Schwert erhält der Zuschauer in einer Szene, während welcher Sukegorōs Männer ihren Zweifel an dessen Fähigkeiten laut werden lassen. Niemand bemerkt, dass Ichi mithört und als dieser sich zu erkennen gibt, herrscht betretenes Schweigen. Das erste Mal spricht er von seiner Vergangenheit und seiner Situation als Blinder in der Gesellschaft Japans. Erst vor drei Jahren nahm er das Schwertraining auf und begann sich diese Fähigkeit an zueignen. Vorher war er ein einfacher Masseur, doch erfuhr er nicht von allen Respekt für seine Können auf diesem Gebiet. Als Blinder könne man gewissen Leuten nur mit dem Schwert Respekt einflößen, argumentiert Ichi. Aus diesem Grund habe er sich der Schwertkunst gewidmet. Seine Kunstfertigkeit mit dem Schwert beweist er, als er eine Kerze, die er in die Luft wirft, zerteilt und zwar so genau, dass auch der Docht halbiert wird und beide Teile weiter brennen.

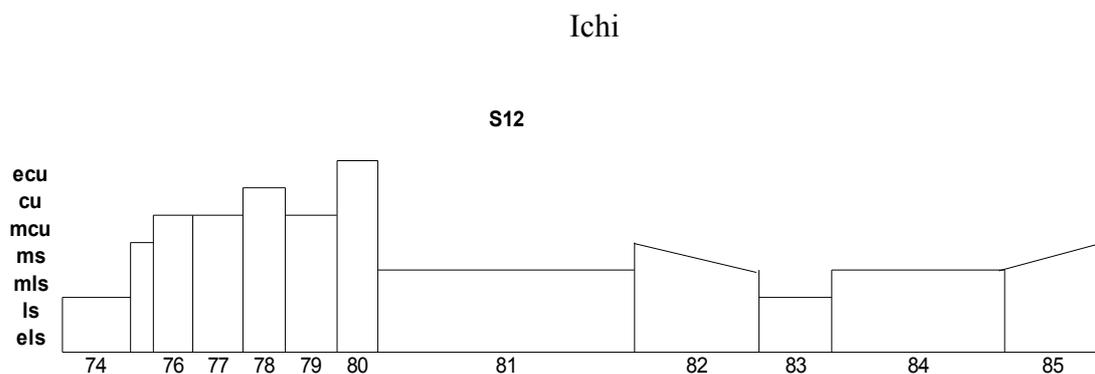
Als Hirate und Ichi sich wieder treffen, freuen sich beide sichtlich darüber. Gerade ist ein totes Mädchen, das Mädchen welches von Tatekichi schwanger war, im See gefunden worden. Hirate lädt Ichi zu Sake ein. Ichi erklärt Hirate, dass er nie wirklichen Unterricht im Schwertkampf hatte, sondern sich alles selbst beigebracht habe. Bescheiden spielt er seine Fähigkeiten herunter. Ichi bleibt optimistisch und mutig, selbst in seiner schwierigen Lebenssituation. Dies merkt Hirate während ihres Gesprächs an. Hier findet der Zuschauer also eine Fremdcharakterisierung der Persönlichkeit Ichis durch den Ronin, der diese näher erläutert.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Als Shigezō erfährt, dass er vor Ichi über seinen geplanten Angriff auf die Iioka *yakuza* gesprochen hat, hetzt er seine Männer auf ihn, um zu vermeiden, dass er darüber im feindlichen Lager redet. Diese erste Schwertkampfszene Ichis beginnt in einer Weise, die dem Zuschauer schon bekannt ist. Wieder sehen wir zuerst Ichis Ohr, in einem *extreme close up*, wieder wird diese Einstellung begleitet von einem stärker aufgedrehten Ton, der Geräusche von heran laufenden Männern wiedergibt. Beinahe hallend sind diese Geräusche, der Zuschauer wird hier darauf vorbereitet, dass Gefahr in Verzug ist. Wir sollen mit fiebern. Dann folgt ein *long shot*, der uns die Umgebung und Ichis Person im Ganzen zeigt. Wir erhalten einen Überblick der Lage. Es ist dunkle Nacht und wir befinden uns in einem stockfinsternen Wald. Eine Laterne spendet Licht. Diese Laterne soll noch in weiteren

Verfilmungen des *Zatōichi* Stoffes eine wichtige ästhetische und bedeutende Rolle spielen. Die Männer erreichen Ichi, kein Schnitt, Wechsel der Kameraposition oder Perspektive verändert die Szenerie. Erst als sich Ichi bereit zum Kampf, da Argumente keine Wirkung zu zeigen scheinen, hin kniet, gibt es einen Schnitt und durch einen leichten *high angle* sehen wir in einem *medium long shot* auf Ichi herab, noch brennt die Laterne. Im Laufe der Einstellung bläst Ichi diese aus, um die Situation seiner Lebenssituation anzunähern. Während des Kampfes gibt es keinen Schnitt, erst als er alle niedergemetzelt hat, beginnt eine neue Einstellung. Der Schwertkampf ist schnell und Ichi scheint keine Probleme mit seinen Angreifern zu haben, er wirkt routiniert. Die folgende Einstellung zeigt uns Ichi in einem *extreme long shot*, also aus weiter Entfernung durch die Bäume hin durch. Im linken Bildrand sehen wir eine Gestalt, Hirate, stehen und alles heimlich beobachten. Eine zweite Gestalt tritt in die rechte Bildhälfte, Shigezō, beide Männer beobachten Ichi aus sicherer Entfernung mit einem guten Überblick. Ichi sieht nun genau in die Kamera, wir fragen uns, ob er spürt, beobachtet zu werden. Zurück in die vorherige Position, sehen wir wieder in einem *medium long shot*, wie Ichi sich auf den Weg macht, er kommt auf die Kamera zu und geht dann rechts ab. Shigezō und Hirate kommen nun angelaufen.

Um die Schwertkampfszene genauer und auch grafisch zu veranschaulichen, findet sich hier die Schnittfrequenz Ichis jener Sequenz.



Grafik 3 *Zatōichi Monogatari* 1962 Ichi/Sequenz 12

Ton

Da keine Einsicht der Sasagawa Männer zu erwarten ist und ein Kampf unausweichlich scheint, stellt sich Ichi diesem. Er versucht nicht zu fliehen, aber er erscheint auch nicht kampfwütig, im Gegenteil. Als er die Laterne löscht, meint er zu seinen Angreifern, dass nun die Situation fairer wäre, da nun alles pechschwarz für jeden ist, also nicht nur für ihn. Der

Zuschauer wird in Ichis Wahrnehmungswelt versetzt. Wir müssen genau hinschauen, um etwas zu erkennen, aber vor allem auch genau hin hören. Während des Kampfes bleibt es allgemein sehr ruhig. Die einzigen Geräusche, die wir hören, sind die Schritte am Waldboden und das Fallen von den Besiegten auf das Waldlaub. Als Ichi sich auf seinen Heimweg macht, hören wir die Verwundeten leise stöhnen.

5.1.2.6. Tane wird belästigt

Ichi platzt scheinbar unbeabsichtigt hinein, als Tane von einem *yakuza* belästigt wird. Zu viel Angst vor Ichi lässt diesen verstummen und so tun, als ob er gar nicht da wäre. Auch Tane erwähnt nichts, doch erleichtert über die Rettung nimmt sie Ichis Angebot an, sie nach Hause zu bringen. Schon während einer vorherigen Einstellung konnten wir ahnen, dass sie mehr für den Fremden Masseur empfindet, als sie ein Tuch, welches er vergessen hatte, beinahe liebevoll an sich nahm. Im Laufe des Films wird bemerkbar, wie wenig Scheu Ichi davor hat, zu sagen was er sich denkt. Mit spitzfindigen, stichelnden Kommentaren wird der Zuschauer zum Schmunzeln gebracht. Sei es sein Kommentar über stinkende Zustände, oder seine Anspielung an Tatekichi, ob er sich Sorgen gemacht habe, er könne in den See gefallen sein. Auch bei dieser Szene mit Tane lässt Ichi eine solche Bemerkung fallen, dem Zuschauer das Gefühl gebend, dass er sehr wohl weiß, auch ohne es gesehen zu haben, was hier vorgefallen ist, fragt er in die Nacht, ob da niemand sei und blickt genau in die Richtung des Tunichtguts. Als der *yakuza* sich nicht meldet, erwidert Ichi auflachend, er müsse sich getäuscht haben, und geht lachend weiter.

Als Tane und Ichi auf dem Weg sind, bleibt das Bild sehr dunkel, zuerst sehen wir die beiden nur schemenhaft von weit weg, doch bald kommen sie näher und im Licht des Mondes können wir den Beiden zusehen, in einem leichten *low angle* und einem *medium close up*. Auch Ichi empfindet das Leben eines *yakuza* als nicht erstrebenswert, doch er scheint es als unmöglich zu empfinden dem entfliehen zu können, wenn man einmal dort gelandet wäre.

5.1.2.7. Ichi und Hirate kämpfen

Besorgt über Hirates Zustand, der sich verschlechtert haben soll, macht sich Ichi auf den Weg zu ihm. Tane fängt ihn ab und gesteht ihm ihre Zuneigung, doch Ichi quälen Zweifel, obwohl er sich wohl zu ihr hingezogen fühlt. Er kann ihr sein Leben nicht zumuten. Als sie ihm nach ruft, dass sie am Weg auf ihn warten wird, ahnen wir schon, dass dies umsonst sein wird.

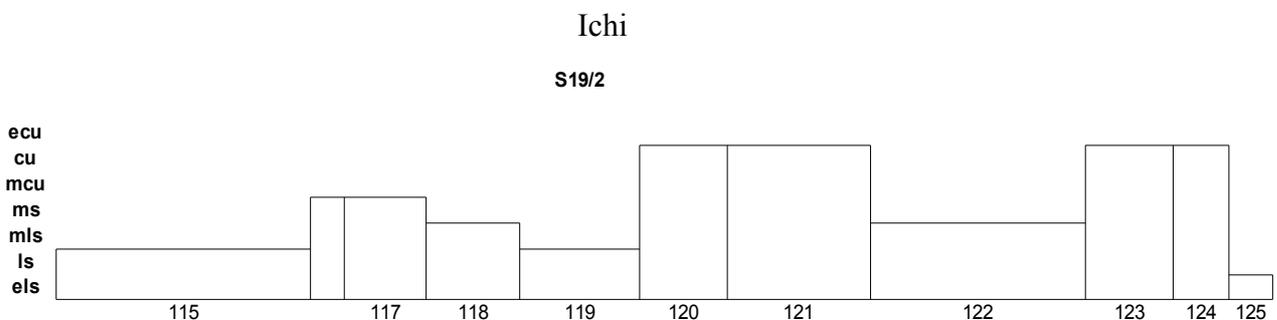
Ichi zieht los, um Hirate vom Kampf abzuhalten. Als er ankommt ist Hirate nicht davon abzubringen mit ihm kämpfen zu wollen. Ichi weigert sich, doch lenkt dann auf sein Drängen

ein, er erklärt, dass er ihn nicht schonen werde, sollten sie wirklich gegeneinander kämpfen. Hirate willigt ein. Bevor sie beginnen sich aufzustellen warnt Ichi noch die anderen rundherum Stehenden, sich nicht einzumischen.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Dann postieren sich beide auf einer kleinen Holzbrücke. Wir überblicken dies in einem *long shot* im *straight-on angle*. Diese Einstellung hat bei Ichis Einstellungsprotokoll die Nummer 115 und bei Hirates die Nummer 55. Ichi verbeugt sich, legt einschränkende Kleidung ab und bringt sich in Position. All dies sehen wir noch in der selben Einstellung. Hirate und Ichi beginnen zu kämpfen. Nun folgt ein Schnitt, wir sehen Ichi in einem *medium shot* nach der ersten Attacke, er hört angestrengt was als nächstes passiert. Ein Schnitt und wir haben Hirate in einem *medium close up, low angle* im Blick. Er hustet, wir sehen er ist angeschlagen. Dann Schuss-Gegenschuss, Hirate scheint entschlossen, Ichi eher zurückhaltend. Mit einem *low angle, medium shot* haben wir wieder beide auf der Leinwand.

Ein *close up* von Hirate und der Kampf nimmt seinen Lauf in *low angle* Perspektive und einem *long shot*. Wir haben fast das Gefühl unter der Brücke zu stehen und den Ausgang des Kampfes zu beobachten. Ichi schlägt Hirate und dieser erklärt, sich genau das gewünscht zu haben. Diese Einstellung führt uns ganz nahe in einem *close up* an Beide, aber besonders an Hirate, heran. Auch Ichi und seine Trauer über den Ausgang, werden in einem nachfolgenden *close up* gezeigt. Sanft lässt Ichi Hirate in einem *medium long shot, low angle* auf den Boden sinken. Er bedeckt ihn und scheint emotional stark mitgenommen. Durch diesen Ausgang angespornt gewinnen die Männer Sukegorōs, doch dafür interessiert Ichi sich nicht mehr. Die nachfolgenden Schnittfrequenzanalysen Ichis und Hirates zeigen den Einstellungsverlauf noch deutlicher.

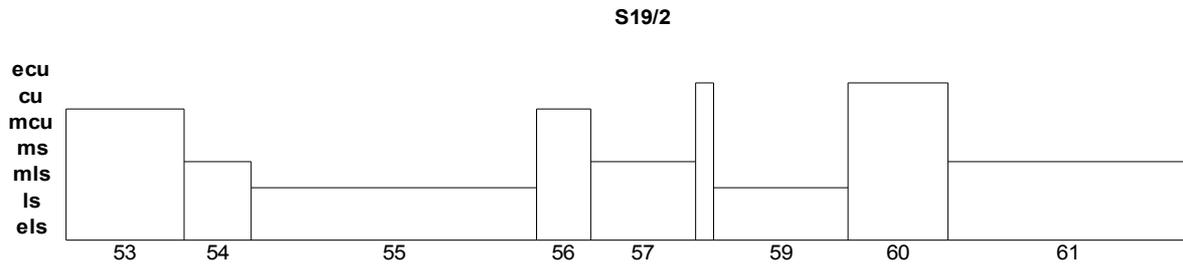


Grafik 4

Zatōichi Monogatari 1962

Ichi/Sequenz 19/2

Hirate



Grafik 5 *Zatōichi Monogatari* 1962 Hirate/Sequenz 19/2

Ton

Während des Kampfes herrscht beängstigende Stille, diese fördert noch die Spannung, welche beim Zuschauer hervorgerufen werden soll. Rings herum wird der Atem angehalten. Lediglich einige wenige Geräusche unterbrechen die Stille, wie Schritte, Hirates Husten, das Rauschen der Bäume im Wind, Schwerter die aufeinander prallen und dann Hirates Stimme, die Ichi zu verstehen gibt, dass der Ausgang des Kampfes von ihm so erhofft war. Alles bleibt still als Ichi ihn bedeckt. Als er zu schluchzen beginnt, setzt tragische Orchestermusik ein und bald darauf tosendes Siegesgeschrei der Iioka *yakuza*.

Das Prahlen Sukegorōs und seine Freude über die geschlagene Schlacht, lassen Ichis Blut kochen. Er hält ihm vor seinen Männern eine Standpauke über die unnötige Verschwendung von Menschenleben und den Verstoß gegen den *ninkyō* Code der *yakuza*. Er betitelt ihn sogar als *bakayarō*, einen Dummkopf, nicht sehr höflich ausgedrückt. Als seine Wut immer höher kocht, öffnet er die Augen und wir können seine verschleierte Pupillen sehen. Das Geld, welches er von Sukegorō bekommen hatte, um für ihn zu kämpfen, wirft er ihm nun vor die Füße. Tatekichi verliert bei einem Angriff aus dem Hinterhalt auf Ichi sein Leben und ertrinkt ironischer Weise im See. An Tane schleicht Ichi sich vorbei. Sie wartet vergeblich.

Einen letzten Blick werfen wir auf Ichi, als er sich eine Straße entlang in einem *medium long shot*, *low angle* immer weiter von der statischen Kamera weg bewegt. Dann wird Positiv wieder zu Negativ und das Schriftzeichen für Ende erscheint. Dramatische Orchestermusik begleitet dies, dieselbe Melodie, welche wir schon am Anfang beim Vorspann hörten.



Abb.8 Ichi/ *Zatōichi Monogatari* 1962 1:34:33

5.1.3. Hirate, gespielt von Amachi Shigeru

Noch bevor wir Hirate zu Gesicht bekommen, wird uns von seiner Existenz berichtet. Eine Fremdcharakterisierung der Figur leitet damit sozusagen ihren späteren Auftritt ein. Während der *yakuza* Tatekichi sich auf Befehl seines Bosses Sukegorō um Ichi kümmert, gibt besagter Sukegorō ein Essen für seinen, von ihm so bezeichneten, „Bruder“ und dessen Frau. Im Laufe dieses Essens erzählt dieser Sukegorō, dass ein Ronin bei dem *yakuza* Clan in Sasagawa zu Gast sei, der ein hervorragender Schwertkämpfer sein soll. Sukegorō nimmt an, dass Shigezō, der Boss jener *yakuza* Gruppe, etwas im Schilde führt, wenn er einen herrenlosen Samurai zu sich bittet. Wir erfahren auch die Herkunft Hirates, nämlich Edo, aber noch nicht seinen Namen.

5.1.3.1. Hirates erster Auftritt

Seinen ersten leibhaftigen Auftritt erleben wir als Zuschauer beinahe durch Ichis Wahrnehmung. Vorerst ist er nur ein Geräusch, ein Geräusch das Schritte auf Gras produziert. Dann dürfen wir kurz seine Füße erspähen, bald seinen Gürtel. Er kommt näher und näher. Wieder seine Füße, die sich immer näher heran bewegen. Erst jetzt eröffnet sich uns seine Gestalt. Dieser Szenenaufbau wurde schon bei Ichis Figurenanalyse im Kapitel 4.1.2.4. *Hirate tritt auf* genauer durchleuchtet. Hier möchte ich mich Hirate selbst intensiver widmen.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Hirate ist schlank, einfach gekleidet und er trägt ein Schwert. Er wirkt ein wenig überrascht, dass noch jemand außer ihm sich an den See begibt um zu fischen. Er setzt sich zu Ichi und beginnt weshalb er gekommen ist, um zu fischen. Freundlich erkundigt er sich, ob die Fische beißen. Er ist gesprächig. Als Ichi bemerkt, dass Hirate krank ist, ist diesem das scheinbar unangenehm. Er leugnet es noch. Seine Reaktion zeigt uns die Kamera in einem *medium close up*, dann ein schneller Schnitt zu einer Ansicht, die etwas entfernter ist und Ichi in den Vordergrund rückt. Peinlich berührt von der Reaktion Hirates entschuldigt sich Ichi für seine Annahme. Als nächstes wird uns Hirate im *close up* gezeigt, ihm geht es körperlich schlechter und der Zuschauer folgert nun richtig, dass Ichi wohl mit seiner Vermutung nicht so falsch lag. Später wird sich zeigen, dass Hirate von der Schwindsucht gequält wird.

Ton

Die Idylle des Sees wird unterstrichen durch Vogelgezwitscher und ähnliche naturverbundene Geräusche. Hirate unterhält sich angeregt mit Ichi. Auf die Frage Ichis, ob er oft hier her zum

Fischen kommt, antwortet er, er habe keine andere Beschäftigung. Offen erkundigt sich Hirate nach dem Zustand von Ichis Augen, ebenso offen antwortet Ichi, er sei blind. Der erste, der bemerkt, dass ein Fisch an Hirates Leine angebissen hat, ist Ichi. Als dieser erklärt, trotz Blindheit habe er es spüren können, blickt Hirate ihn interessiert und mit erhöhter Vorsicht an. Daraufhin fragt Hirate Ichi woher er kommt und was er tut. Von sich selbst gibt Hirate preis, dass er alles verloren hätte und von Edo hierher gekommen sei.

5.1.3.2. Einsamer Sake

Alleine trinkt Hirate seinen Sake in der Küche von Shigezōs Anwesen. Er wirkt stark betrübt und nachdenklich. Durch ein dunkles Setting wird diese Stimmung auch visuell dem Zuschauer vermittelt. Lediglich eine angenommene Feuerstelle, die Lichtquelle ist nicht sichtbar, spendet Licht. Zuerst hören wir noch melancholische Orchestermusik, doch bald verstummt diese und das Knistern des Feuers ist nun das einzige, das die Stille unterbricht. Aus dem Gespräch mit der Köchin erfahren wir, dass Hirate viel trinkt und nicht zu wissen scheint, wann es genug ist. Shigezō gesellt sich zu ihm, außer ihren Stimmen bleibt es still, bis auf das knisternde Feuer. Hirate spricht Shigezō mit *oyabun* an, dem üblichen Titel eines *yakuza* Vaters. Shigezō hofft auf die Hilfe des Ronin, um in einem Konflikt siegreich hervorzugehen. Doch Hirate möchte nicht kämpfen, er fragt sich, warum Shigezō einen solchen Trunkenbold wie ihn überhaupt aufnimmt. Hirate wirkt lustlos und ziellos. Shigezō zählt trotzdem auf Hirates Hilfe und seine Sprache diesem gegenüber bleibt sehr höflich. Hirate möchte niemanden töten und erklärt dies auch. Als Shigezō erwähnt, dass der Kampf gegen die Iioka *yakuza* ist, ertönt mit einmal wieder das Orchester mit einer bedrohlich wirkenden Melodie. Gleichzeitig zoomt die Kamera nahe an Hirate heran. Dieser kann sein Erstaunen nicht verbergen und lässt mit vor den Kopf gestoßenem Blick das Sake Schälchen sinken. Die Nachricht berührt ihn sichtlich.

5.1.3.3. Hirate trifft Ichi wieder

Am See treffen sich beide wieder, sowohl Hirate als auch Ichi freuen sich darüber. Hirate schlägt vor, mit dem Fischen auszusetzen, da am Morgen eine tote junge Frau im See gefunden wurde und es genug Tote für einen Tag gegeben habe. Ichi nimmt an und lässt sich von Hirate zu Sake einladen. Auch Hirate hat eine geschulte Beobachtungsgabe, er konnte an Ichis Haltung, Benehmen und physischer Erscheinung erkennen, dass er ein guter Schwertkämpfer ist. Hirate ist deprimiert und das Bewusstsein Sterben zu müssen, verstärkt dies noch. An ihrem Umgang miteinander erkennen wir, dass sie sich nicht nur respektieren,

sondern ebenso sympathisch sind. Als Shigezōs Männer Ichi am nach Hause Weg angreifen wollen, beeilt sich Hirate zuzusehen. Er scheint unberührt darüber, dass Ichi gehört hat, was Shigezō plant. Beide, er und Ichi, stehen scheinbar über diesen Zwistigkeiten unter den *yakuza* und beide scheinen wenig davon zu halten, oder es sich gar zu Herzen zu nehmen. Ihre Lebenseinstellung wirkt auf den Zuschauer pragmatisch. Hirate beobachtet den Kampf und ist begeistert von Ichis Fähigkeiten. Zu Shigezō meint er, er dürfe nicht Ichi für die Verletzungen seiner Männer verantwortlich machen, denn sie hätten ihn angegriffen. Diese Aussage zeigt uns, wo Hirate steht, auf keiner Seite, sondern er versucht nach seinem Gewissen zu handeln. Das ist auch der Grund dafür, dass er am Ende doch kämpft. Denn Shigezō besitzt ein Gewehr und plant dieses gegen Ichi einzusetzen. Solch ein unfaires Vorgehen möchte der Ronin nicht zu lassen.

5.1.3.3. Hirates Zustand verschlechtert sich

Der gesundheitliche Zustand des Ronin verschlechtert sich und der Kampf scheint ohne ihn stattfinden zu müssen. Doch Shigezō gibt nicht auf und zählt auf Hirates Ehrgefühl, als er ihm erklärt er würde sein Gewehr gegen Ichi einsetzen. Hirate erklärt sich bereit zu kämpfen, trotz seines angeschlagenen Zustandes, wenn die Waffe nicht mitgenommen wird. Shigezō geht darauf ein. Hirate weiß nicht, dass Ichi gar nicht mitkämpfen würde und macht sich fertig. Als Ichi bei Hirate ankommt ist dieser schon unterwegs und auch Ichi macht sich auf den Weg, ihm zu folgen. Im Augenblick in dem Hirate Ichi am Schlachtfeld erblickt, scheint er sich beinahe zu freuen. Er hat es wohl darauf angelegt, mit Ichi zu kämpfen. Ichi möchte zwar nicht, lässt sich aber dann doch auf den Wunsch des Ronin ein. Am Ende des Kampfes, welcher im Kapitel über Ichis Figurenanalyse schon genauer beschrieben wurde, sinkt Hirate erleichtert darüber zusammen, dass er nicht von irgendwelchen Schurken nieder gestreckt wurde, sondern von Ichi, den er sich für diese Aufgabe auserwählt hatte .



Abb.9 Hirate/ *Zatōichi Monogatari* 1962 1:26:40

5.1.4. Tane, gespielt von Banri Masayo

Das erste Mal tritt Tane im Hintergrund auf. Sie möchte ihren großen Bruder sprechen und wagt sich deshalb scheu ins Bild. Ichi bemerkt ihre Anwesenheit sogleich. Um ihr die Möglichkeit zu geben, mit ihrem älteren Bruder zu sprechen, erklärt er diesem, dass er ruhig gehen könne.

5.1.4.1. Tanes erster Auftritt

Als Tane ihren großen Bruder wegen einem Mädchen, welches von ihm schwanger ist, aufsucht, begegnet sie Ichi das erste Mal. Noch wechseln sie kein Wort mit einander. Ihr Bruder Tatekichi ist gerade dabei Ichi zu massieren, als sie hereinkommt. Scheu stellt sie sich zum Fenster und wartet, bemerkt zu werden. Diese Scheu überwindet sie bald, als sie voller Unverständnis erkennen muss, dass ihr großer Bruder nicht bereit ist, Verantwortung für sein Verhalten oder gar für sein ungeborenes Kind zu übernehmen. Sie ist entrüstet über seine moralischen Defizite und voller Mitgefühl für das arme schwangere Mädchen.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Der erste Blick, welcher dem Zuschauer auf Tane gewährt wird, ist ein etwas verstohlen wirkender. In einer *medium long shot* Einstellung erspähen wir Tane im Hintergrund bei einem Fenster stehend. Sie scheint auf eine Gelegenheit zu warten, mit Tatekichi zu sprechen. Ichi erleichtert dies für sie. Tane ist vorerst nur schemenhaft zu erkennen, doch in den nächsten Einstellungen wird unser Blick bald näher an sie heran gelenkt.

Im Dunkeln der Nacht unterhalten sich die Geschwister. Die Kamera bleibt lang statisch und wenige Schnitte begleiten die Unterhaltung. Durch die Dunkelheit entsteht eine starke Schattenbildung, die nicht nur die hoffnungslose Stimmung unterstreicht, sondern auch das Geheime an dieser Unterredung.

Ton

Tane erklärt ihrem Bruder, dass sie ihn sprechen möchte. Dieser geht nicht unbedingt sehr herzlich mit ihr um und scheint wenig begeistert über ihr Kommen. Er betitelt sie als *bakayarō*, ein nicht sehr netter Ausdruck für einen Dummkopf. Als Tane ihn mit seinem Fehlverhalten einem jungen Mädchen gegenüber konfrontiert, blockt er ab. Sie möchte, dass er sich den Tatsachen stellt und moralisch richtig handelt. Doch sie redet gegen eine Wand. Durch die Unterhaltung eröffnet sich auch Tanes Einstellung zu dem Verhalten ihres Bruders. Sie billigt es nicht, sie appelliert an sein Ehrgefühl. In dem Gespräch mit ihrem großen Bruder

wird klar, dass sie von den *yakuzas* nicht viel hält. So hat sie auch einen seiner *yakuza* „Brüder“ verlassen, weil sie den Lebenswandel nicht ertragen konnte. Als Tane eröffnet, alles dem gemeinsamen Vater zu erzählen, löst dies in Tatekichi Panik aus. Er möchte sein Fehlverhalten geheim halten. Tane läuft davon.

5.1.4.2. Tane lernt Ichi kennen

Einen genaueren Blick kann der Zuschauer auf Tane werfen, als Ichi zu ihr und ihrem Vater ins Gasthaus zum Essen kommt. Sie wirkt höflich und freundlich. Ichi fragt verwundert, ob der Vater von Tatekichi eben dieser wäre, da Tatekichi ihn nie erwähnt hat. Der Vater bejaht dies. Vater und Tochter tauschen bei dieser Bemerkung sorgenvolle Blicke aus, dabei rücken wir näher an die beiden heran. Tane ist schlicht gekleidet und hübsch zurechtgemacht. Durch einen Zwischenfall mit einem Spitzel der Sasagawa *yakuza* verschlechtert sich die Stimmung von Vater und Tochter noch. Tane wirkt stark bekümmert, aber nicht eingeschüchtert. Die Szene endet mit einem *medium close up*, im Vordergrund Ichi und im Hintergrund Tane, die ihn beobachtet.

5.1.4.3. Ein Geständnis

Als Tane belästigt wird, hilft Ichi ihr und begleitet sie nach Hause. Während dieser Szene kommen sich die Beiden näher. Noch vor ihrer Gegenwehr bei der Belästigung wird dem Zuschauer klar, dass Tane einen mutigen Charakter hat. Denn sie lässt sich weder von ihrem Bruder einschüchtern, noch von der Gewaltanwendung, die er für angemessen hält. Tatekichi scheint es mehr zu bedeuten seinem *yakuza* „Bruder“ zu gefallen, als das Wohl seiner eigenen kleinen Schwester gesichert zu wissen. Bei ihrem kurzen Tête-à-Tête mit Ichi wird noch klarer, wie sehr sie das *yakuza* Dasein verurteilt. Sie scheint zu glauben, Ichi von seinem Pfad abbringen zu können. Doch schon an Ichis Reaktion erkennt der Zuschauer ihren Trugschluss.

Ichi ist auf dem Weg zum Kampf um Hirate zu suchen, als Tane ihn findet. Sie gesteht ihm ihre Gefühle und möchte mit ihm gehen. Doch schon seine Reaktion zeigt ihr, dass er Zweifel hegt. Zuerst beobachten wir die Situation von der Ferne, bis wir dann näher herangeführt werden. Ichi hat keine Bleibe und er lebt das Leben eines *yakuza*, deshalb kann sie nicht mit ihm kommen. Doch Tane will sich nicht abschütteln lassen, sie kämpft. Als sie ihm ihre Liebe gesteht, sehen wir beide in einem *straight-on angle, medium close up*, der uns zeigt, dass Ichi zuerst nachgeben möchte und in eine Umarmung versinken, doch dann sich eines besseren besinnt und sie wegdrückt. Dennoch Tane hofft weiter, sie scheint schwer aufgeben zu können. Sie erklärt, sie würde an der Straße auf ihn warten. Dies ruft sie ihm zur

Sicherheit mehrmals nach. Doch sie wird umsonst warten.



Abb.10 Tane/ *Zatōichi Monogatari* 1962 1:35:36

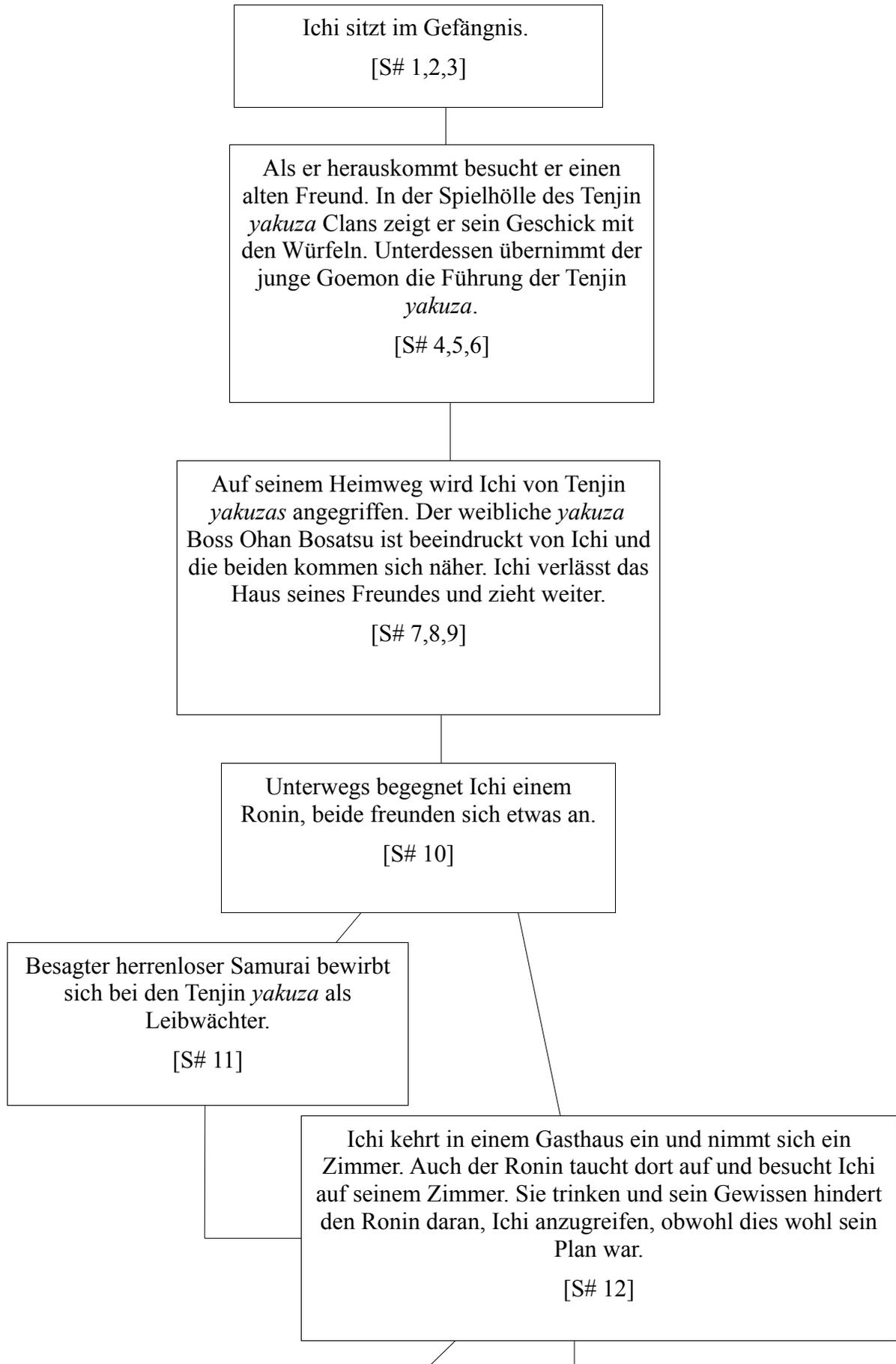
5.2. *Zatōichi* von Katsu Shintarō (1989)

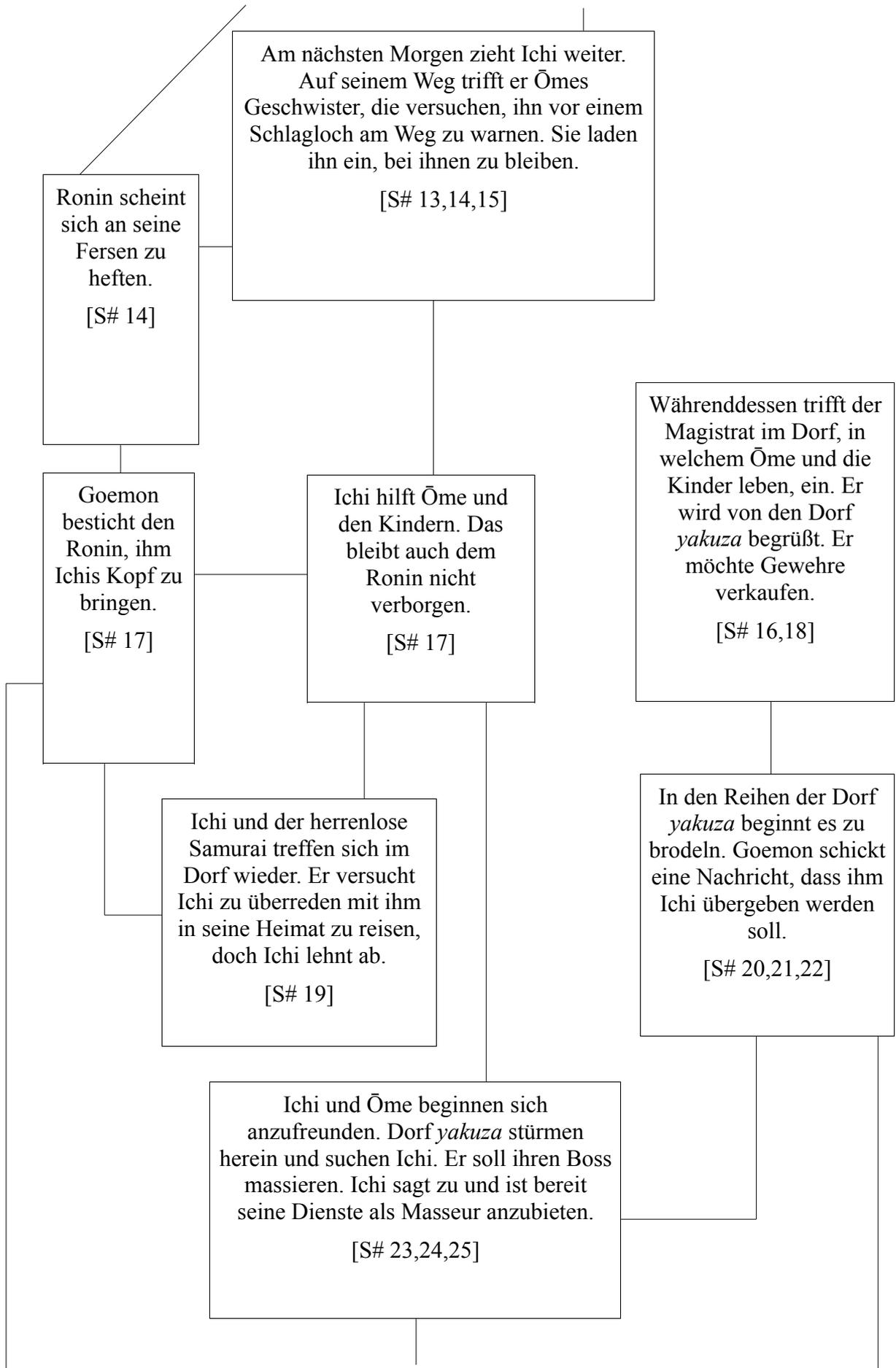
Nach sechzehn Jahren ohne *Zatōichi* brachte Katsu Shintarō 1989 einen weiteren Film heraus, diesmal verkörperte er ihn aber nicht nur, sondern führte auch Regie und schrieb das Drehbuch (Books LLC:231). Der Filmtitel lautet schlicht und einfach *Zatōichi*. Mit ihm spielten Ogata Ken, der seinen Gegenspieler einen Ronin verkörpert, Higuchi Kanako, die einen weiblichen *yakuza* Boss mimte und Kusano Toyomi, die Ōme spielte. Produziert wurde der Film unter anderem von Katsu Productions. Hier wurde folgende DVD als Basismaterial für die Figurenanalysen verwendet:

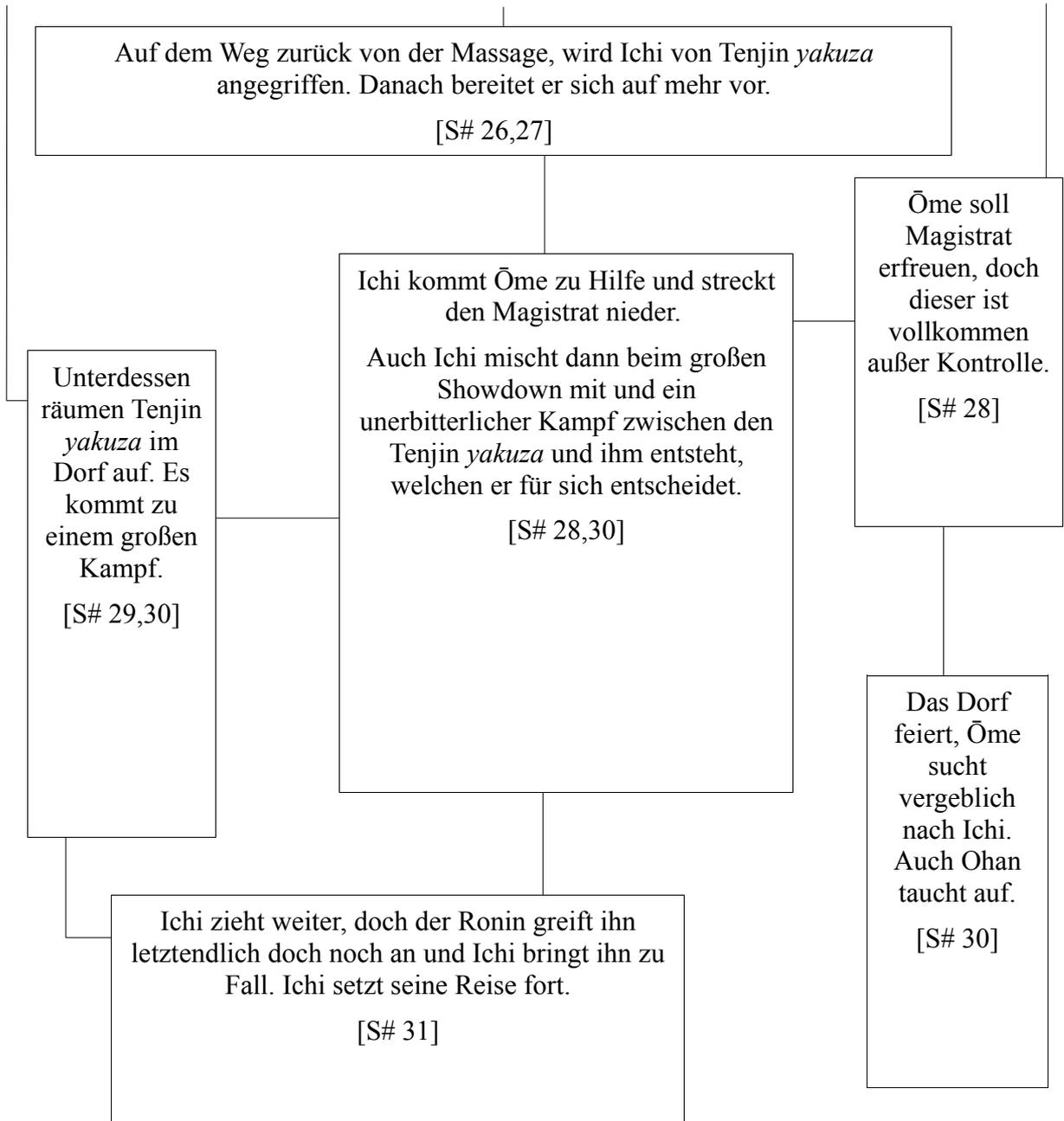
Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).

Eine Figurenanalyse findet sich in diesem Kapitel von Ichi selbst, von seinem Gegenspieler, diesmal einem namenlosen Ronin, von seiner Liebesbeziehung, die im Laufe des Films entsteht, mit Ohan Bosatsu, einem weiblichen *yakuza* Boss, und von Ōme, einem jungen Mädchen, dessen Ichi sich ein wenig annimmt. Warum ich beide Frauen gewählt habe, liegt daran, dass die beiden nicht zeitgleich an der Handlung teilnehmen, erst am Ende finden sich beide sehr kurz gleichzeitig im Filmverlauf wieder. Zuerst begegnet Ichi Ohan, erst als er weiter zieht und ein neues Kapitel aufschlägt, sozusagen, trifft er auf Ōme, welche ihn aufnimmt. Deshalb hielt ich es für spannend, beide weiblichen Figuren zu analysieren. Dennoch werde ich nicht jeder ein eigenes Kapitel widmen, sondern beide in einem behandeln. Auf der nächsten Seite findet sich der filmische Aufbau Katsu Shintarōs *Zatōichi*.

5.2.1. Filmischer Aufbau







Fin

5.2.2. Zatōichi, gespielt von Katsu Shintarō

Bei der Essensausgabe in einem Gefängnis sehen wir Ichi zum ersten Mal. Wieder ist er das Gesicht Katsu Shintarōs, das wir schon von den anderen Filmen kennen. Er ist etwas älter, aber immer noch bescheiden und höflich. Alle, die vor diesem Film schon einen Film über Zatōichi gesehen haben, wissen, dass nach der folgenden Szene, in welcher Ichi seines Essens bestohlen wird, noch ein Donnerwetter folgen wird. Die übrigen Zuschauer werden überrascht von den Kampfqualitäten des blinden Masseurs.

5.2.2.1. Zatōichis erster Auftritt

Sein erster Auftritt gestaltet sich sehr einfach. Ichi ist in einem Gefängnis. Wie eine Reihe anderer Häftlinge auch, holt er sich bei der Essensausgabe seinen Reis und seine Suppe. Die erste Einstellung, in welcher Ichi gleich zu Beginn des Films gezeigt wird, ist eine *high angle, medium long shot* Aufnahme, bei welcher der Zuschauer scheinbar die Position des Essensausgebers einnimmt. Durch die hölzernen Streben sehen wir die Gefangenen sich ihr Essen abholen, einer davon ist Ichi.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Weiter führt uns ein *dissolve*, eine Überblendung, hinüber in den Aufenthaltsraum der Gefangenen. Hier zeigt uns ein *medium shot* in einem *straight-on angle* Ichi beim Hereinkommen. Mitgefangene stehlen ihm seinen Reis und verschütten seine Suppe. Wir beobachten die boshafte Schadenfreude seiner Mitinsassen und wie Ichi die verschüttete Suppe am Boden noch auf schlürft. Dieses Schlürfen wird durch ein immer Näherkommen der Kamera zu einem *close up* aufgeblasen. Unser Mitleid ist gesichert. Einer seiner Mithäftlinge scheint ihm wohlgesonnen, Tsuru überlässt ihm seinen Reis und beginnt ihm einiges über sich zu erzählen. Ichi nimmt den Reis dankend an, stellt sich vor und hört geduldig zu.

Im Hof verprügelt Ichi dann den Essensdieb und zeigt, dass er keinesfalls hilflos ist. Dieser Kampf wird von allen Insassen beobachtet und angefeuert. Erstaunt erleben sie und wir mit, wie Ichi dem Dieb die Finger bricht in einem *straight-on angle, medium close up*. Darauf folgt eine übersichtlichere *medium long shot* Einstellung, die zeigt, wie Ichi ihm nun auch noch einen Arm bricht. Beinahe ein wenig komisch muten diese Verrenkungen und Verdrehungen an. Eines scheint dem Zuschauer gewiss, Ichi lässt nicht mit sich spaßen.

Ton

Im Gefängnis ist es sehr ruhig, wir hören nur das Schmatzen der Essenden, Schritte und Wasser, das zu tropfen scheint. Ichi bedankt sich bei Tsuru für seine Geste und hört sich als Gegenleistung dessen Geschichten und Ansichten an. Tsuru möchte eine Revolution starten und das japanische Gesellschaftssystem ändern.

Die Hofprügelei wird von einer leichten Hintergrundmelodie begleitet, die sehr unaufdringlich bleibt und einen sanften Gegensatz zu der Gewaltszene liefert. Sonst hören wir nur die Anfeuerungen der anderen Häftlinge, die Schmerzenslaute des Verprügelten und die Geräusche von brechenden Knochen. Auf diese Sequenz folgt eine Bestrafung. Die Hintergrundmelodie begleitet uns ohne Unterbrechung hinein in diese. Wir sehen einen großen Platz auf welchem auch Ichi bestraft wird. Gezeigt wird uns dieser in einer Vogelperspektive, um uns einen Überblick zu verschaffen. Dann gehen wir näher an Ichi heran.

5.2.2.2. Ichi zieht weiter

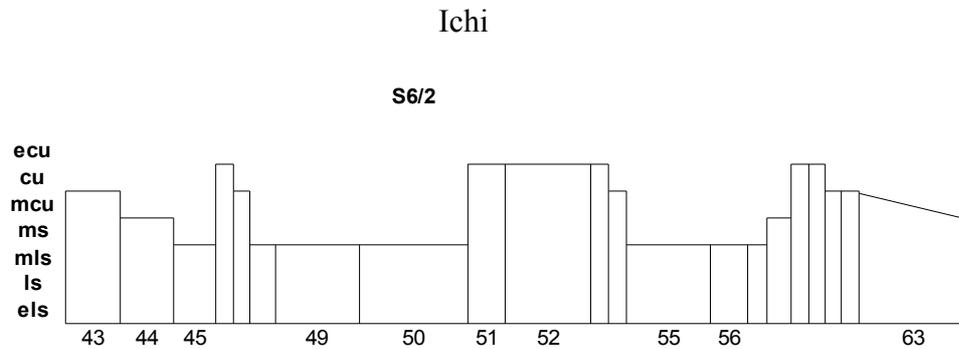
Mittels einer weiteren Überblendung, während welcher Ichis schmerzverzerrtes Gesicht durch die Prügel der Bestrafung in einen *extreme long shot* übergeht in eine Straße, auf welcher ein Shintō Torbogen steht. Eine melancholische Melodie erklingt, die als Leitmotiv Ichi immer wieder im Laufe des Films begleiten soll. Der Filmtitel erscheint, der Vorspann wird eingeleitet. Wie auch im ersten bearbeiteten Film *Zatōichi Monogatari* von Misumi, sehen wir auch hier im Vorspann Ichi umherziehend mit seinem Stock, in welchem sich sein Schwert versteckt. Nur diesmal in Farbe und ohne Negativ-Effekt.

Er besucht einen alten Freund. Dieser wohnt in der Gegend in welcher der *yakuza* Clan der Tenjin seinen Sitz hat. Er rät Ichi in deren Würfelhütte zu gehen und dort sein Glück zu versuchen. In dieser Spielhöhle wird er auch das erste Mal Ohan begegnen.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Das Würfelspiel stagniert, nachdem alle Spieler bemerkt haben, dass Ichi zu hören scheint, welches Würfelergebnis unter dem Becher verborgen ist. Alle haben begonnen auf das selbe zu Wetten, wie Ichi. Ohan beobachtet Ichi und das Spiel nach ihrer Unterredung mit Goemon und dem Magistrat. Ichi bittet darum, würfeln zu dürfen und wir wissen aus Misumis Film schon, was nun auf uns zu kommt. Auch hier wird dasselbe Thema des Würfelherauspurzeln verwendet, um Ichis Geschicklichkeit zu demonstrieren. Doch finden wir in der filmischen Darstellung des Themas hier, eine höher ansteigende Schnitthäufigkeit, die ein Gefühl der

Spannung beim Zuschauer erzeugen soll. In Misumis Film der 1960er Jahre ist die Schnittfolge noch ruhiger und springt weniger hin und her. Hier finden wir ein starkes Ansteigen der Schnittanzahl und der Perspektivenveränderungen. Sehen wir uns die Schnittfrequenzanalyse Ichis an, so wird dies deutlich.



Grafik 6 *Zatōichi* 1989 Ichi/Sequenz 6/2

In der Einstellung 42, die jetzt auf dieser Grafik noch nicht zu sehen ist, bittet Ichi in einem *medium close up* um Erlaubnis, würfeln zu dürfen. Dies wird ihm gewährt. Die obere Grafik beginnt mit Ichis Einstellung 43, in welcher ihm immer noch in einem *medium close up*, *straight-on angle* Format, der Becher und die Würfel übergeben werden. In den nächsten beiden Einstellungen wird uns durch stetig entferntere Positionierung der Kamera, ein Überblick über das Geschehen gegeben. In der Einstellung 46 wird uns dann aus der Nähe der Becher mit den herausgefallenen Würfeln gezeigt. Einstellung 47 zeigt uns nahe, durch einen *medium close up*, wie Ichi Tsuru, welchen er wieder getroffen hatte und der nun neben ihm sitzt, ein Zeichen gibt nichts zu sagen. Ichi schlägt Tsuru mit der Handfläche leicht ins Gesicht, als dieser ihn warnen will, dass die Würfel zu sehen sind. Danach entfernt sich das Geschehen wieder ein bisschen, um einen größeren Überblick zu geben.

Auch bei diesem Spiel, schon wie bei Misumis Inszenierung des Würfelspiels, nutzen die anwesenden Spieler Ichis Blindheit um Profit zu machen. Wieder näher heran führt uns die Einstellung 51, in welcher ein *close up* in einem *high angle* die Würfel, den Becher und das Geld zeigt, mit welchem Ichi die Spieler ködern möchte. Nun sind wir wieder näher am Geschehen, es wird spannend. Einige *yakuza* halten den hohen Einsatz und drängen sich nun aufgereggt um Ichi herum. Wir entfernen uns wieder kurz, um alles zu überblicken. Als Ichi gewonnen hat und seinen Gewinn zusammenpackt, werden die Einstellungen wieder näher und kürzer. Er schiebt Tsuru für seine Ehrlichkeit Geld zu und gibt ihm zu verstehen, dass er sich nun entfernen sollte. Ichi weiß, dass es nun Ärger geben wird. Ohan hat alles beobachtet

und musste Lächeln, als Ichis Plan aufging.

Ton

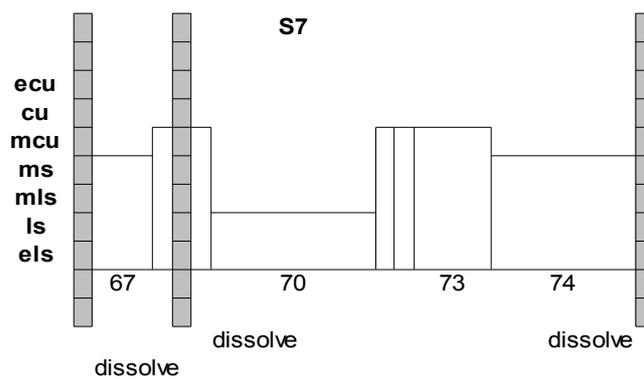
Es wird still im Raum als Ichi darum bittet würfeln zu können. Gelächter und fröhliches Gemurmel bricht aus, als die Würfel aus dem Becher, für alle sichtbar, fallen. Sehr still wird es in dem Moment, in welchem Ichi seinen Einsatz erhöht. Staunendes quieken ist zu hören. Aufgeregt stürmen Männer, die Wetten möchten, zu Ichi. Nach Auflösung des Würfelergebnisses hören wir nur noch das Klimpern von Ichis Gewinn und Schritte. Die Männer fühlen sich betrogen und bedrohen ihn beim Verlassen. Es kommt zu einer Prügelei, wobei Ichi dieser anfänglich noch zu entkommen versucht, dann aber seine Kampferprobtheit zeigt. Auch hier schließt Ichi vom Charakter der *yakuza* auf den ihres Bosses. Empört schreien die Männer auf. Ohan bittet um Gehör. Sie fragt nach, ob dies ein Amateur-Würfelhaus ist, wenn auf Würfel gewettet wird, die außerhalb des Bechers landen. Goemon fühlt sich vor ihr peinlich berührt, er lässt Ichi von einem seiner Männer nach draußen geleiten und rügt die anderen. Doch befiehlt er seinem *yakuza* Ichi eine Laterne mit zugeben, die dieser doch wohl nicht brauchen wird. Wir vermuten richtig, dass er ihm diese nur mit gibt, damit seine Männer ihn später trotz Dunkelheit ausmachen und angreifen können. Vor Ohan scheint er zu viel Respekt zu haben, um sein wahres Gesicht zu zeigen.

5.2.2.3. Der Schwertkampf im Dunkeln

Wie auch im ersten Film über Zatōichi von Misumi, finden wir auch in diesem eine Szene, in welcher Ichi im Dunkeln angegriffen wird. Dieser Schwertkampf in der Dunkelheit, bei welchem Laternen meist ihre Rolle spielen, ist ein wiederkehrendes Thema, das nicht nur in dieser Verfilmung nochmals aufgegriffen werden wird.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Durch eine Überblendung wird diese Szene im stockfinsternen Wald eingeleitet. Werfen wir einen Blick auf die Schnittfrequenzgrafik jener Szene, so lässt sich ein gewisses Muster ausmachen.



Grafik 7

Zatōichi 1989

Ichi/Sequenz 7

Beginnend mit der Überblendung, bzw. dem *dissolve*, sehen wir in Ichis Einstellung 67 einen *medium shot* von Ichi, der einen Waldweg mit besagter Laterne entlanggeht. Die erzeugte Stimmung ist düster und mutet durch die Beleuchtung nebelig feucht an. Die Laterne am mittigen unteren Bildrand gibt dem ganzen eine unheimliche Stimmung. Jeder von uns kennt den Effekt, den eine Taschenlampe erzeugt, die man im Dunkeln von unten etwa ein Gesicht anstrahlen lässt. Die dabei geworfenen Schatten wirken gruselig auf uns. Der selbe Beleuchtungseffekt wird hier genutzt, nur mit einem gelblich warmen Licht von einer Laterne, statt dem kalten Licht einer Taschenlampe. Die nächsten beiden Einstellungen sind viel kürzer und näher an Ichi. Zuerst sehen wir Ichi in einem *medium close up* und *straight-on angle* von hinten, als wären wir direkt hinter ihm. Diese sehr dunkle Einstellung, da die Laterne nicht sichtbar ist von Hinten, als könnte jederzeit jemand ihn von hinten angreifen, erzeugt weitere Spannung. Dann setzt Katsu erneut eine Überblendung ein, um Ichi im selben Format von Vorne zu zeigen. Der schleichende Übergang von einer Einstellung in die nächste lädt etwas zum Gruseln ein.

Als die Angreifer ihn dann erreichen, behalten wir in der längeren Einstellung 70 wieder den Überblick, in einem *long shot*. Den Mittelpunkt des Bildaufbaus stellt noch die leuchtende Laterne dar, doch schon bald löscht Ichi diese und wir sehen nur schemenhaft, wie er seine Angreifer nieder streckt. Zwei kurze Einstellungen, 71 und 72, lassen uns den Kampf dann aus der Nähe beobachten. In der Einstellung 73, einem *medium close up*, bemerkt Ichi, dass noch jemand anwesend ist. Einstellung 74 eröffnet uns dann, es ist Ohan.

Ton

In dieser Sequenz bleibt es weniger still. Die unheimliche Stimmung wird noch durch das

Rauschen des nahen Wassers und das Heulen einer Eule unterstrichen. Wir hören Ichis Schritte auf dem Waldlaub. Bald hören wir mehrere Schritte und Angreifer, die einen herausfordernden Ton Ichi gegenüber anschneiden. Ichi merkt an, dass es eine finstere Nacht sei. Als einer der Angreifer darauf meint: „Und?“, löscht er die Laterne. Er fordert sie auf, doch zu erledigen wofür sie gekommen waren. Dann hören wir nur mehr Schmerzenslaute und Schwerter zischen. Ichi bemerkt, da ist noch jemand. Aus dem Off hören wir Ohans Stimme, die ihn fragt, ob sein Name Zatōichi sei. Ihr Vater habe ihr viel über ihn erzählt. Sie sieht Ichi mit Wohlgefallen an. Hier finden wir die Einleitung zu nächsten Sequenz, in welcher beide sich einander in einem Onsen hingeben. Mit einer Überblendung beginnt die nächste Szene.

5.2.2.4. Ichi und Ohan kommen einander näher

Diese Sequenz in welcher Ohan und Ichi sich intim annähern ist optisch sehr weich und sanft gestaltet. Viele Überblendungen runden die Einstellungsübergänge ab und die Szenerie des Onsen, welches mit Nebel dicht bedeckt ist, trägt zur Stimmungsvermittlung bei. In dieser Sexszene von Ichi und Ohan finden sich keine nahen Aufnahmen, wir sehen keine Einzelheiten, wir betrachten den Moment aus der Ferne. Auch stimmungsvolle Musik soll dem Zuschauer Sinnlichkeit vermitteln.

Während ihrer Unterhaltung spricht Ichi von seiner Mutter und dem Bild, welches er von ihr im Kopf hat. Dieses fror ein, als er sein Augenlicht verlor. Immer noch erinnert er sich an sie, als eine Frau von achtundzwanzig Jahren. In Ichis Erinnerung ist sie nie gealtert. Er vergleicht Ohan mit ihr. Im späteren Verlauf des Filmes, werden wir noch erfahren, dass er diesen Vergleich nicht nur bei Ohan anstellt, sondern bei allen Frauen, die sich einen Weg zu seinem Herzen bahnen. Den genaueren Aufbau dieser Sequenz, habe ich bei der Analyse Ohans beigefügt.

5.2.2.5. Ichis musikalisches Leitmotiv

Ichi zieht wieder weiter. Auf seinem Weg trifft er einen Ronin, dem er etwas von seinem Essen überlässt. Die beiden werden sich noch öfter begegnen und auch anfreunden. Nachdem der Ronin sich bei Goemon als Leibwächter beworben hatte und angenommen wurde, kommt es schon zu einer erneuten Begegnung. Ichi kehrt in eine Gaststätte ein und nimmt sich ein Zimmer. Im Laufe des Abends taucht der herrenlose Samurai bei ihm auf und gesellt sich zu ihm. Er scheint Ichi betrunken machen zu wollen. Bald wird auch klar warum. Er soll ihn töten, doch der stolze Krieger bringt es nicht über sich und so erwacht Ichi am nächsten

Morgen unbeschadet und macht sich auf seine Weiterreise. Während dieser Begegnung der beiden, fällt wieder die Sprache auf Ichis Mutter, deren Spiegel nun zum ersten Mal eingeführt wird. Dieser Spiegel soll auch noch später eine Rolle spielen, in Verbindung mit Ōme.

Als Ichi die Gaststätte verlassen möchte, wird er angegriffen. Die Melodie von Ichis Leitmotiv beginnt, als er all seine Angreifer nieder gestreckt hat und weiter zieht. Ichis Melodie, die seinem Charakter entsprechen soll, besitzt eine melancholische Klangfarbe, auch der Text des Liedes verrät uns einiges über Ichi. Hier kommen Textzeilen vor, wie „Looking through the eyes of a loner“ oder „Home is the place where I long to be“, die dem Zuschauer vermitteln sollen, in welcher einsamen Lage Ichi sich befindet. Fast romantisiert wird hier die Vorstellung des blinden, herumziehenden Vagabunden, der sich nach einem zu Hause sehnt. Gleichzeitig wird aber genauso klargestellt, dass dieser Wunsch ein solcher bleiben wird. Im Laufe des ersten vollen Abspiels von Ichis Leitmotiv, sehen wir ihn umherziehen, mit einem Frosch spielen und bei dem Versuch einer Vogelmutter ihr Kind wieder zu geben.

5.2.2.6. Ichi wird von Ōme aufgenommen

Auf seinem Weg, versuchen Kinder ihn vor einem Sturz zu bewahren. Diese Kinder sind Ōmes Geschwister, die Ichi mit zu sich nach Hause nehmen. Hier begegnen sich Ichi und Ōme zum ersten Mal. Bald wird auch dieses junge Mädchen ihm näher kommen, doch anders als bei Ohan, entsteht hier keine Liebesbeziehung, sondern Ichi wird die Rolle des Beschützers übernehmen und das junge, unerfahrene Mädchen vor einer Schändung bewahren. Auch ihr misst er Ähnlichkeit mit seiner Mutter zu. Im Laufe ihrer gemeinsamen Geschichte wird Ichi Ōme den Spiegel seiner Mutter schenken. Mehr dazu findet sich in Ōmes Analyse.

5.2.2.7. Ichi besiegt den Ronin

Dieser Kampf ist ebenso schnell vorbei, wie er plötzlich doch noch stattfindet, als der Zuschauer ihn schon nicht mehr erwartet hatte. Als Ichi das Dorf befreit hat und weiter zieht, kommt es doch noch zu einem kleinen Showdown zwischen ihm und dem herrenlosen Samurai. Der Himmel ist mit dunklen Wolken behangen und schemenhaft erkennen wir Ichi und den Ronin, die sich auf der Straße begegnen. Der Wind weht stark, als Ichi an dem herrenlosen Samurai vorbeigehen will. Der Ronin zieht das Schwert und besiegelt somit sein Schicksal. In einem *long shot* in *low angle* Perspektive verfolgen wir die Szene. Details erkennen wir nicht, dafür sind die Gestalten zu weit entfernt, doch hören wir laut und deutlich

das Ziehen und Aufeinandertreffen der Klingen. Mit ein, zwei schnellen Bewegungen ist die Sache dann entschieden, der Ronin fällt. Ichi verharrt noch ein wenig in kämpferischer Pose, dann zieht er weiter mit den Worten, er habe zuerst gezogen. In einem *medium shot, high angle* sehen wir hinab auf den Leichnam des Ronin, um uns zu überzeugen, dass er es auch wirklich war und dann geht es wieder zurück in die vorherige Einstellung und wir beobachten, wie Ichi sich immer weiter entfernt. Der Abspann beginnt. Wir hören wieder Ichis Leitmotiv „The Loner“.



Abb.11

Ichi/ *Zatōichi* 1989

1:05:39

5.2.3. Ein Ronin, gespielt von Ogata Ken

Das erste Mal taucht der herrenlose Samurai auf, als Ichi umherzieht. Unser erster Blick auf ihn, zeigt uns gleich seine künstlerische Seite. Er ist gerade dabei nach Motiven Ausschau zu halten, dazu benutzt er seine Holzsandalen, um sich ein Viereck zu basteln. Wie Künstler oder Fotografen es oft mit ihren Händen tun, um die Proportionen ihres zukünftigen Motivs gleich in der richtigen Form des zukünftigen Kunstwerks zu erspähen.

5.2.3.1. Sein erster Auftritt

In seiner ersten Einstellung wird der Ronin in einem *low angle, medium shot* gezeigt, als er gerade Motive sucht. Die Musik im Hintergrund ist heiter und beschwingt. Er wird zum ersten Mal in die Filmhandlung eingeführt, als Ichi gerade umherzieht. Hier auf dem Land begegnen sie sich. Durch seine Holzsandalen erblicken wir das Motiv, welches er sich erwählt hat, ein schiffbrüchiges Wrack auf einem See. Dann beobachten wir ihn beim Tuschemalen in einem *high angle, medium shot*, als würden wir hinter ihm stehen und ihm über die Schulter blicken. Die heitere Melodie erklingt weiter und im Hintergrund zwitschern die Vögel. Ichi kommt vorbei, durch seine Holzsandalen erblickt der Ronin ihn zum ersten Mal. Nun erhalten wir einen besseren Überblick über den Standort, an welchem er sitzt und malt. Ein *medium long shot* zeigt uns, dass er an der Straße sitzt, auf welcher Ichi seines Weges zieht. Als er Ichi gegenüber zugibt, hungrig zu sein, möchte dieser sein Essen mit ihm teilen. Doch der stolze Ronin erklärt, er würde keine Almosen annehmen. Der Hunger siegt. Es wird klar, wie hungrig der herrenlose Samurai ist. Sein Schlingen, welches wir in einem *medium close up* beobachten, und sein lauter Ausruf wie gut es nicht schmecke, zeigen uns dies.

Als er sich gestärkt hat, will der Ronin Ichi malen. Nun kommt es zu einer witzigen kleinen Anekdote. Als er gerade dabei ist, Ichi zu malen und ihm erklärt, er solle still halten, friert plötzlich eine Gruppe von Vorbeireisenden auch ihre Bewegungen ein, in der Annahme sie wären gemeint. Wie so oft sind dies verkleidete Männer der Tenjin *yakuza*, welche Ichi später noch angreifen werden.

Ichi und der Ronin freunden sich an und Ichi gibt Preis, dass seine liebste Farbe rot sei. Aus der Ferne beobachtet der Samurai dann den Kampf Ichis mit den Tenjin *yakuza*. Er wirkt überrascht und beeindruckt. Beide sollen sich noch öfter über den Weg laufen. Besonders, da der herrenlose Samurai sich als Leibwächter bei den Tenjin *yakuza* bewirbt und durch seine Fähigkeiten mit dem Schwert den Posten auch erhält.

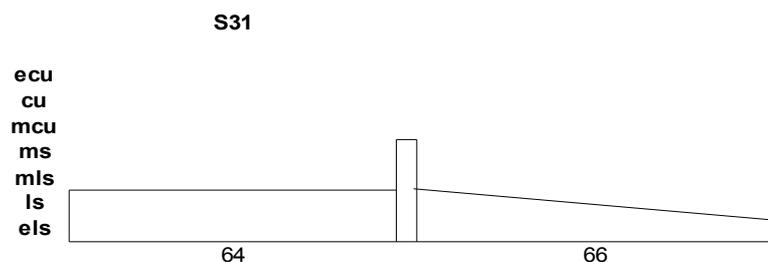
5.2.3.2. Gewissensbisse

Während seiner Begegnung mit Ichi in der Gaststätte, durchlebt der fremde Ronin Gewissensqualen und übt sein eigentliches Vorhaben nicht aus. Nicht nur, dass er ungebeten zu Ichi auf dessen Zimmer kommt und diesen versucht betrunken zu machen, er scheint den Auftrag für mehr zu haben. Doch er besinnt sich anders, beide lernen sich besser kennen und tauschen sich aus. Als der Ronin dann zum Schwert greift, um zu tun wofür er gekommen war, bringt er es nicht zu Ende, sondern überlegt es sich anders. Genauere Beweggründe erfahren wir nicht, auch später nicht. In einer späteren Szene bietet nun Goemon dem Ronin ein kleines Vermögen, wenn dieser Ichi beseitigt. Während der herrenlose Samurai sich des Angebots noch einmal entsinnt, bemerkt er auf der Straße Ichi, der gerade dabei ist, den Geschwistern und Ōme zu helfen. Es scheint ein zu menschliches Bild zu sein.

5.2.3.3. Ein Wiedersehen

Ichi und der herrenlose Samurai treffen sich im Dorf wieder. Ichi bedankt sich für dessen Gastfreundschaft und beide scheinen froh über die neuerliche Begegnung. Der herrenlose Samurai erklärt, dass er eine weniger wohlthuende Farbe entdeckt habe, nämlich Gold. Sie würde die Menschen zu ihrem Nachteil verändern. Ichi stimmt zu, witzelt aber, dass die Farbe auch einen sehr schönen Klang an sich habe. Als der Ronin Ichi überreden möchte mit ihm in seine Heimat zu ziehen, scheint Ichi zu erahnen, welche Gedanken wirklich dahinter stecken. Er lehnt ab und verabschiedet sich von dem etwas verdutzten Ronin. Begleitet wird die Unterhaltung von einer ruhigen melancholischen Melodie. Nun sollen wir den herrenlosen Samurai länger nicht mehr wieder sehen, erst am Ende des Films.

Der Film endet mit dem ersten tatsächlichen Angriff des Ronin auf Ichi, welcher mit dem Tod des Ronin endet. Nachfolgende Schnittfrequenzgrafik zeigt die Kürze der letzten Begegnungsszene von dem Ronin und Ichi.



Grafik 8

Zatōichi 1989 Ronin/Sequenz 31



Abb.12 Ronin/ *Zatōichi* 1989 0:36:46

5.2.4. Ohan, gespielt von Higuchi Kanako **und Ōme, gespielt von Kusano Toyomi**

5.2.4.1. Ohans erster Auftritt

Ohan Bosatus Auftreten wird dem Zuschauer durch einen *yakuza*, der für Goemon Tenjin arbeitet, angekündigt. Dieser gibt seinem Boss Goemon Bescheid, dass Ohan, der weibliche Boss des Bosatsu Clans, angekommen ist. Dann ein Schnitt und eine neue Einstellung zeigt uns Ohan, die Würfelstube betretend.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Die erste Einstellung in welcher Ohan dem Zuschauer präsentiert wird, ist ein *long shot*, der einen groben Überblick über das Geschehen erlaubt. Die nächsten Einstellungen zeigen die Ehrerbietung, die ihr Erscheinen auslöst. Alle scheinen zu wissen wer sie ist und sich ihr gegenüber extrem höflich zu verhalten. Es wird uns bewusst gemacht, dass hoher Besuch eingetroffen ist. Sie setzt sich zum Spieltisch und für den Moment bleibt uns ein näherer Blick auf die schöne Dame noch verwehrt. Vorerst müssen wir uns mit den Überblick behaltenden *medium long shots* oder *medium shots* zufrieden geben. Ohan trägt einen schlichten, gelben Kimono, sie ist eine schöne und selbstbewusste Frau, die sich ihrer Reize sehr wohl bewusst scheint.

Goemon scheint eine Schwäche für Ohan zu haben, die ihrerseits aber nicht unbedingt Interesse zeigt, aber sehr höflich und ruhig mit jeder Situation umzugehen scheint. Als sie dem Magistrat vorgestellt wird, wirkt dieser ein wenig befangen im Umgang mit Frauen, denn er streckt ihr ein Gewehr entgegen. Ohan lässt sich davon nicht beeindrucken und stellt sich ihm freundlich vor. Nun sehen wir sie das erste Mal aus der Nähe, in einem *medium close up*. Goemon, der sie besser zu kennen scheint, ist sichtlich wenig begeistert von der Art des Magistrats, aber er nimmt dies in Kauf um dessen Beziehungen zu nutzen. Auf den Vorschlag des Magistrats auch in dessen Geschäfte mit einzusteigen, lächelt Ohan. Wir ahnen was kommt. In einem *medium close up* verbeugt sie sich, erklärt an dem Geschäft wohl nicht teilnehmen zu können, bittet um Verzeihung und verabschiedet sich. Sie tut dies auf eine sehr elegante und höfliche Art und Weise, dennoch bestimmt.

Ton

Gemeinsam mit den Bildern vermittelt uns auch der Ton, dass eine wichtige Persönlichkeit in

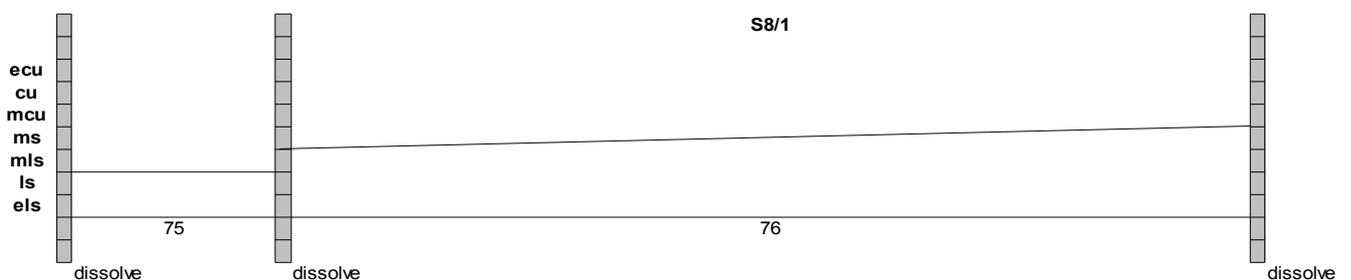
die Spielhalle eingekehrt ist. Ein Raunen geht durch die Räumlichkeiten und dann wird es plötzlich viel leiser als zuvor. Ohans Erscheinen bewirkt dies. Verwundert erfährt Ohan, dass der Magistrat oben auf sie wartet. Sie fragt nach, ob es irgendwelche Probleme geben würde, dies wird verneint. Ihre ruhige, höfliche Art lässt sie auf uns elegant wirken. Als sie den Raum verlässt scheint Ichi ihren weiblichen Duft wahrzunehmen. Im Gespräch mit dem Magistrat und Goemon merkt Ohan an, dass die Welt wohl eine Gute geworden ist, wenn ein *yakuza* und ein Magistrat gemeinsam trinken könnten. Auch wenn der Magistrat den ironischen Ton in ihrer Stimme zu überhören scheint, uns verrät er, dass sie nicht an Geschäften mit ihm interessiert ist.

5.2.4.2. Ohan verführt Ichi

Wie schon im Kapitel von Ichis Figurenanalyse angemerkt, wird die sinnliche Stimmung dieser Verführungssequenz durch optische und akustische filmische Mittel erzeugt. Jede Einstellung endet und geht über in die Nächste durch eine Überblendung. Auch der Ort wirkt zielführend eingesetzt. Ein Onsen bei Nacht welches, als Ohan die einzige Kerze löscht, die außer dem Mond für Licht sorgte, dem Zuschauer die Sinnlichkeit des Augenblicks näher bringen soll. Zusätzlich trägt angestrahlter Nebel auf dem Wasser zur Atmosphäre der Bilder bei.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

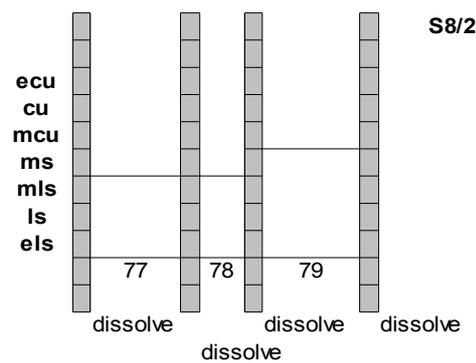
Wenn wir den Aufbau dieser Sequenz durch die Schnittfrequenzanalyse genauer betrachten, können wir die filmischen Mittel, welche hier von Katsu eingesetzt wurden, detaillierter definieren.



Grafik 9

Zatōichi 1989

Ohan/Sequenz 8/1



Grafik 10

Zatōichi 1989

Ohan/Sequenz 8/2

Aufgrund der Länge der 76ten Einstellung, habe ich die Sequenz in zwei Teile zerlegt. Anhand dieser Schnittfrequenzgrafiken sehen wir, dass wirklich jede Einstellung dieser Sexszene mit der nachfolgenden Einstellung durch eine Überblendung verbunden ist. Dadurch soll der Sequenz eine sanfte und fließende Note verliehen werden. Wir beginnen mit zwei längeren Einstellungen, wobei Nummer 76 beinahe drei Minuten dauert. Hier findet die Annäherung statt. In den späteren, kürzeren Einstellungen wird der Kontakt intimer. Während des Verlaufs der Szene erhaschen wir auch einen Blick auf Ohans Rücken, der mit einem riesigen, farbenprächtigen Tattoo bedeckt ist. Der Rücken einer *yakuza*.

Ton

Im Hintergrund wird stimmungsvolle japanische Musik gespielt. Eine Sängerin singt eine traditionelle Melodie, begleitet von einer Shamisen. Wir hören die sanften Töne von plätscherndem Wasser, sonst bleibt es bis auf Ichis und Ohans Stimmen still. Ohan löscht die Kerze und erklärt, dass sie noch nie mit einem Mann gebadet habe. Ichi entgegnet, er könne so und so nichts sehen. Ohan fragt, ob er sich vielleicht vorstelle, wie sie wohl aussähe. Die Antwort Ichis ist, dass sie in seiner Vorstellung wie seine Mutter aussähe. Ohan ist achtundzwanzig Jahre alt, wie seine Mutter. Sie gesteht ihm ihre Zuneigung und erwähnt seine Worte, die er in Iioka über *yakuza* gesprochen hatte. Diese scheinen sie stark beeindruckt zu haben. Sie ist es, die die Initiative ergreift und Ichi, der wenig abgeneigt wirkt, verführt. Nach dieser intensiven Szene werden wir Ohan erst wieder gegen Ende des Films wieder sehen.

5.2.4.3. Ōmes erster Auftritt

Ōme tritt zum ersten Mal auf, als ihre Geschwister Ichi mit zu sich nehmen. Kennen gelernt

haben sie sich, als Ichi in ein Schlagloch stürzte, vor welchem die Kinder ihn noch warnen wollten. Nun zu Hause bei der großen Schwester Ōme angekommen, wird Ichi auch von ihr willkommen geheißen.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Vorerst sehen wir Ōme nur aus der Ferne in einem *long shot*, dann einem *medium long shot* und wieder in *long shots*. Erst bei Tisch können wir einen näheren Blick auf das junge Mädchen werfen. In einem *medium close up*, in einem *low angle*, wird uns Ōme beim Austeilen des Essens gezeigt. Sie ist ein sehr hübsches, sehr junges Mädchen in einfacher Kleidung und ohne jeglichen Schmuck. Als Ichis Ei, welches er mit sich genommen hatte, schlüpft, versammeln sich alle Geschwister und Ōme rund um ihn, um das Wunder der Geburt zu erleben. Vorerst beobachten wir dies aus einiger Entfernung, doch schon bald werden wir immer näher an das Geschehen heran geführt.

Ton

Begleitet werden diese unschuldigen Szenen von einer passenden Musik. Ruhiger und sanfter wird diese, als der kleine Vogel sich durch seine Eierschale arbeitet. Außerdem hören wir das sehr laut hochgedrehte Knacken des Eis, die Geräuschkulisse eines Essens und die Stimmen der Kinder, Ōmes und Ichis.

5.2.4.4. Ichi rettet Ōme

Während eines Gespräches mit Ichi, erfährt Ōme mehr über dessen Mutter. Wieder vergleicht Ichi eine Frau mit seiner Mutter, diesmal ist es nicht Ohan, sondern das junge Mädchen Ōme. Im Laufe dieser Szene holt Ichi den Spiegel seiner Mutter heraus und fasziniert nimmt Ōme diesen an sich. Sie erklärt, noch nie zuvor in einen Spiegel geblickt zu haben. Als sie es dann tut, erkennt sie wiederum ihre eigene Mutter im Spiegelbild. Scheinbar ähnelt sie ihr stark. Diese Begegnung mit der Verstorbenen berührt nicht nur Ōme, auch Ichi zeigt sich bewegt. Daraufhin schenkt er Ōme den Spiegel. Begleitet wird diese Szene von stimmungsvoller Musik mit einer melancholischen Melodie.

Später wird Ōme zum Magistrat gebracht, der sich inzwischen auch in dem Dorf eingefunden hatte. Sie soll zu seinem Vergnügen beitragen, trotz ihres jungen Alters. Heraus geputzt betritt sie dessen Zimmer. Wir erkennen das junge Mädchen fast nicht wieder in ihrer fraulichen Aufmachung. Nicht sehr sanft beschließt der Magistrat ihr einige schöne Stunden beschenken zu wollen. Doch die Stimmung kippt zusätzlich, als er vollkommen betrunken und

seinem Größenwahn verfallen, einen Dorf *yakuza* dahin schlachtet. Das Mädchen, sichtlich schockiert und verängstigt, möchte fliehen, doch ihr gelingt dies nicht. Ichi eilt ihr zu Hilfe und richtet den Magistrat.

5.2.4.5. Ohan und Ōme tauchen noch einmal auf

Während das Dorf den Sieg Ichis über die *yakuza* feiert, tauchen beide Frauen, die in diesem Film eine wichtige Rolle für Ichi gespielt haben, noch einmal auf. Ohan verkleidet als Reisende, erst auf den zweiten Blick zu erkennen, und Ōme, die in der Menge nach ihm sucht. Unterdessen spielt es eine melancholische Melodie und die Freudenrufe des Dorfes ertönen. Als wir eine Reihe von Strohhüten, sich einen Weg durch die Menge bahnen, sehen. Unter einem dieser Hüte ist Ohan verborgen. Dann sehen wir Ohan näher, in einem *medium close up*, auf die Kamera zu kommend, bis die Einstellungsgröße sich in einen noch näheren *close up* verändert. Doch erkennen wir nur andeutungsweise, dass wohl eine Frau unter dem großen Strohhut steckt. Dann kommt Ōme ins Bild, auch sie wird in einem *medium close up* gezeigt, doch ist sie gut zu erkennen. Sie hält Ausschau nach Ichi, die Kamera kommt näher, wir sehen sie in einem letzten *close up*. Darauf folgt eine Aufnahme von Ohan, ein *medium shot*, doch diesmal dreht sie sich um und wir können sie einwandfrei erkennen. Das Bild wird zu einem Standbild, dann ein Schnitt und wir sind bei Ichi, der sich auf seine Weiterreise begibt. Somit endet Ohans Auftritt.



Abb.13 Ohan/ *Zatōichi* 1989 0:24:10



Abb.14 Ōme/ *Zatōichi* 1989 1:04:05

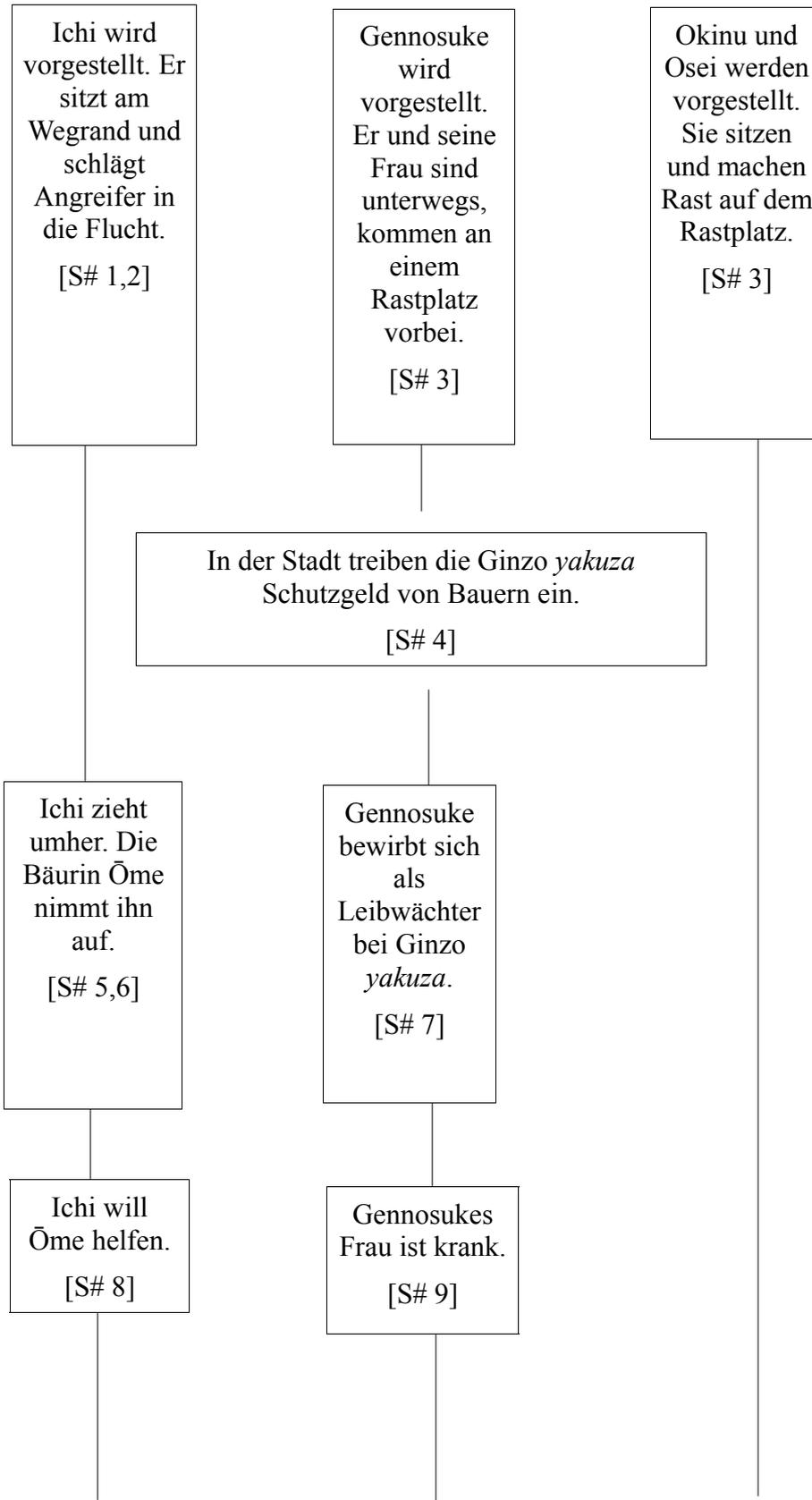
5.3. *Zatōichi* von Kitano Takeshi (2003)

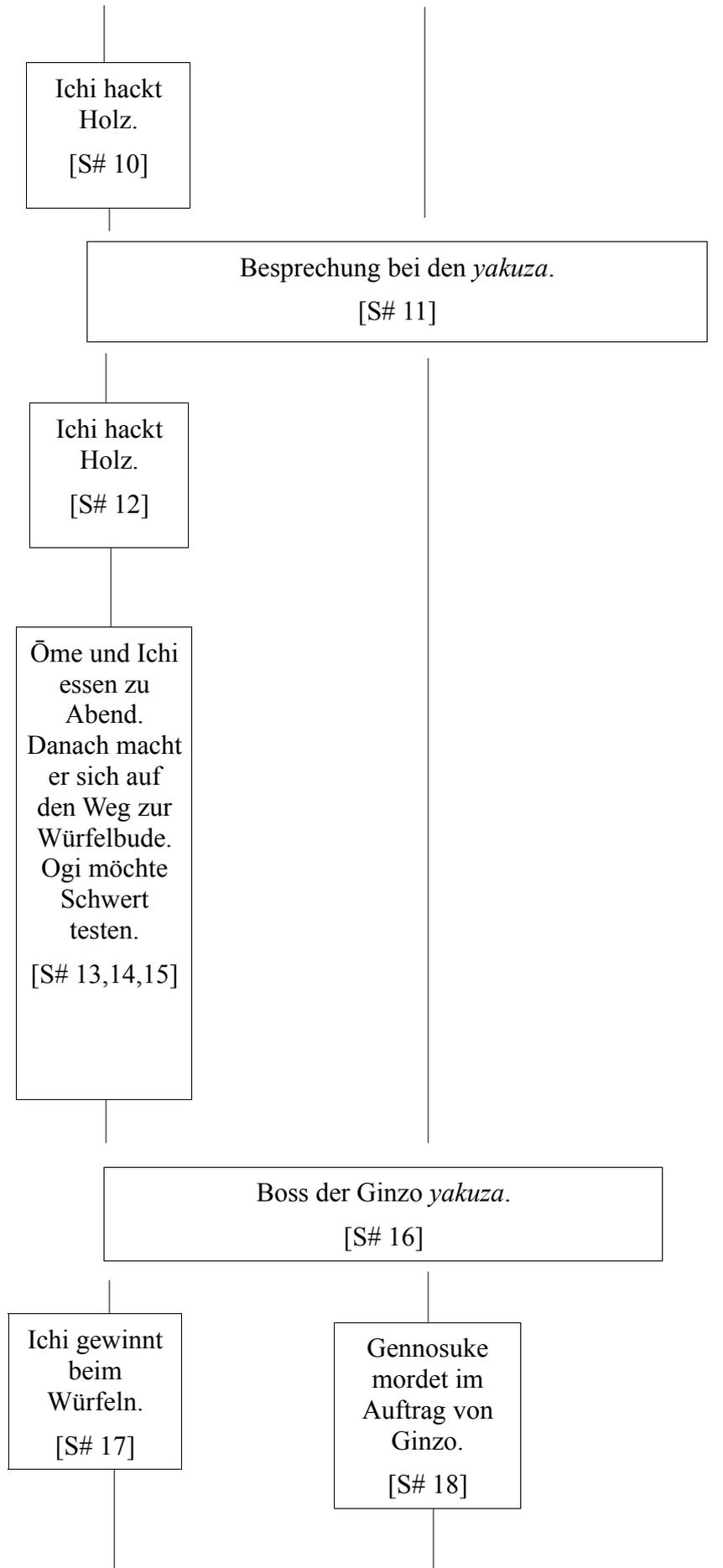
2003 brachte Kitano Takeshi seine filmische Version von *Zatōichi* heraus. Der Filmtitel lautet einfach *Zatōichi*. Regie führte Kitano selbst. Auch das Drehbuch verfasste Kitano Takeshi, als Grundlage dafür diente Shimoszawa Kans Werk. Die Hauptrolle des blinden Masseurs zu spielen, übernahm auch Kitano Takeshi. An seiner Seite spielten Asano Tadanobu, welcher den Gegenspieler Gennosuke verkörpert, Daike Yūko, die Geisha Okinu ein Gesicht gab und Tachibana Daigorō, der die Geisha Osei bzw. Seitaro spielte. Im September 2003 wurde Kitanos Film in Venedig ausgezeichnet. Produziert wurde der Film unter anderem von Kitanos Produktionsfirma selbst, Office Kitano, aber auch von anderen, wie etwa Bandai Visual. Folgende DVD habe ich für meine Analyse verwendet:

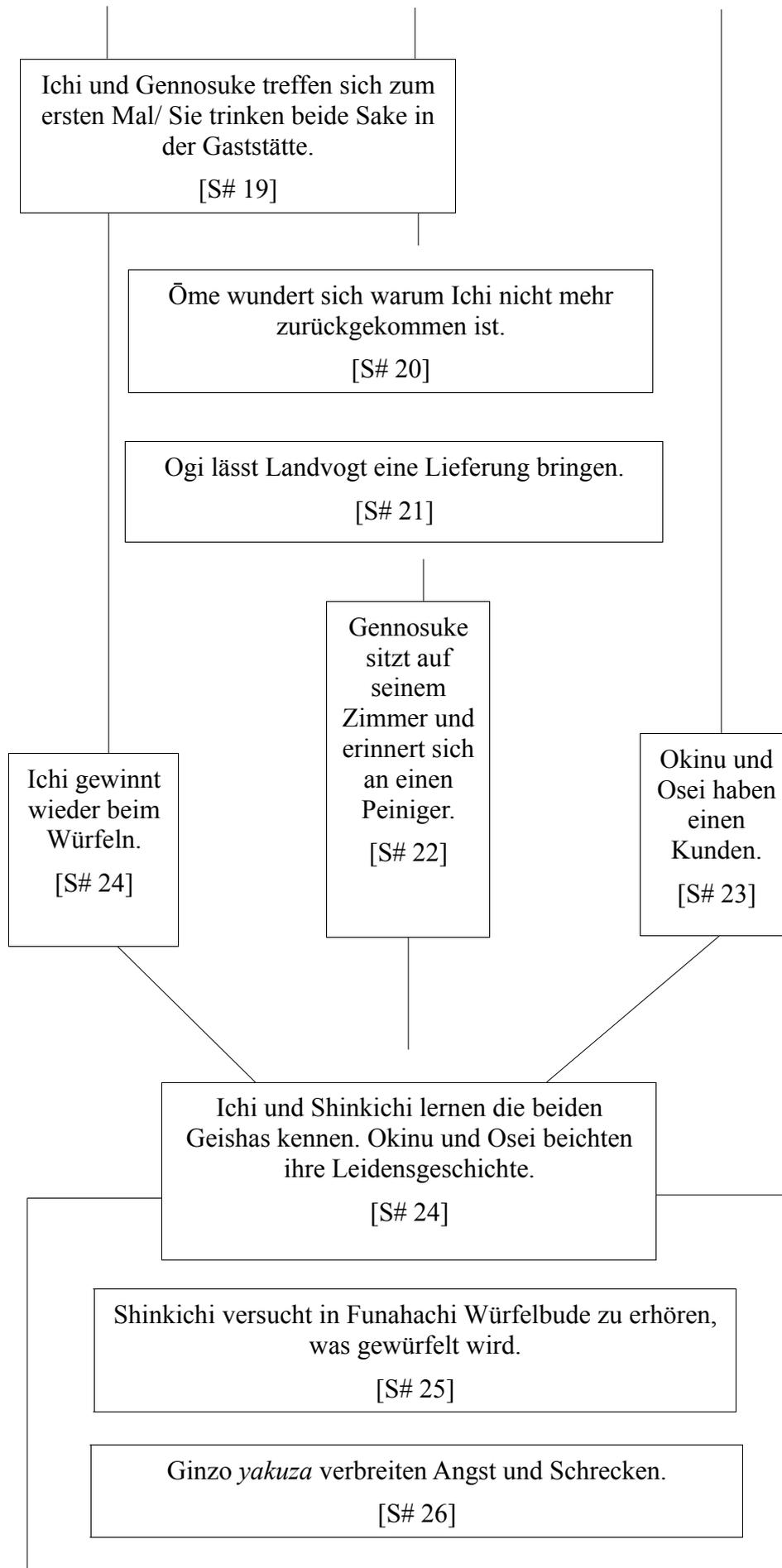
Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

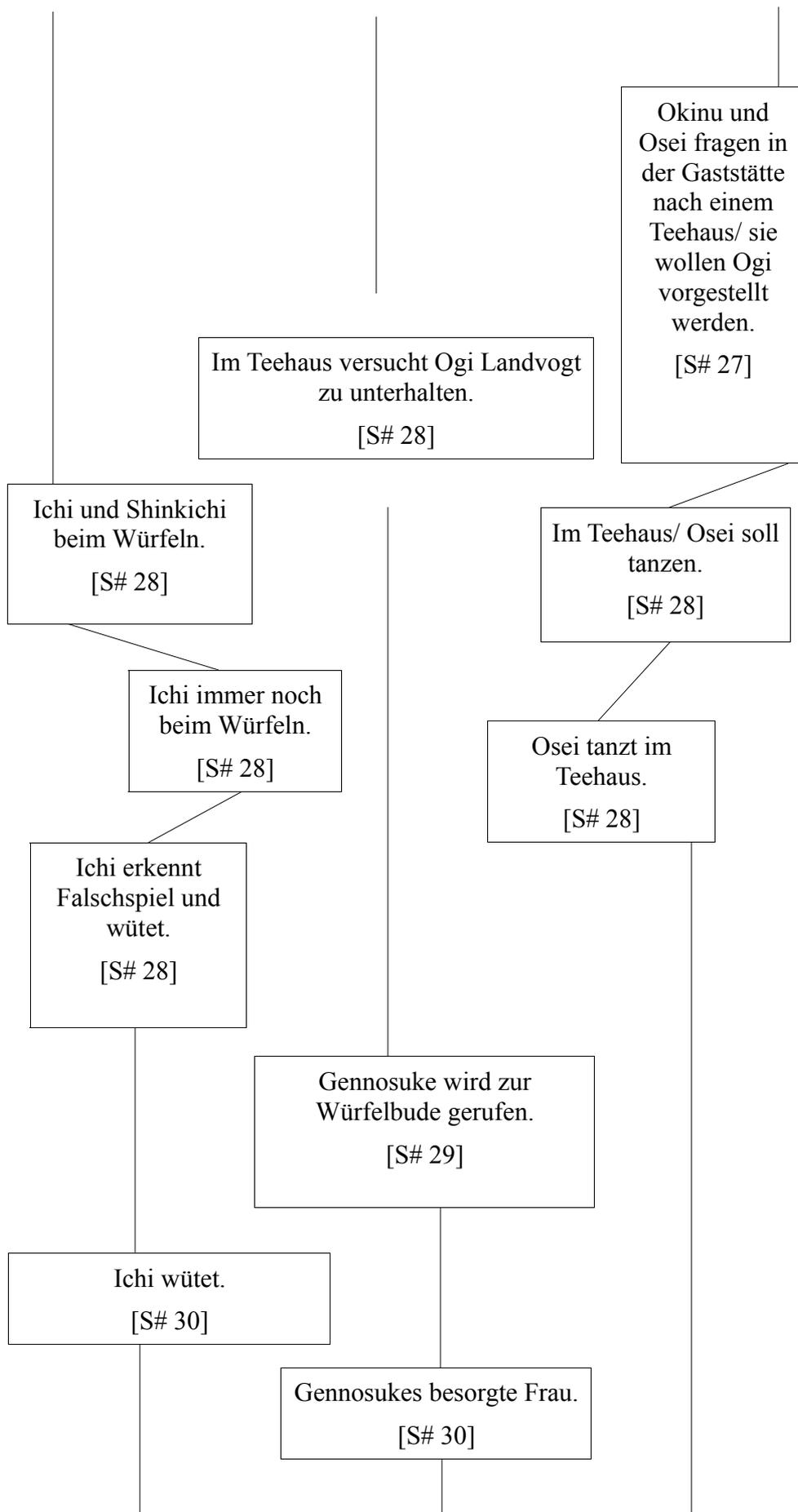
Figurenanalysen wurden in den folgenden Kapiteln von Ichi, Gennosuke, Okinu und Osei bzw. Seitaro bearbeitet. Wobei ich Okinus und Oseis Figurenanalyse zusammengelegt habe, statt die beiden einzeln zu bearbeiten. Der Grund darin findet sich im Plot des Films, beide Geishas treten als Figuren paar auf, bis auf eine Ausnahme. Sie sind sonst den ganzen Film lang gemeinsam erfasst. Die eine existiert nicht separat ohne den anderen, ihre individuellen Interessen werden im Film nicht ausgebaut. Deshalb habe ich sie auch als solch ein Figuren paar analysiert. Den Filmaufbau von Kitanos *Zatōichi* habe ich auf den nächsten Seiten genauer skizziert.

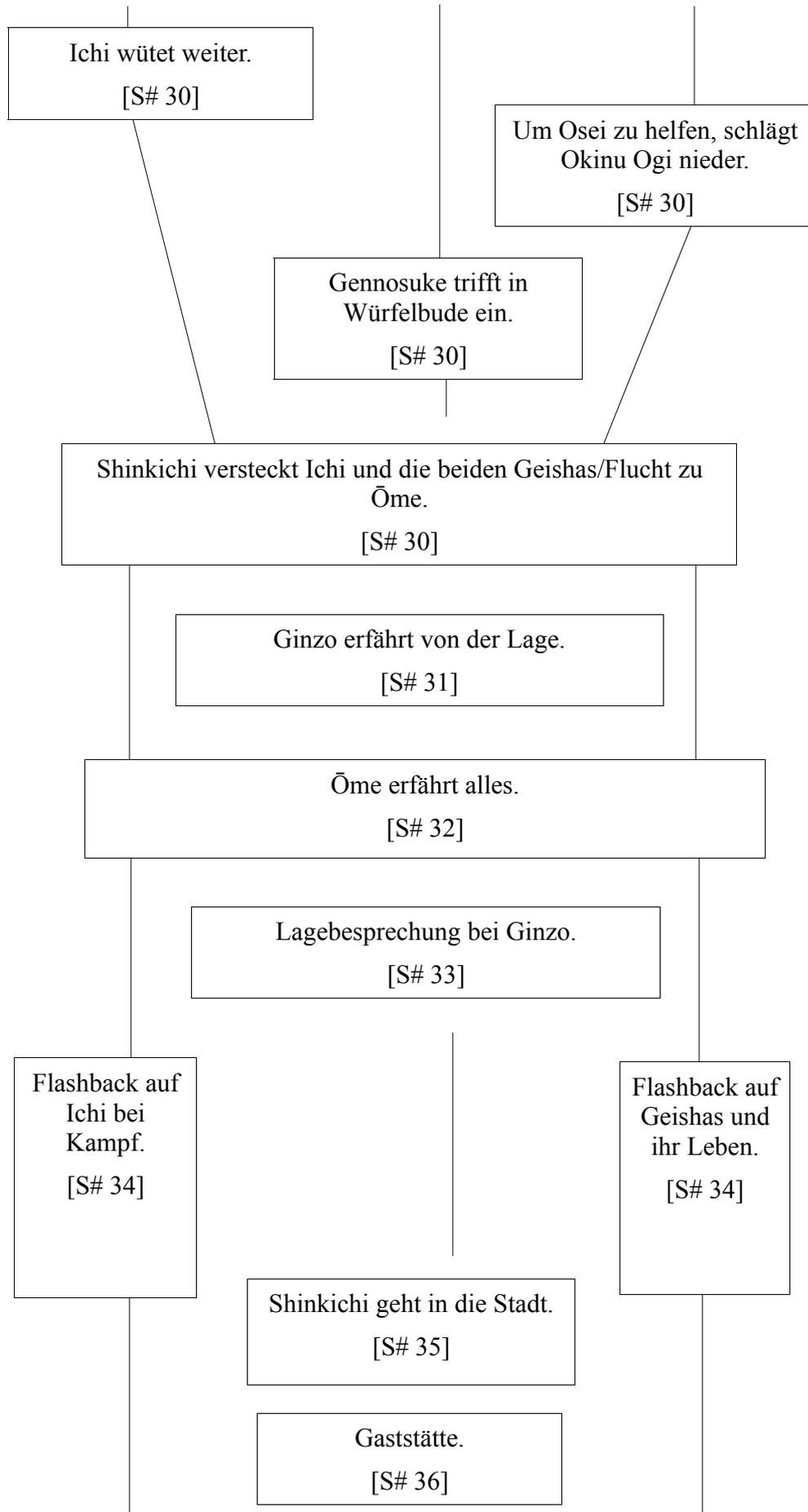
5.3.1. Filmischer Aufbau

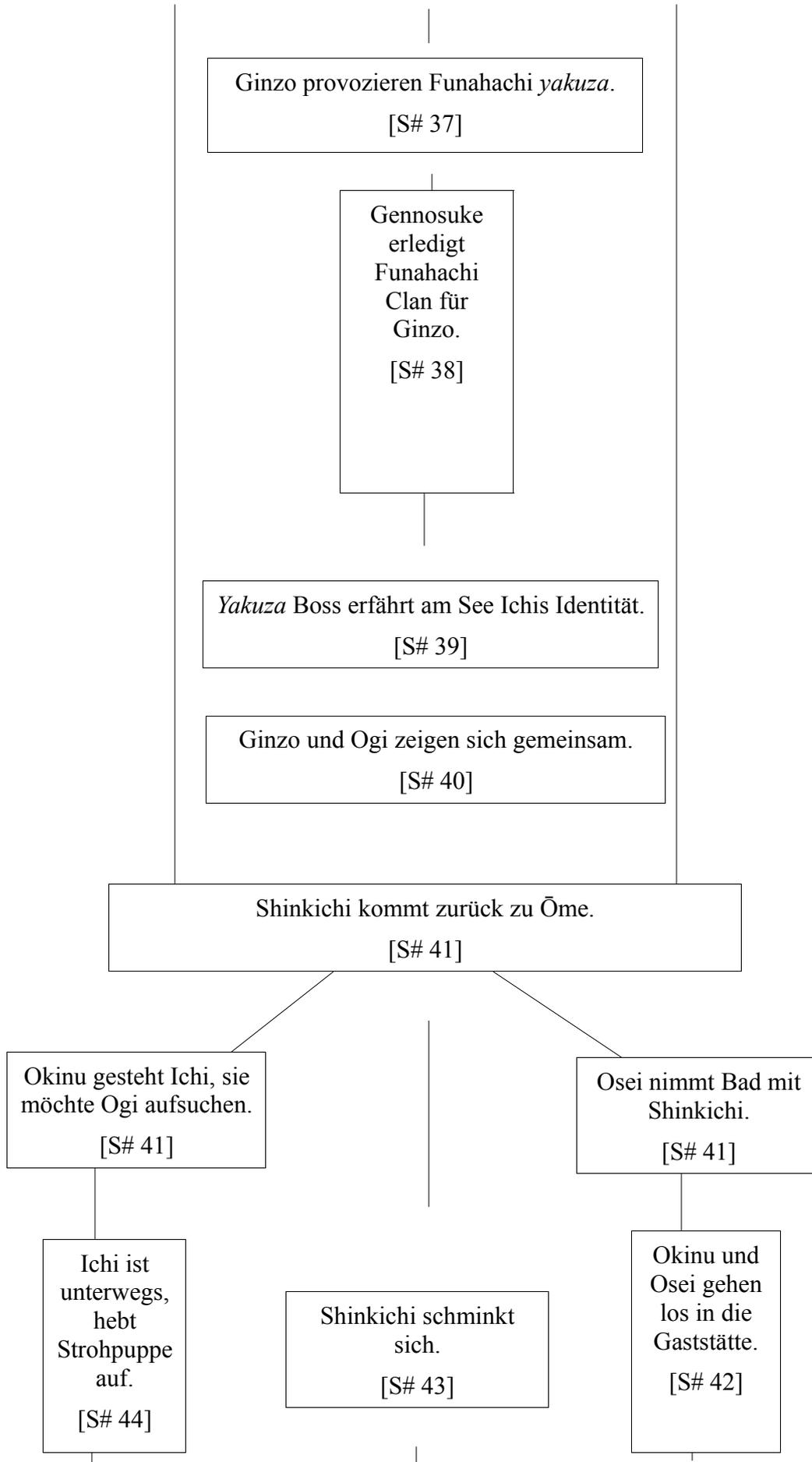


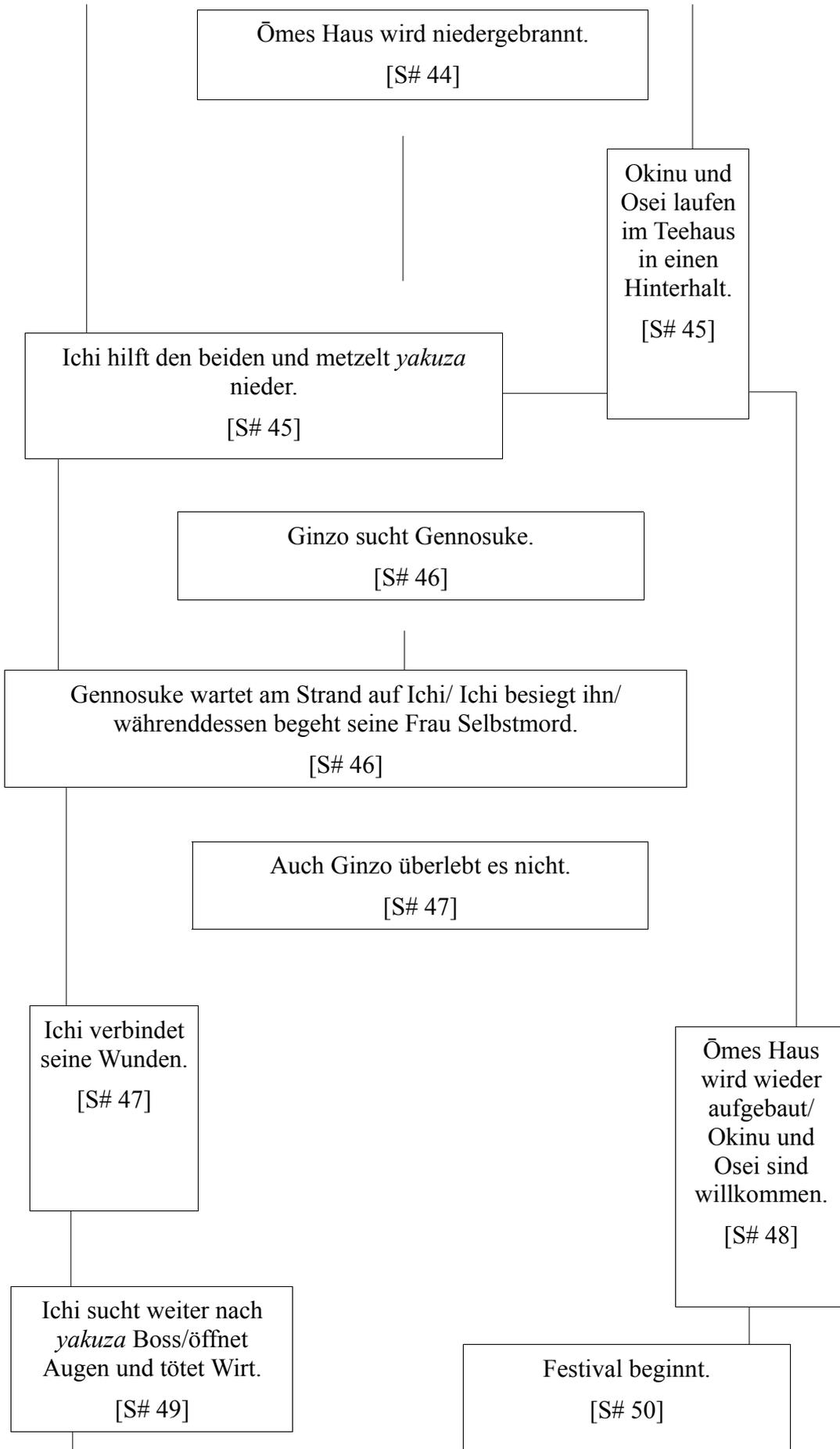


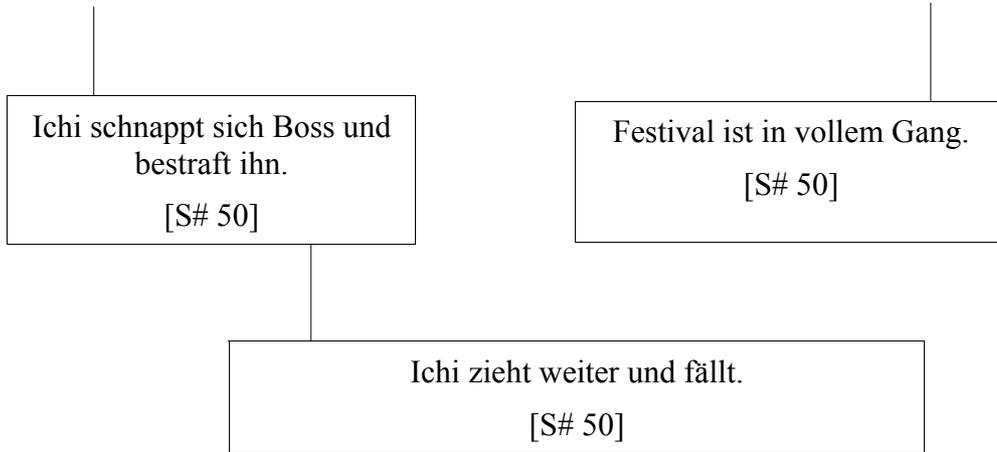












Fin

5.3.2. Zatōichi, gespielt von Kitano Takeshi

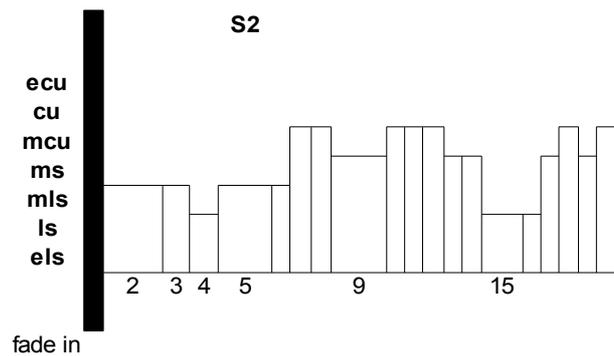
Einen ersten Blick können wir gleich mit Beginn des Films auf Zatōichi werfen. Wir sehen ihn am Wegrand sitzen in einem *long shot* und einem leichten *high angle*. Davor sehen wir noch Kitanos Name als Regisseur, dann ein *fade in* auf Zatōichi am Wegrand, dann ein Trommelschlag und der Filmtitel erscheint über das Bild gelegt. Der Trommelschlag klingt aus und ein *fade out* zeigt uns wieder eine schwarze Leinwand. Die ganze erste Einstellung dauert nicht länger als 12 Sekunden. Schon dieser abrupte Einstieg bereitet uns auf den schnellen, springenden filmischen Erzählstil des Filmes vor.

5.3.2.1. Zatōichis erster Auftritt

In der zweiten Einstellung, sind wir schon näher an Ichi. Ein *medium long shot* aus einer *low angle* Perspektive zeigt uns Ichi sitzend. Seine Augen hält er geschlossen, er hat weißblondes Haar und ist einfach aber stylish gekleidet. Die Geschichte kann nun beginnen. Die nächste Einstellung zeigt uns den Weg an welchem er zu sitzen scheint, aus einer anderen Perspektive, wir sehen jemanden auftauchen. Zurück zu Ichi, immer noch in derselben Position, wir fragen uns ob er es hört, dass jemand kommt? Wir hören nur die Ruhe der Natur.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Männer kommen näher. Ein kleiner Junge geht diesen entgegen, um zu sehen was passiert. Wir sehen Ichi nun aus deren Perspektive, wieder etwas weiter weg, in einem *long shot* und einem *high angle*. Die Männer haben eine unfaire Variante gewählt, sich Ichi zu nähern. Sie bestechen den kleinen Jungen, Ichis Stock zu stehlen in welchem sich sein Schwert befindet, wie, angenommen wird, viele Zuschauer schon wissen. Wir beobachten den Diebstahl in einem *medium long shot*. Dem Jungen passiert natürlich nichts und er übergibt Ichis Stock. Ichi greift nach dem Platz, wo sein Stock lag, immer noch in einem *medium long shot*. Der Kleine wird um seine Belohnung geprellt und fort geschickt. Nun scheinen sich die Männer sicherer zu fühlen und rufen laut nach Ichi. Es folgt eine nahe Einstellung in einem *medium close up*. Ichi scheint zu wissen, was auf ihn zukommt und ein wenig genervt zu sein. Als die Angreifer sich, ihrer Sache sicher, versuchen über Ichi lustig zu machen, greift dieser an. Er bricht den Fuß seines Gegenüber, holt sich sein Schwert zurück und streckt beide Männer, die ihm gegenüber stehen, nieder. Kitano steigt also in den Plot gleich mit einem ersten Kampf ein. Die Schnittfrequenz dieses lässt sich anhand der folgenden Grafik ausmachen.



Grafik 11 *Zatōichi* 2003 Ichi/Sequenz 2

Der Kampf bahnt sich in der längeren 9ten Einstellung an. Als der Kampf beginnt, geht die Kamera nah an das Geschehen heran und es folgen mehrere kurze Schnittfolgen. In der 15ten Einstellung kommt es zu einem erneuten Gefecht. Ichi ist schon auf seiner Weiterreise, als einer der Männer sich doch auch noch entschließt ihn anzugreifen. Hier kommt es zu einer witzigen Einlage. Der Angreifer zieht sein Schwert so unbeholfen, dass er dabei einen seiner Kollegen verletzt. Wir sind also schon vor gewarnt, dass wir nun keine großen Darbietungen der Schwertkünste zu erwarten haben. Es folgt ein erneuter Kampf, bei welchem der Ausgang gewiss scheint, der Angreifer hat keine Chance. Auch in diesem Kampf geht die Kamera wieder nah heran und kurze Schnitte erzeugen Spannung.

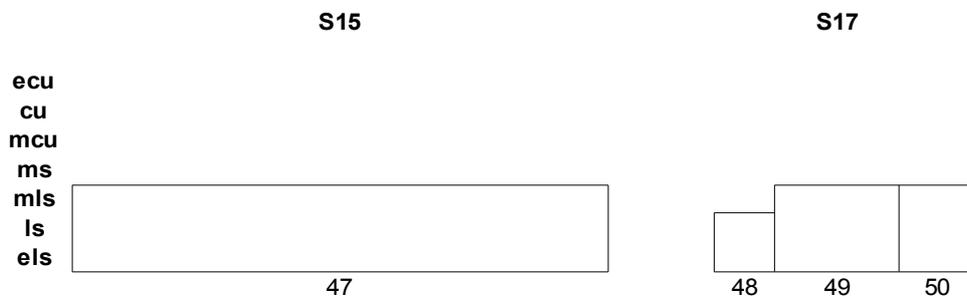
Ton

Während dieser ersten Szene, in welcher Ichi uns sozusagen vorgestellt wird, ist es sehr ruhig. Außer den typischen Lauten der Natur hören wir nichts. Wir hören Schritte, Bewegungen und dann auch Unterhaltungen, aber keine Musik. Bevor Ichi angesprochen wird, ist alles sehr still, die Männer sind bedacht darauf, leise zu sprechen, um sich nicht zu verraten. Erst als sie sich in Sicherheit wiegen werden sie laut. Der anscheinende Boss der Angreifer, provoziert Ichi. Ichi fackelt nicht lange und erledigt die Angelegenheit. Ihn hören wir in dieser Szene noch kein Wort sprechen. Am Ende der Sequenz beginnt eine rhythmische Melodie einzusetzen, die uns hinüber in die nächste Szene begleitet.

5.3.2.2. Ichi beim Würfeln

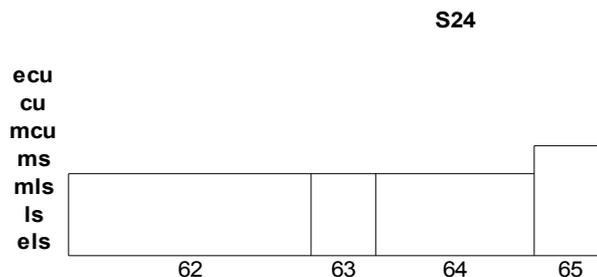
Die Würfelszenen, die wir in Kitanos Film sehen, sind vollkommen anders aufgebaut, als in den ersten beiden besprochenen Filmen. Hier bleibt die Kamera meist bei einem, den Überblick behaltenden, *medium long shot*. Wir sehen keine Großaufnahme von seinem Ohr.

Er selbst lässt uns wissen, wie er gewinnt. Zuerst erklärt er auf Shinkichis Frage, warum er nicht setze, er wolle noch ein wenig zusehen. Da er nicht sehen kann, wissen wir, dass er seinen Ohren vertrauen wird. Dann sehen wir an seiner Haltung, dass er angestrengt zuhört. Den Kopf leicht zu seiner linken Seite, unserer rechten Seite, geneigt, erahnen wir seine Konzentration. Später wird uns eine Fremdcharakterisierung von Shinkichi unserer Annahme bestätigen, als dieser selbst versucht zu erhören, welches Ergebnis sich unter dem Becher verbirgt. Aber anders als in den beiden anderen besprochenen Filmen, fand Kitano einen eigenen Stil diese Fähigkeit Zatōichis filmisch umzusetzen, nämlich aus einiger Entfernung. In den folgenden Schnittfrequenzgrafiken wird Kitanos Umsetzung der Würfelszenen deutlich.



Grafik 12 *Zatōichi* 2003 Ichi/Sequenz 15, 17

Sequenz Nummer 15 ist die erste Würfelsequenz, in welcher wir Ichi erleben. Die 17te Sequenz die Zweite. In der dritten Würfelspielsequenz mit der Nummer 24 sind nur die ersten beiden Einstellungen 62 und 63, Aufnahmen beim Würfelspiel. Die restlichen Einstellungen dieser Sequenz kreisen um das Kennenlernen im Teehaus von Ichi und Shinkichi mit Okinu und Osei. Deshalb habe ich auch nur einen Teil der Schnittfrequenzgrafik abgebildet, im Anhang ist diese im Ganzen zu finden.

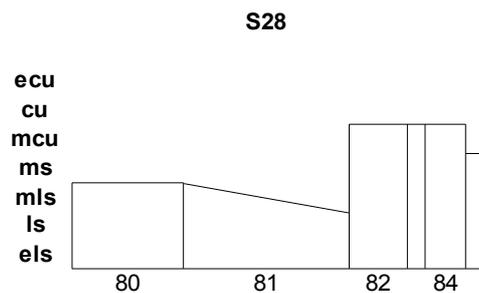


Grafik 13 *Zatōichi* 2003 Ichi/Sequenz 24

Die vierte und letzte Sequenz, die Ichi beim Würfelspiel zeigt, ist vorerst aufgebaut, wie alle anderen. Als die Kameraaufnahmen dann Ichi und auch Shinkichi näher zeigen, ab Einstellung 82, lässt uns dies schon ahnen, dass etwas passieren wird. Ichi erwischt die *yakuza* beim Falschspiel und bestraft dies ohne lange zu zögern. In den Einstellungen 83 und 84 sehen wir Ichi alleine in einem *medium close up*, als er den Betrug bemerkt und erklärt, die Würfel würden eigentümlich klingen. In der Einstellung 85 sehen wir Ichi im rechten Bildrand, in einem *medium shot* von hinten, gegenüber sitzen die *yakuza*, die das Spiel führen. Ichi schlägt dem *yakuza* mit dem Würfelbecher die Hand ab. Dies ist die letzte Einstellung in welcher wir Ichi sehen, doch das Massaker geht unvermindert weiter.

Zuerst beobachten wir, wie Ichi zwei Kerzen mittels Schwerthieb löscht und es dunkel wird. Anders, als in den beiden vorigen und dem nachfolgendem Film, sind es hier keine Laternen, die gelöscht werden. Kitano bevorzugte Kerzen. Außerdem spielt die Szene nicht im Freien, sondern in der Würfelhütte. Der Kampf setzt sich nun im Dunkeln fort. Als bemerkenswert erscheint es uns hier, dass wir Ichi selbst nicht beim Kampf sehen. Wir sehen nur seine Unterlegenen, deren Verletzungen und hören jede Menge Schwertkampfgeräusche und Schmerzenslaute. Fast als wäre es eine Metapher an Ichis Blindheit, bleibt dieser selbst in jener Szene für uns unsichtbar.

Nachfolgende Schnittfrequenzanalyse zeigt diesen filmischen Aufbau der letzten Würfelsequenz Nummer 28 genauer.



Grafik 14 *Zatōichi* 2003 Ichi/Sequenz 28

5.3.2.3. Ichi und Gennosuke begegnen sich

Das erste Mal begegnen sich Ichi und Gennosuke in der Gaststätte. Wir beobachten Ichi beim Sake trinken in einer leichten *high angle* Perspektive und einem *medium shot*. Er scheint schon länger hier zu sitzen. Dann kommt Gennosuke herein, dies wird uns durch das Geräusch, der sich öffnenden Tür und des Willkommens-Ausrufs des Wirten, akustisch

vermittelt. Die Kamera bleibt starr auf Ichi gerichtet. Dann wissen wir schon etwas mehr, als Gennosuke vor der Kamera durch das Bild huscht. Wir sehen zwar lediglich seinen Oberkörper ohne Kopf oder Beine, aber wir erkennen das olivgrüne Gewand. Die Kamera bleibt starr auf Ichi gerichtet. Nun sehen wir Gennosuke in einem *medium close up*, als er sich hinsetzt. Wir können uns jetzt sicher sein, er ist es. Dann passiert etwas unvorhergesehenes. In diese ruhige Stimmung wird Unruhe herein gebracht, als der alte Helfer des Wirten unabsichtlicher Weise, später erfahren wir, dass es Absicht war, Ichis Stock um stösst und beim Aufheben das Schwert aus der Scheide löst.

Nun geht alles sehr schnell. Ichi, dem wir ansehen, dass ihn dies „Missgeschick“ ausgesprochen nervt, holt sich sein Schwert in einer kurzen, schnellen Bewegung zurück und schiebt es gleichzeitig in den Stock zurück. Gennosukes Aufmerksamkeit ist gewonnen. Er tritt auf Ichi zu, in einem *medium shot*. Der Alte geht aus dem Bild und die beiden stehen sich gegenüber. Wir sehen einen *extreme close up* auf Gennosukes Schwertgriff und seine Hand, wir sehen wie er es sich mit dem Daumen bereit macht es heraus zu drücken. Dann ein schneller Schnitt und das laute Geräusch einer gezogenen Klinge und wir sind wieder bei den beiden Männern, die sich gegenüberstehen in einem *medium shot*. Ichi hat sein Schwert schon beinahe gezogen. Gennosuke wurde gezeigt, wie schnell sein Gegner ist.

Nun greift Ichi an, eingeleitet wird dieser Angriff durch eine wuchtig wirkende Kamerabewegung. Wir sehen Gennosuke in einem *medium close up* in Augenhöhe, dann zoomt die Kamera überzeichnet schnell auf einen *close up* heran. Begleitet wird diese Bewegung von einem lauten Geräusch, das wie ein starker Wind, erzeugt durch die wuchtige Heranbewegung, klingt. Beinahe zischt es. Dann erhalten wir wieder einen Überblick in einem *medium shot*. Das Geräusch des Windstoßes endet in einem Aufeinandertreffen von zwei Klingen, gleich wird uns dies auch optisch gezeigt. Ichis und Gennosukes Klingen treffen in einem Stoß aufeinander, doch es scheint als würde Ichi mittels seines Schwertes, welches er auf Gennosukes Brust drückt, verhindern, dass dieser sein Schwert überhaupt ganz ziehen kann. Eine Kameradrehung verrät uns, dass es tatsächlich so ist. Nun bekommen wir auch die akustische Bestätigung, Ichi erklärt, dass Gennosuke nicht versuchen sollte, in einem solch engen Raum sein Schwert zu ziehen. Damit endet die Begegnung der beiden.

5.3.2.4. Ichi, Okinu und Osei begegnen sich

Vor Ogis Teehaus lernen Ichi und Shinkichi Okinu und Osei kennen. Shinkichi, der durch Ichi auch viel beim Würfeln gewonnen hat, möchte zwei Geishas engagieren. Als sie vor dem Teehaus stehen begegnen sie Okinu und Osei. Die beiden wittern, dass bei dem Blinden und

seinem Freund Geld zu holen sei und bieten sich an. Shinkichi steigt darauf ein. Während ihrem netten gemeinsamen Abend wirft Okinu Osei einen fordernden Blick zu und damit scheinen sich die beiden abgesprochen zu haben. Doch als sie sich bereit machen wollen für die beiden Herren zu musizieren und zu tanzen, bemerkt Ichi, dass Okinu die Saiten ihrer Shamisen abnimmt. Ein *medium close up* zuerst auf die Shamisen in Okinus Schoß und dann auf ihr Gesicht, zeigt uns dies. Wir hören, dass Ichi sie anspricht.

Die nächste Einstellung zeigt Ichi in einem *medium close up* und er fragt nun warum sie die Saiten entfernt habe. Zurück zum *medium close up* auf Okinu, die sichtlich perplex ist und deren Mimik sich verdüstert. Wieder sehen wir Ichi im *medium close up*, Augenhöhe. Er fragt, ob die beiden wohl hinter ihrem Geld her seien. Ein *medium shot* von Okinu, die wie versteinert da sitzt. Dann schwenkt die Kamera nach rechts und bleibt mit Blick auf Osei stehen, der seinen Blick senkt. Wieder zu Ichi, wieder im *medium close up*, er fragt weiter, diesmal Osei ob sie wohl ein Mann sei. Wir beobachten Osei, im *medium shot*, links von ihr sehen wir Shinkichi, der sie verdutzt anblickt. Osei ist sichtlich peinlich berührt und sich nicht ganz im Klaren was zu tun sei. Zurück zu dem *medium close up* auf Ichi, er erklärt, er rieche nicht wie eine Frau. Ein *medium shot* auf Okinu, die dabei ist, den Dolch aus ihrer Shamisen zu ziehen. Sie hält inne, als zurück auf Ichi, diesmal im *medium shot*, er sich blitzschnell sein Schwert schnappt. Zurück auf Okinu, sie erstarrt und blickt verwirrt in Ichis Richtung. Wir blicken indes wieder auf Ichi, sein Schwert hält er zu seiner Rechten, noch nicht gezogen. Er fragt, was sie nun mit dem Dolch vor hätte. Die Kamera zeigt uns Osei, gespannt im *medium close up*, dann schwenkt sie nach links zu Okinu. In der linken Bildhälfte sehen wir Ichis unscharfen Hinterkopf. Okinu scheint eine Entscheidung getroffen zu haben, sie schiebt den Dolch zurück, lässt ihn sinken und beginnt Ichi ihre Lebensgeschichte anzuvertrauen. Wir sehen einen Flashback zurück in die Vergangenheit der beiden Geschwister.

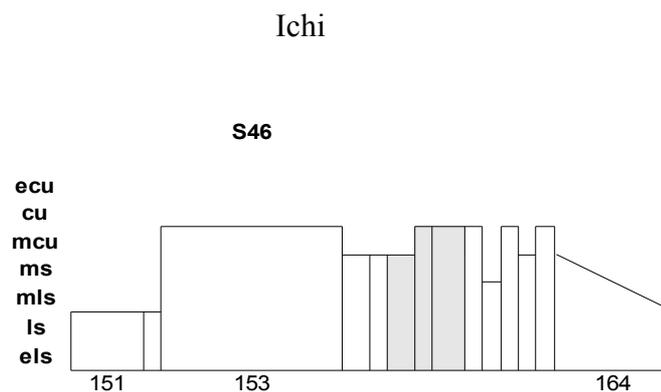
5.3.2.5. Ichi kämpft mit Gennosuke

Der letzte Kampf Gennosukes beginnt am Strand mit einem *long shot* der zum *extreme long shot* wird, aufgenommen in einem *straight-on angle*. Ginzo und ein Helfer rennen zu Gennosuke, der sich in weiter Entfernung ein großes Feuer angezündet hat, welches Ichi wohl unmöglich löschen können wird. Im Hintergrund läuft eine ruhige Melodie, die Gefahr erahnen lässt. Sonst hören wir nur die Schritte auf dem Sand von Ginzo und dem *yakuza*. Gennosuke scheint sich auf den Kampf mit Ichi vorbereitet zu haben.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Nach dieser Einstellung sehen wir Gennosuke in einem *medium close up* auf Augenhöhe, die Kamera umrundet ihn. Eine darauf folgende statische Einstellung, Gennosukes Einstellung Nummer 115, zeigt uns Gennosuke noch einmal frontal in einem *medium close up*, er wartet. An dem weglaufenden Ginzo und Gehilfen im Hintergrund Gennosukes, erkennen wir, dass Ichi gekommen sein muss. Der Kampf beginnt demnach bald. Schon die nächste Einstellung zeigt uns Ichi. In einem *long shot* kommt er auf Gennosuke zu. Diese Einstellung hat bei Gennosuke die Nummer 116 und bei Ichi die Nummer 151. Einstellung 117 (Gennosuke) zeigt uns Gennosukes Schwertgriff und seine Hand darauf in einem *close up*. Wieder werden wir an die erste Begegnung der beiden erinnert. Dann zieht Gennosuke sein Kurzsword und wirft es nach Ichi, welcher es ohne Probleme abschmettert. Die Situation spitzt sich zu, beide machen sich bereit. Sie sind einander nun schon nah genug, sie stehen sich gegenüber. Dann einige Schuss-Gegenschuss Aufnahmen.

Wir blicken auf Gennosuke und dann blicken wir in ihn hinein. Wir sehen seinen Plan für den Kampf. Die Musik hört mit dem Schnitt schlagartig auf. Der Hintergrund besteht plötzlich nur mehr aus erleuchtetem Nebel, die Stimmung ist eine vollkommen andere. Das zeigt uns, dass dies nicht wirklich der Kampf ist, wie er geschehen wird, sondern nur Gennosukes Vorstellung, wie er laufen sollte. Gennosukes Vorstellung beginnt mit Einstellung 123, bei Ichi Nummer 156, in einem leichten *low angle, medium shot*. Wenn wir uns die Schnittfrequenzgrafiken von beiden ansehen, wird der Aufbau klarer.

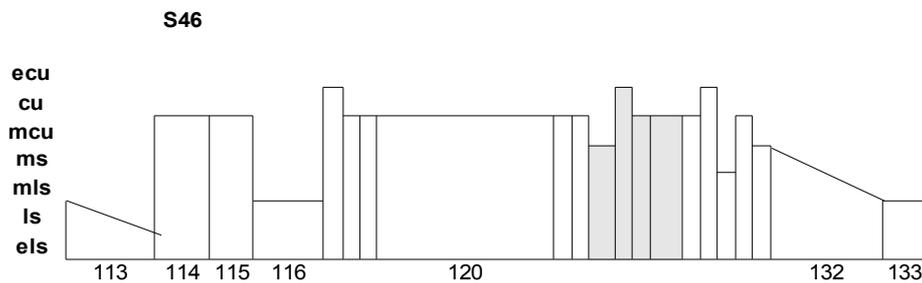


Grafik 15

Zatōichi 2003

Ichi/Sequenz 46

Gennosuke



Grafik 16 *Zatōichi* 2003 Gennosuke/Sequenz 46

Ich habe bei beiden Schnitffrequenzgrafiken die Vorstellungseinstellungen grau markiert, um die Schnittfolge klarer erscheinen zu lassen. Gennosukes Vorstellung endet mit einem tödlichen Schwerthieb auf Ichis linke Schulter, von uns aus gesehen wäre diese Schulter auf der rechten Seite. Im realen Kampf kann Gennosuke diesen Hieb nur verspätet setzen, nachdem er selbst schon einen tödlichen Hieb erfahren hat und schon dabei ist zu fallen. Damit wird Ichi zwar schwer verletzt, gewinnt aber den Kampf. Der Kampf ist extrem schnell wieder vorbei. Ein Schnitt und wir erleben den Selbstmord von Gennosukes Frau. Auf das Niederfallen ihres leblosen Körpers folgt ein erneuter Blick auf Gennosukes Leichnam zu Ichis Füßen. Ein letzter Blick auf beide, zuerst noch einmal Gennosukes Frau und dann noch einmal ihn selbst, rundet die Szene ab.

Ton

Die Musik, welche die Situation begleitet, ist stark präsent. Es ist vorerst noch eine stillere Melodie mit einer gewissen Unruhe, die uns Gefahr erahnen lässt. Im Laufe des Geschehens wird sie lauter und intensiver im Rhythmus. Dann plötzlich in Mitten des Spannungsaufbaus, hört die Musik ganz auf, es wird ruhig. Auch das Bild verändert sich, leuchtender Nebel bildet plötzlich im Hintergrund der beiden Gegner einen Schleier. Wir sind in Gennosukes Vorstellung, dies wird uns sowohl optisch, als auch akustisch verdeutlicht. Wir hören die Geräuschkulisse, die zur Handlung gehört, beinahe als hallend und übertrieben laut. Keinerlei Musik untermalt die Szene. Als wir wieder zurück in die Realität schlüpfen, ist auch hier die Musik verschwunden. Wir hören nur Gennosukes höhnisches Halblachen, dann die Geräusche des Kampfes. Ichis Schmerzenslaut, als Gennosuke ihn an der Schulter trifft. Musik setzt nicht mehr ein.

5.3.2.6. Noch drei entscheidende Wendungen

Bevor der Film zu Ende geht, hält Kitano noch drei Wendungen für uns bereit. Zuerst beobachten wir Ichi dabei, wie er den Wirten als bösen Kuchinawa entlarvt. Eine weitere Überraschung bietet er uns, als er dabei seine Augen öffnet und strahlend hellblaue Augen zum Vorschein kommen. Der Wirt folgert, Ichi könne sehen, doch Ichis Blick erscheint immer noch nicht wirklich, wie der eines Sehenden. Ob er sehen kann oder nicht, wird uns noch ein wenig weiter verwirren. Dann folgt die zweite große Wendung, Ichi kommt in die Gaststätte. Tatsächlich ist Kuchinawa der Alte, von welchem alle dachten er arbeite für den Wirt. Ichi hatte dies geschlossen, als der Alte seinen Stock „unabsichtlich“ als Schwert enttarnte. Doch er tötet ihn nicht, er verletzt ihm nur die Augen. Als Grund gibt Ichi ihm zu verstehen, dass der Tod zu gut für ihn wäre.

Die dritte und letzte Wendung erfährt der Film mit seinem Ende. Wir sehen Ichi, bzw. seine Füße weiter ziehen. Dann ein Stein, Ichis Fuß rutscht darauf aus. Wir sehen Ichi fallen, mit offenen, wohl nicht sehen könnenden, Augen. Er erklärt uns, dass er trotzdem nichts sehen kann. Einen solch humoristischen Umgang mit Ichis Blindheit, der sich wohl besser in der Welt zurechtzufinden scheint als wir Sehende, haben wir auch schon in einer vorherigen Szene von Kitanos Film kennen gelernt. Als Shinkichi, um Ichi für die Flucht zu tarnen, Ichi Augen auf seine Augenlider malt. Zuerst hören wir nur wie Shinkichi Ichi anweist still zu halten, er müsse ihm Augen auf malen. Dann sehen wir das Ergebnis bei Ōme am Ende ihres Gesprächs mit den Geschwistern. Sie amüsiert sich über Ichis Aussehen. Dann sehen wir einen *medium close up* von Ichi, mit bemalten Augenlidern.

Mit der eingefrorenen Aufnahme von Ichi bei seinem Sturz und seinem Bekenntnis, doch blind zu sein, endet dann Kitanos Film.



Abb.15 Ichi/ *Zatōichi* 2003 0:17:04

5.3.3. Gennosuke, gespielt von Asano Tadanobu

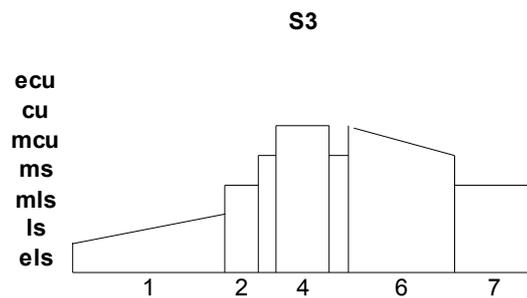
Der Ronin Gennosuke wird uns, gewissermaßen in einem Zug mit den beiden Geishas Okinu und Osei vorgestellt. Zuerst sehen wir in einem *extreme long shot* und einer *high angle* Aufnahme die beiden Geishas auf der Bank einer Raststation sitzen, dann schwenkt die Kamera nach rechts auf die Straße, die zu jenem Rastplatz führt, und wir sehen Gennosuke und seine Frau. Dabei fährt die Kamera stetig näher heran, so dass aus dem *extreme long shot* ein simpler *long shot* wird.

5.3.3.1. Gennosukes erster Auftritt

Wir sehen Gennosuke zum ersten Mal bei Tageslicht einen Weg auf die Kamera zukommen. Seine Frau geht etwas hinter ihm. Er wirkt selbstsicher, sie weniger. Er trägt das einfache Gewand eines Samurai, einen Strohhut lässig in der Hand und seine Schwerter hängen prominent an seiner rechten Seite. Gennosukes Frau trägt auch ein einfaches Gewand und eine schlichte Frisur, auch sie trägt einen Strohhut. Dann ein Flashback, wir sehen Gennosuke kämpfen, doch es ist nicht mehr heller Tag, sondern es scheint gerade zu dämmern.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Schon die zweite Einstellung, in welcher wir Gennosuke beobachten können, ist ein Sprung zurück in, wie es scheint, die Vergangenheit. Wir erleben einen Kampf, dessen Ursprung wir nicht zuordnen können. Doch Gennosuke scheint Spass am Schwertkampf zu finden, das zeigt uns seine Mimik. Der Kampf beginnt mit einem *medium long shot*, dann ein *medium shot* und beendet ist er dann mit einem *medium close up* auf Gennosuke, den wir nun näher dabei beobachten, wie er auf seine Unterlegen hinunter blickt. Dann wandert die Handkamera von seinen Füßen bis zu seinem Kopf, um uns einen Überblick zu verschaffen. Sie wandert weiter nach links und bald ist Gennosuke nur mehr teilweise im Bild, im unscharfen Hintergrund erkennen wir eine weibliche Gestalt. Die Kamera stellt scharf und wir blicken auf Gennosukes Frau in einem *medium shot*. Sie scheint traurig auf das Werk ihres Mannes zu blicken. Ein Schnitt und wir sehen beide wieder in hellem Tageslicht den Weg entlang gehen, beide gehen rechts aus dem Bild und ein Schwenk nach links zeigt uns wieder beide Geishas, auf der Bank sitzend. Auf der nachfolgenden Seite erklärt sich optisch der Szenenaufbau genauer durch die Schnittfrequenzgrafik.



Grafik 17 *Zatōichi* 2003 Gennosuke/Sequenz 3

Ton

Während der gesamten Einführungsszene von Gennosuke, aber auch von den Geishas, bleibt die rhythmische Melodie, welche uns in den Szenenübergang von der vorherigen Szene geleitet hat, weiter im Hintergrund. Sie ist nicht leise und unauffällig, sondern sie soll bewusst gehört werden und Stimmung erzeugen. Die Melodie ist nicht aufdringlich, aber sie bestimmt den Rhythmus der Bilder und Figuren. Sonst hören wir noch alle anderen Geräusche, die die Handlung begleiten, wie Schwertklingen, Schmerzenslaute, Schritte, prasselndes Feuer, etc.

5.3.3.2. Gennosukes Bewerbung

Bald erfahren wir, dass Gennosukes Frau sehr krank zu sein scheint. Um ihre Behandlung zahlen zu können, weiß Gennosuke keinen anderen Weg, als sich als Leibwächter zu bewerben. Er scheint dies schon öfter getan zu haben. Seine Frau versucht ihn zu bitten genau das nicht zu tun, ohne Erfolg. In der Gaststätte sieht er seine Chance, als Ginzos *yakuza* hereinkommen um Schutzgeld vom Wirten zu erpressen. Er zeigt seine Kunst mit dem Schwert und möchte ihrem Boss begegnen. Lange wartet er auf diesen, doch nicht umsonst. Überzeugt von den Fertigkeiten des Ronin, stellt Ginzo ihn ein. Gennosuke wirkt immer ruhig und gefasst, er scheint beinahe Freude am Kampf zu empfinden. Er hilft dem Wirten nicht, aus Menschlichkeit, sondern um Nutzen daraus zu schlagen. Er wirkt stark auf sich selbst fokussiert.

5.3.3.3. Gennosukes Peiniger

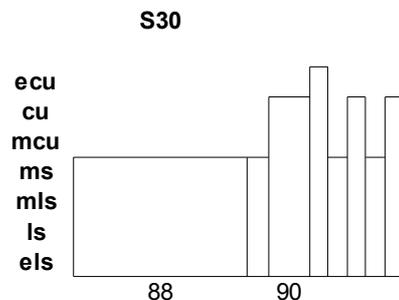
Als Gennosuke sich im Laufe des Films an einen Peiniger zurück erinnert, erfahren wir ein wenig mehr über seinen Charakter. In jungen Jahren als Samurai, wurden er und seine Kollegen anscheinend zu einer Kampfkunstpräsentation aufgefordert. Hier kämpften sie aber,

wie in einer Schule, nur mit Holzschwertern. Der Herausforderer wurde dabei sehr persönlich und empfand es als amüsant seine Unterlegenen nach gewonnenem Kampf noch ein wenig zu beleidigen und mit dem Holzschwert zu traktieren. Auch Gennosuke verliert gegen ihn und muss sich diese Peinlichkeiten gefallen lassen. Das scheint sein Ego so sehr angekratzt zu haben, dass er sich später im Laufe seines Lebens dazu entschließt diese Schmach auch zu sühnen. Doch als er bei seinem Peiniger ankommt, liegt dieser schwer krank danieder. Außerdem erfahren wir, dass dieser niemals ein tatsächliches Schwert besessen habe, nur sein Holzschwert, und genau daran lässt Gennosuke auch seine Wut aus. Dann verlässt er unbefriedigt seinen Peiniger.

Diese Flashbacks in Gennosukes Vergangenheit zeigen uns das übertriebene Ehrgefühl des Ronin. Sein Stolz und sein Ego scheinen ihn zu leiten.

5.3.3.4. Gennosukes Erinnerung an Ichi

Gennosuke, der zur Würfelbude gerufen wurde, wegen dem Massaker das Ichi dort anrichtete, sieht nun dort das Ausmaß dieses. Im Dunkeln blickt er auf einen vollkommen verängstigten *yakuza* und erinnert sich an seine Begegnung mit Ichi in der Gaststätte. Ein *close up* in Augenhöhe auf Gennosuke leitet seine Erinnerung ein. Nachfolgende Grafik zeigt den bildlichen Sequenzaufbau.



Grafik 18 *Zatōichi* 2003 Gennosuke/Sequenz 30

Die Einstellung 90 zeigt Gennosukes *close up*, welcher die Erinnerung an die Begegnung mit Ichi einleitet. Danach werden die Schnitte sehr kurz und schnell. Zuerst sehen wir einen *extreme close up* auf Gennosukes Schwertgriff und seine Hand, wir erinnern uns an den Daumen, der das Schwert aus der Scheide drückt, der auch hier mit etwas höherer Geschwindigkeit gezeigt wird. Gennosukes Erinnerung läuft, wie man auf der Grafik erkennen kann, um einiges schneller und mit weniger Einstellungen ab, als die damalige Szene. Kurze Schnitte und die wuchtige Geräuschkulisse geben der Erinnerung starke

Intensität. Die Erinnerung endet, wie sie begonnen hatte in einem *close up* von Gennosuke im Dunkel der Würfelbude.

Diese Erinnerung zeigt uns noch einmal den starken Eindruck, welchen Ichi bei Gennosuke hinterlassen hat. Auch in der letzten Kampfszene zwischen ihm und Ichi wird dieser bewusst, als sich der Ronin noch einmal in Erinnerung ruft, wie er Ichi schlagen könnte. Doch wird er den Kampf, wie auch seine Ehefrau, verlieren.



Abb.16 Gennosuke/ *Zatōichi* 2003

1:14:28

5.3.4. Okinu und Osei, gespielt von Daike Yūko und Tachibana Daigorō

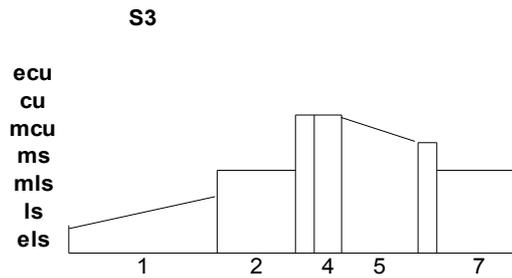
Die beiden Geschwister Okinu und Osei bzw. Seitara, der eigentlich ein junger Mann ist, werden noch vor Gennosuke ins Bild gesetzt. Doch sollen wir erst nach Gennosukes Einführung, auch mit ihnen bekannt gemacht werden. Die beiden sitzen, wie Geishas zurecht gemacht, auf einer Bank bei einem Rastplatz.

5.3.4.1. Okinus und Oseis erster Auftritt

Auch ein Sprung in ihre Vergangenheit, soll uns eine Bluttat zeigen. Nachdem wir Gennosukes Kampf gesehen haben und wieder in der Gegenwart auf der Straße angekommen sind, schwenkt die Kamera nach links und zeigt uns erneut die beiden Geishas, doch diesmal etwas näher in einem *medium long shot* aus einer *low angle* Perspektive.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Als die Kamera nach dem Schwenk kurz zur Ruhe kommt, folgt schon der Flashback. Wir sehen Osei mit einem Kunden beim Sake trinken. Die Aufnahme ist ein *medium close up* in einem *straight-on angle*. Dann folgt eine Einstellung zu Okinu, wobei wir vorerst nur ihre Shamisen auf ihrem Schoß zu Gesicht bekommen, von welcher sie gerade eine Seite löst. Dann fährt die Handkamera hinauf zu ihrem Gesicht, sie wirkt entschlossen. Auch diese Aufnahme ist ein *medium close up*. Dann zurück auf Osei und den Kunden, im linken Bildrand beobachten wir, wie Okinus Hände die Schlinge um den Hals des Kunden legen und dann zuziehen. Die Kamera fährt nun mit Okinus Bewegung und zeigt sie uns bei der Bluttat in einem *medium shot*. Okinu erklärt dem sichtlich erschütterten Mann, dass sie die Tochter der Naruto Familie sei. Dann ein Schnitt und Osei arbeitet mit, er zieht einen Dolch aus dem Schaft der Shamisen und vollendet das Werk, auch in einem *medium shot*. Dann kommen wir wieder zurück in die Gegenwart, beide sitzen ruhig in einem *medium long shot* auf der Bank der Raststation und lassen sich Tee servieren. Mit dem nächsten Schnitt wandern wir weiter zu einer anderen Szene. Optisch lässt sich dieser Ablauf auf der folgenden Grafik nachvollziehen.



Grafik 19

Zatōichi 2003

Okinu und Osei/Sequenz 3

Ton

Auch während der Einführung von Okinu und Osei bleibt die selbe rhythmische Melodie unser Begleiter. Wie schon zuvor bei Gennosuke gibt sie auch hier scheinbar den Ton an. Die Bilder passen zu ihrem rhythmischen Fortschreiten, jedenfalls macht es diesen Anschein. Trotz aller anderer Geräusche, die im Laufe der Szene die Handlung begleiten, bleibt die Melodie prominent im Hintergrund. Sei es das Quietschen der Shamisen, deren Saite als Mordwaffe dient, oder die Unterhaltungen die stattfinden. Alles wird begleitet von der zweiten Tonspur unserer Melodie. Nach ihr scheint sich alles zu richten, nach ihrem Rhythmus scheinen sich die Bilder zusammen zu setzen. Sie begleitet uns auch noch weiter in die nächsten beiden Szenen.

5.3.4.2. Okinu vertraut sich Ichi an

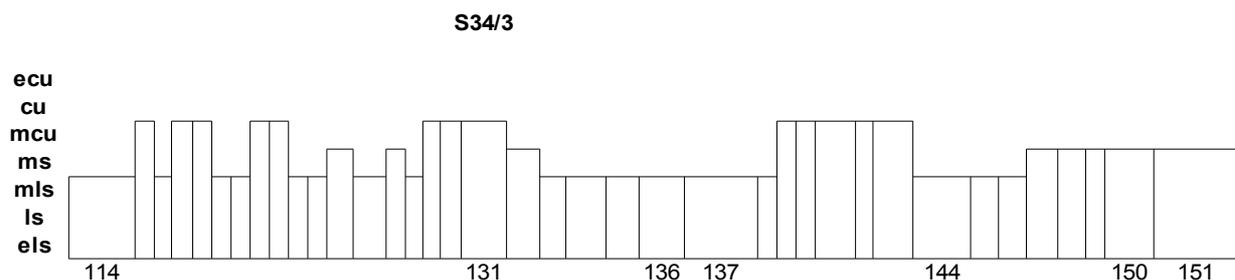
Okinu und Osei besinnen sich während eines Versuchs Ichi und Shinkichi aus zu rauben, eines Besseren. Stattdessen vertraut sich Okinu dem fremden Blinden an, der sie durchschaut hatte. Sie erzählt ihm, was den beiden Geschwistern zugestoßen ist und warum sie nun hier sind. Die beiden waren Tochter und Sohn eines wohlhabenden Reishändlers und seiner Frau. Aber eine Nacht veränderte alles. Vom Bettenlager entfernten sich die beiden Kinder, weil Okinu ihrem Bruder eine Maus zeigen wollte, die sie heimlich in einem Versteck unter der Veranda hielt. Genau zu dieser Zeit wurden ihre Eltern und ihr gesamter Haushalt überfallen. Alle wurden getötet, auch die Bediensteten, doch die Kinder fanden die Männer nicht. Versteckt unter der Veranda, konnten sie alles mit anhören und verstanden auch die Namen der Schurken. Die Namen waren Heihachi, der Buchhalter der Familie, Tashichi, Inosuke und Kuchinawa, der Boss der Bande. Wir erkennen schon während der Szene, dass Heihachi der Kunde ist, den Okinu und Osei bei ihrem Einführungsflashback ermordet haben. Aber auch

Inosuke und Tashichi erkennen wir, es sind Ginzo und Ogi. Nur den Boss Kuchinawa können wir nicht ausmachen.

Als wir in die Gegenwart zurückgeführt werden, wird uns auch wieder die Rache an Heihachi noch einmal gezeigt. Okinu erzählt davon, dass sie ihn gefunden und sich an ihm gerächt haben. Die anderen Schurken kennen sie nur unter den oben erwähnten Namen. Wir erfahren an dieser Stelle, dass die beiden Geschwister unter tragischen Umständen zu ihrer Bluttat verleitet wurden und sie tatsächlich Opfer sind.

5.3.4.3. Erinnerungen

Während Ichi, Shinkichi, Okinu und Osei sich bei Ōme verstecken, erinnern sich sowohl Ichi, als auch Okinu an vergangene Zeiten. Von Ichi sehen wir einen Flashback zu einem Kampf, der, wie die Gegenwart auch, von starkem Regen begleitet wird. Okinu erinnert sich an traurigere Geschehen, die im Regen begannen. Daran wie sie und ihr Bruder ums Überleben kämpfen mussten und wie es dazu kam, dass ihr Bruder Frauenkleider anzog. Abhängig von der Großzügigkeit anderer, wurden die beiden Geschwister von einem Herren aufgenommen, der Seitaro bzw. später dann Osei gerne in fraulicher Aufmachung sah. Doch beide flohen und Seitaro musste sich dann um Geld zu beschaffen, verkaufen. Wir erahnen nur, wie schwer die Kinder es gehabt haben müssen. Osei übt, in Okinus Erinnerung, wie eine Geisha zu tanzen. Zurück in der Gegenwart weist Okinu Osei darauf hin, es wäre Zeit für ihre Übungen. Nun beginnen sich Vergangenheit und Gegenwart zu vermischen.



Grafik 20 *Zatōichi* 2003 Okinu und Osei/Sequenz 34/3

Den Rhythmus dieses Tanzes von Osei, hinaus von der Gegenwart hinein in die Vergangenheit und wieder zurück, lässt sich auf der obigen grafischen Schnitffrequenz gut erkennen. Er beginnt mit Einstellung 117, einem *medium close up* von dem Erwachsenen Osei, der tanzt. Dann ein Schnitt, Einstellung 118, und wir sehen das Kind Seitaro, wie er synchron zu seinem Erwachsenen Pendant tanzt. Einstellung 119 zeigt uns Oseis kindliche

Gestalt in einem *medium long shot* tanzend. Ein Schnitt und wir sehen in Einstellung 120 wieder die erwachsene Gestalt Oseis in der Gegenwart, synchron den Tanz der vorherigen Einstellung fortführen.

In dieser Form geht der Tanz weiter und springt in den Zeiten hin und her. Zwischendurch sehen wir immer wieder Okinu traurig vor sich hin spielend an der Shamisen. Gegen Ende scheint sie dann in ein Loch zu sinken und nicht mehr fähig zu sein, zu musizieren. Begleitet wird Okinus Erinnerung trotz ihres Shamisen-Spiels noch von einer zweiten Tonspur mit einer melancholischen Melodie, die Okinus Verzweiflung und Traurigkeit auch akustisch an uns heran trägt. Dieser Tanz hinterlässt nicht nur bei Okinu starken Eindruck, sondern auch dem Zuschauer wird die verzweifelte Lage der Geschwister stark näher gebracht.

Letztendlich ist es dann aber Ichi, der die Rache der Geschwister tatsächlich vollzieht. Okinu vertraut sich Ichi an, sie scheint viel von ihm zu halten. Sie möchte noch einmal zu Ogi. Uns, und vielleicht sogar ihr, ist klar, dass Ichi ihnen helfen wird. Als die Geschwister in einen Hinterhalt gelockt und angegriffen werden, taucht Ichi wirklich auf. Er schickt die beiden fort, sie fliehen. Er übernimmt den Rest. Am Ende scheinen Okinu und Osei bei Ōme und Shinkichi Freundschaft gefunden zu haben. Doch seine Frauenkleider möchte Osei nicht aufgeben, erklärt er auf eine Bemerkung Shinkichis. Der Film endet mit einem modern anmutenden Steptanz beim Stadt-Festival, hier zeigen nun auch Ōme, Shinkichi, Okinu und Osei was sie können. Dieser letzte Steptanz der Crew erinnert stark an eine Theaterbühne und eine letzte Verbeugung der Mitwirkenden. Besonders als durch eine Trickmontage aus Okinu und Osei wieder Kinder werden und dann wieder Erwachsene.



Abb.17

Osei, Okinu/ *Zatōichi* 2003

0:35:37

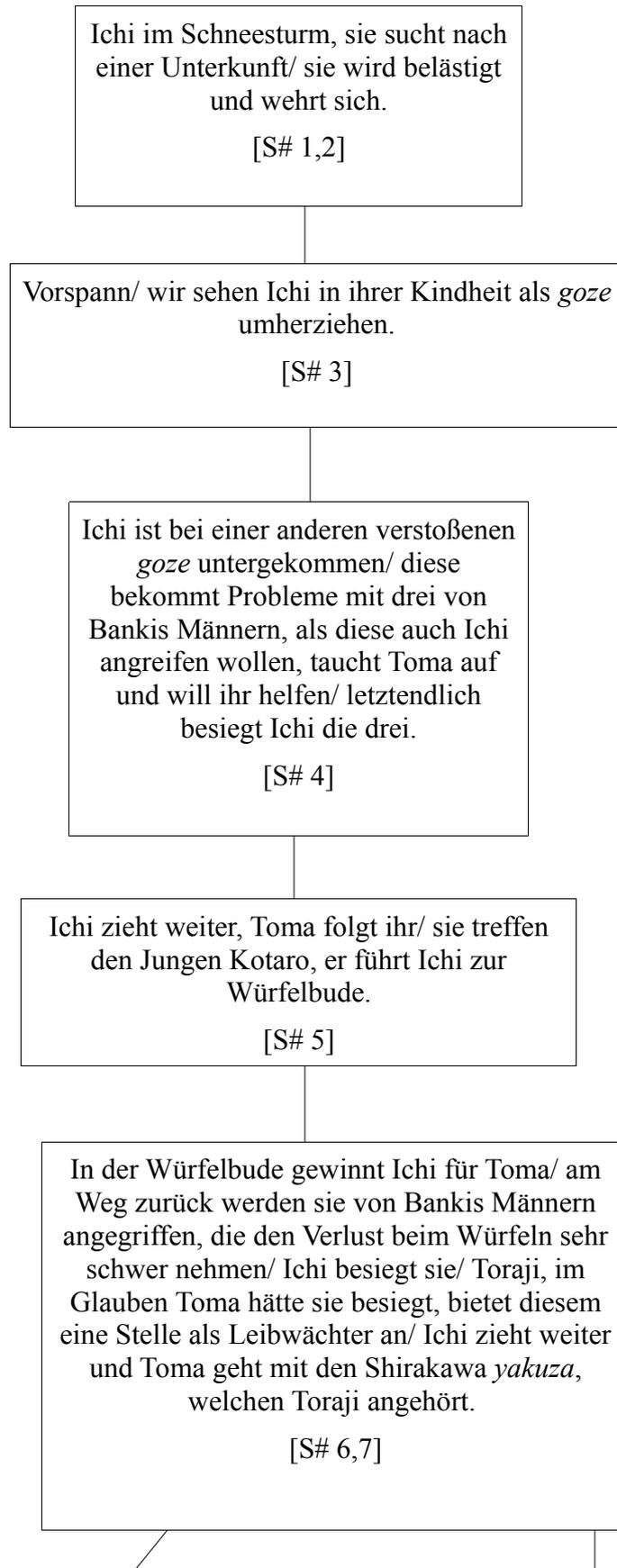
5.4. Ichi von Sori Fumihiko (2008)

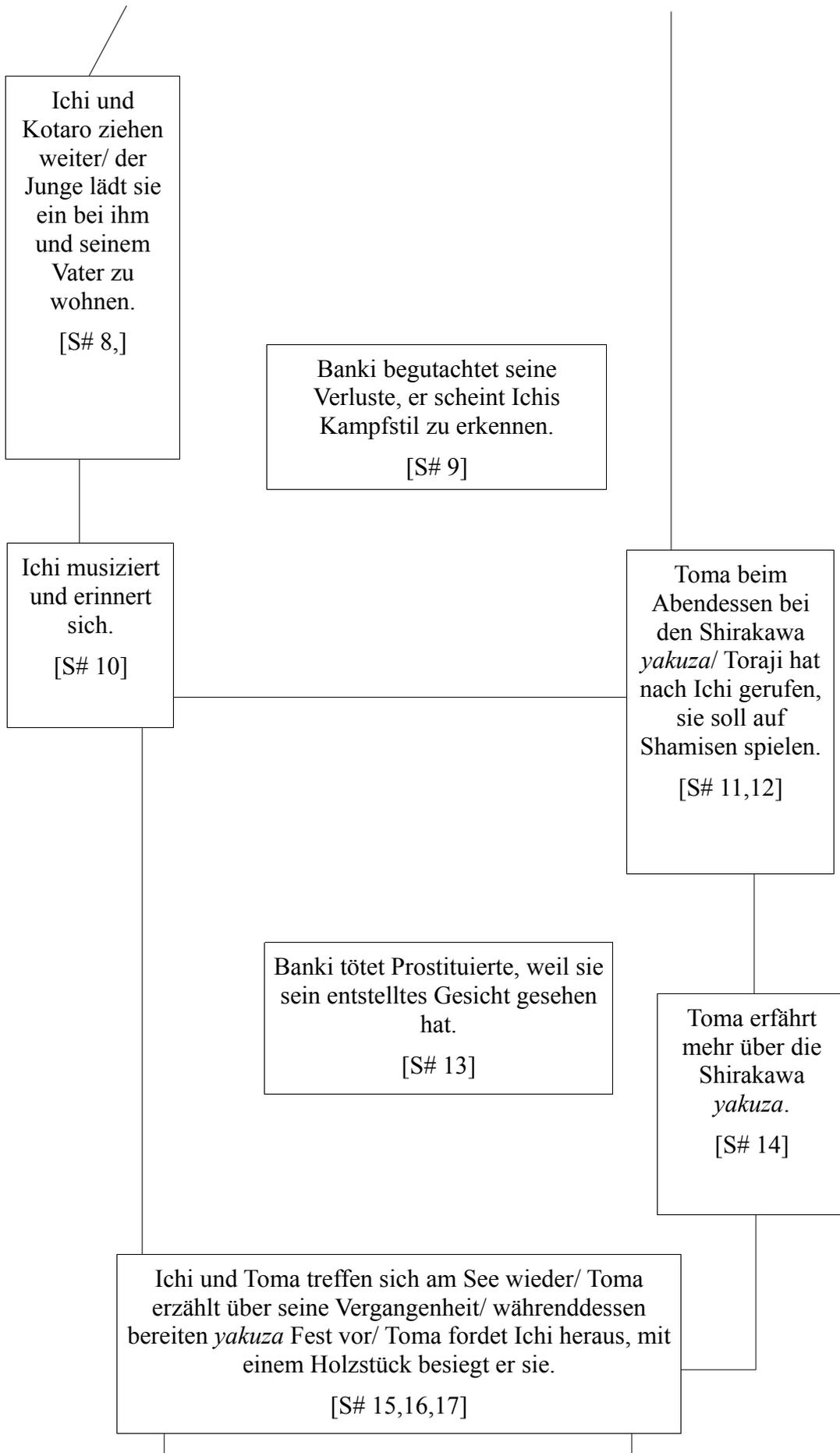
Eine Filmversion mit einem weiblichen Zatōichi kam 2008 in die japanischen Kinos. Regie führte bei diesem Film, mit dem Titel *Ichi*, Sori Fumihiko. Das Drehbuch lieferte die Autorin Asano Taeko, als Vorlage diente wieder Shimoszawa Kans Werk. Die weibliche Hauptrolle des Ichi spielte Ayase Haruka. Die Rolle des Ronin, hier mit dem Namen Toma, der diesmal nicht als Ichis Gegenspieler auftritt, sondern mit dem sich eine Liebesgeschichte anbahnen wird, übernahm Ōsawa Takao. Ichis Gegenspieler Banki wird von Nakamura Shidō Junior verkörpert. Produziert wurde dieser Film von einigen Produktionsfirmen, unter anderem von den Ichi Film Partners. Die DVD, die ich für meine Recherchen verwendet habe, ist folgende:

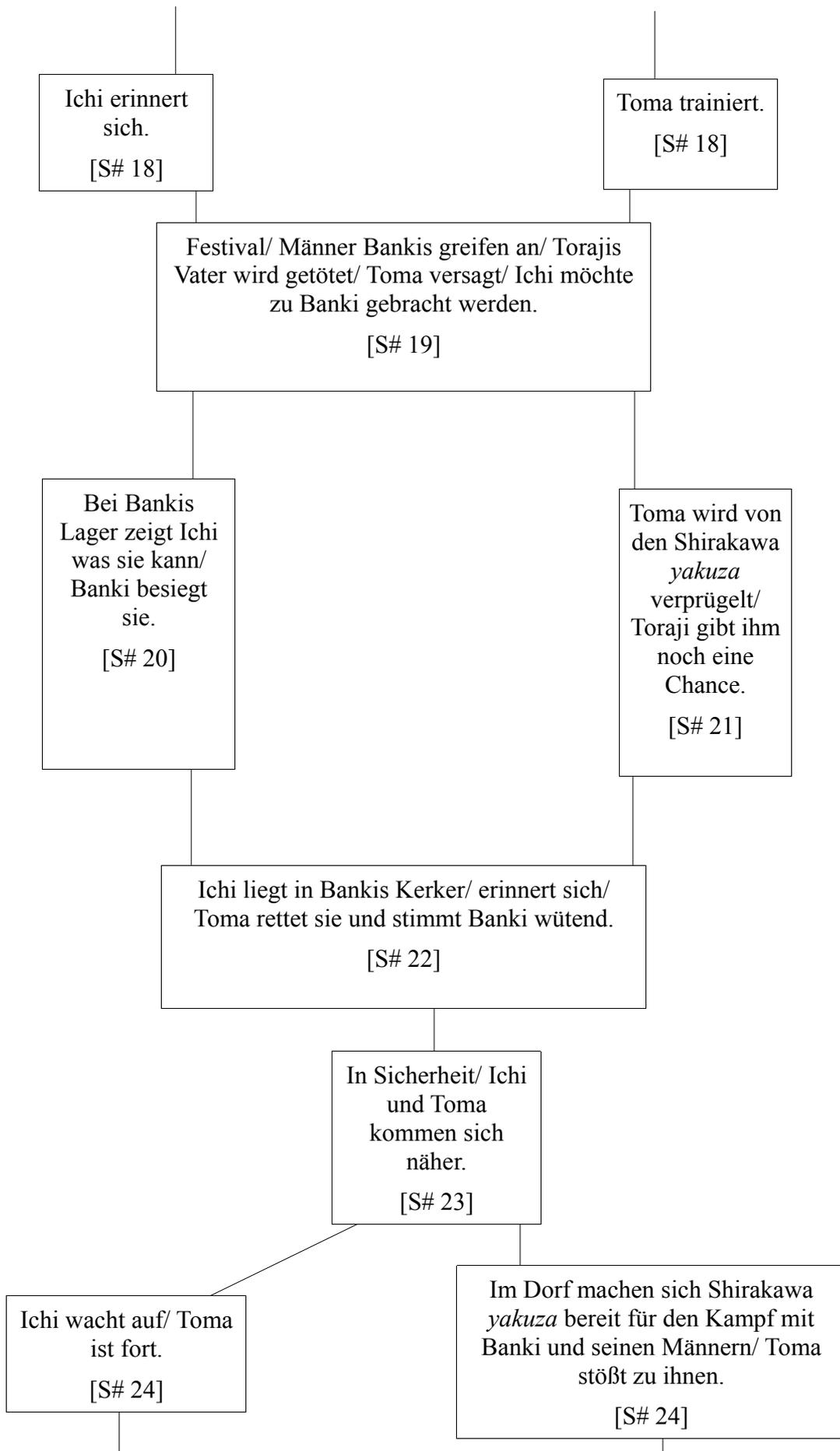
Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

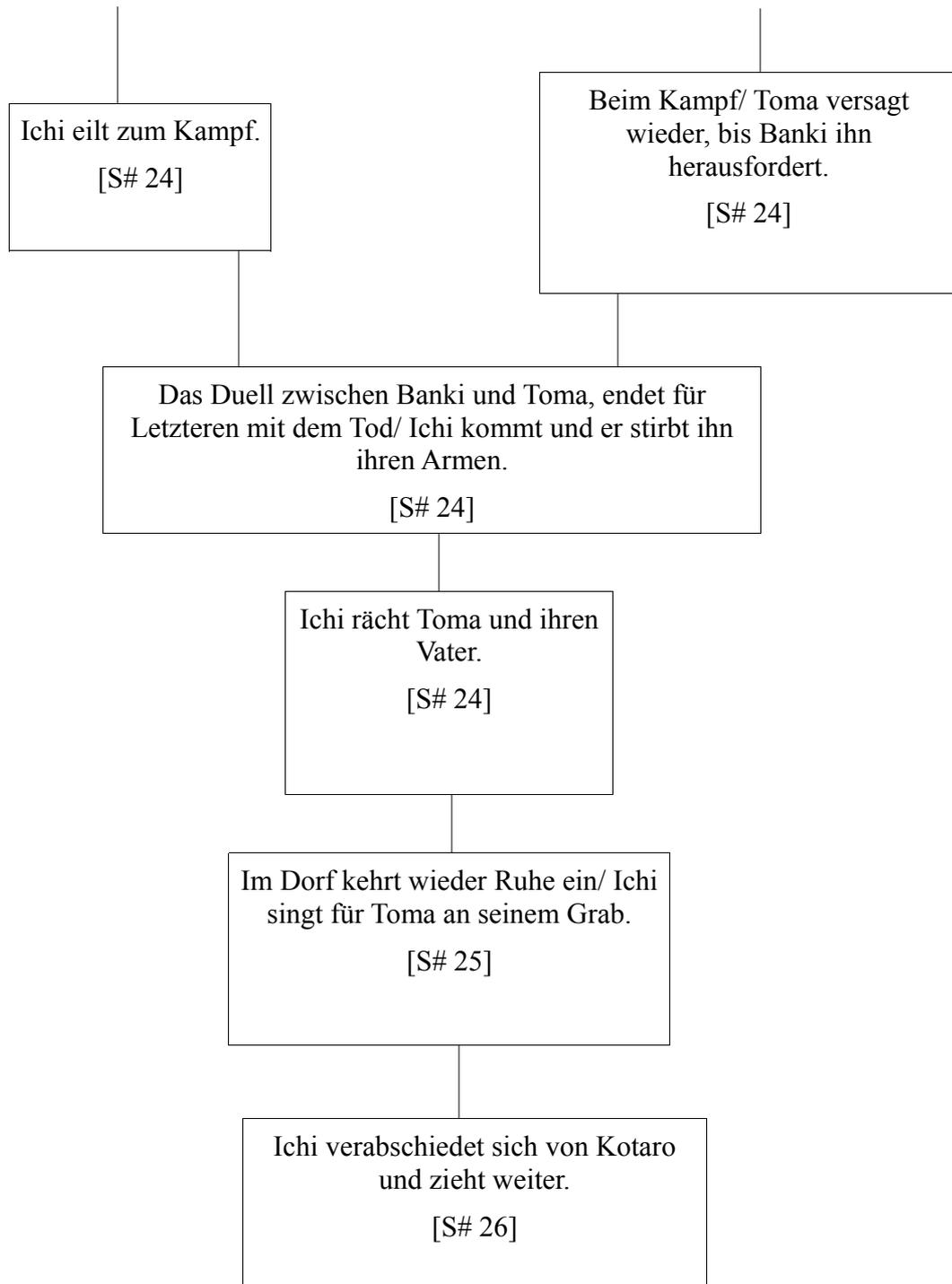
Analysiert wurden die Figur von Ichi, die Figur von dem Ronin Toma, mit welchem sich im Laufe des Films eine Liebesgeschichte anbahnt, und die Figur von Banki, dem Bösewicht und Gegenspieler von Ichi. Auf den nächsten Seiten folgt eine Skizzierung des Filmaufbaus.

5.4.1. Filmischer Aufbau









Fin

5.4.2. Ichi, gespielt von Ayase Haruka

Gleich zu Beginn des Films von Sori Fumihiko erfahren wir, dass der weibliche *Zatōichi* hier kein *bakuto* mehr ist oder war. Ichi, die Frau, ist in Soris Film eine *goze*, eine blinde Sängerin, die mit der Shamisen musiziert.

Über die Geschichte dieser blinden Sängerinnen ist nicht viel bekannt. Vermutlich finden sich ihre Wurzeln in einer mittelalterlichen Tradition von Frauen, die herum zogen, um Legenden des Buddhismus vorzutragen. Auch durch Prostitution schienen einige ihren Lebensunterhalt bestritten zu haben. Ende des 17. Jahrhunderts wurden diese *goze* zu einem bedeutenden Teil des Lebens in Japans Städten (Fritsch 1996:198f). Wir sehen hier also eine Veränderung der Figur *Zatōichi*, dies scheint darauf zurückzuführen zu sein, dass Ichi in diesem Film weiblich ist. Asano Taeko hat in ihrem Drehbuch dieses Films einen anderen Pfad für den weiblichen Ichi eingeschlagen.

5.4.2.1. Ichis erster Auftritt

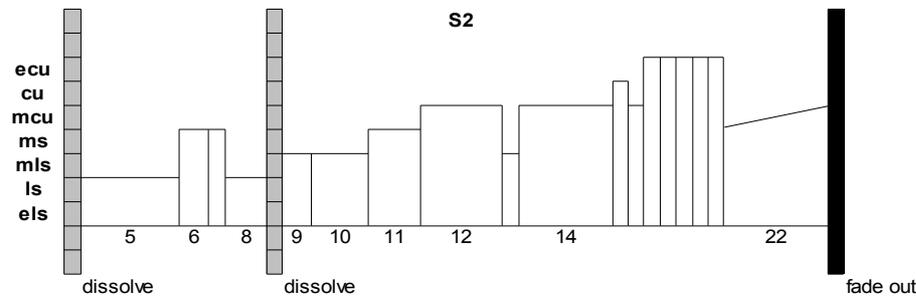
Die ersten Aufnahmen, die wir von Ichi sehen, zeigen sie in einem Schneesturm. Von einem extremen *high angle*, einer Vogelperspektive, aus sehen wir Ichi ins Bild stapfen. Noch erkennen wir nicht, dass dieser Ichi eine Frau ist, außer wir wussten es schon bevor wir uns den Film ansehen. Mit ihrem Stock bahnt sich Ichi einen Weg durch das grauenvolle Wetter. Als Ichi fällt sehen wir sie das erste Mal näher.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Ein *medium shot* zeigt uns Ichi niedergefallen auf dem eisigen Boden liegen. Wir sehen ihr Gesicht noch nicht, der große Strohhut verdeckt es. Dann ein *close up* auf Ichis Stock, ihre Hand greift danach. Als sie ihn wieder erfasst hat, steht sie auf. Dies beobachten wir von Hinten in einem *long shot*, noch immer wird unsere Neugier auf Ichi nicht gestillt. Eine Überblendung führt uns weiter in die nächste Szene. Ichi steht, in einem *long shot* und einer starken *high angle* Perspektive, vor einem Haus und scheint auf ihrer Shamisen zu spielen. Sie sucht wohl Unterschlupf. Ein *medium shot* führt uns ein wenig näher heran, aber durch den Hut und ein Tuch, welches Ichi um den Kopf gewickelt hat, erhaschen wir noch keinen Blick auf ihr Gesicht. Wir bemerken aber nun im Licht des Hauses, dass ihre Kleider stark zerlumpt sind und auch ihr Strohhut nicht mehr der Neueste ist. Ein *medium shot* zeigt uns Ichis Rückseite und der nächste Schnitt führt uns wieder zurück zu dem *long shot* im starken *high angle* vor dem Haus. Die Besitzerin des Hauses scheint Ichi keinen Unterschlupf vor der Kälte zu gewähren. Ihre Shamisen verstummt, und eine Überblendung führt uns in die

nächste Einstellung. Das stürmische Wetter tobt weiter.

Einen ersten zufriedenstellenden Blick können wir nun erst am Ende dieser Sequenz auf Ichi werfen. Vorher soll dies noch aufs Möglichste heraus gezögert werden. Die Schnittfrequenzgrafik dieser Sequenz ist auf der nachfolgenden Seite zu sehen.



Grafik 21 Ichi 2008 Ichi/Sequenz 2

Die Grafik lässt uns den visuellen Aufbau der Sequenz genauer erkennen. In Einstellung 9 sehen wir Ichi in einer Art Schuppen am Boden liegen, es ist so dunkel, dass wir sie nur schemenhaft erkennen. Einstellung 10 zeigt uns nur Ichis zusammen gekauerten Rücken. Ein Mann aus dem Haus bringt ihr etwas zu Essen. Die nächste Einstellung zeigt uns einen *medium shot* von Ichi, die nach dem Essen greift und sich bedient. Die *high angle* Perspektive dieser Einstellung lässt uns nur Ichis Hinterkopf sehen. Bei der darauf folgenden Einstellung Nummer 12, gehen wir zwar näher heran, in einem *medium close up*, aber trotzdem ist es zu dunkel und der Winkel in welchem Ichi gezeigt wird so gewählt, dass wir noch immer nicht mehr erkennen können. Wir erfahren von dem Mann, dass sie hübsch ist, bevor wir uns selbst davon überzeugen werden. Nun kommt es zu Handgreiflichkeiten, der gute Samariter fällt Ichi an. Einstellung 13 zeigt uns in einem *medium long shot*, wie er sie zu Boden drückt und sich auf sie stürzt. Doch erst in Einstellung 22, nachdem Ichi ihn abgewehrt und ihm einige Finger abgeschnitten hat, werden wir endlich ihr Gesicht sehen. In dieser Einstellung sehen wir Ichi zuerst im Schatten in einem *medium shot*, noch sehen wir nur Umrisse, doch im Laufe der Einstellung lehnt sie sich nach vorne ins Licht und näher an die Kamera. Nun erhalten wir einen ordentlichen Blick auf sie in einem *medium close up*. Mit einem *fade out* wird die Sequenz beendet.

Ton

Das tosende Geräusch des Schneesturms zieht sich durch die erste Sequenz des Films bis in

den Beginn der Zweiten. Mit dem Übergang der Überblendung in die zweite Sequenz, hören wir eine Shamisen spielen. Bald sehen wir auch, woher die Musik kommt, Ichi spielt im Schneesturm vor einer Haustür und hofft auf Einlass. Die Shamisen übertönt den Schneesturm, doch findet sie kein Gehör bei der Hausherrin. Mit dem Schließen der Tür, hört auch das Shamisenspiel auf. Wir hören wieder nur den Sturm.

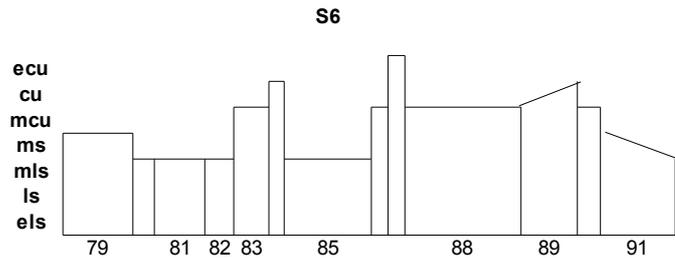
Im Schuppen hören wir von außen immer noch das Tosen des Winds. Ein Mann bringt Ichi Essen, wir hören das Holz knarren unter seinen Schritten, seine Stimme und den heulenden Wind. Ichi gefällt dem Fremden und er wird aufdringlich, als Begründung gibt er an, dass sie als allein umherziehende *goze* schon einmal mit einem Mann zusammen gewesen sein muss, da sie sonst nicht von ihrer Gruppe verstoßen worden wäre. Ichi bittet ihn aufzuhören, als dies nichts nutzt greift sie zum Schwert. Als der Angreifer weg läuft, aus Angst vor mehr abgeschnittenen Fingern, sehen und hören wir Ichi zum ersten Mal deutlich. Sie spricht davon, dass sie nicht sehen kann was sie abschneidet. Ein *fade out* beendet die Szene und der Vorspann beginnt.

5.4.2.2. Ichi beim Würfeln

Ichis Fähigkeit beim Würfelspiel zu erkennen, welches Ergebnis unter dem Becher verborgen ist, wird auch in dieser Filmversion thematisiert. Anders als Kitano, folgt Sori hier aber eher dem vorher schon gängig gewesenen Muster.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Wir sehen Ichi aus der Nähe, der Ton wird aufgedreht, eine verheißungsvolle Melodie erklingt. Die Würfel und die Hand des Würfelnden werden gezeigt, die Geräuschkulisse ist verstärkt und die Melodie spielt im Off. Dann sehen wir einen *extreme close up* von den Würfeln, die im Becher gegeneinander springen. Ein Schnitt und wir sehen einen *extreme close up* von Ichis Ohr. Die Melodie geht weiter, der Becher setzt mit erhöhter Lautstärke auf. Als nächstes ein *medium close up* von Ichi, Toma unscharf im Vordergrund. Ichi verrät das Ergebnis und ein Fokus-Wechsel folgt. Toma, für den die Information gedacht war, wird scharf gestellt und Ichi im Hintergrund wird unscharf. Anders als in den ersten beiden Filmen mit Katsu Shintarō, gibt es in diesem Film, wie auch bei Kitano, keine Szene in welcher Ichi selbst würfelt. Den Aufbau der Szene, betreffend die Schnittfrequenz, lässt nachfolgende Grafik klarer werden.



Grafik 22

Ichi 2008

Ichi/Sequenz 6

Ton

Stark aufgedreht wird der Ton, als der Würfelnde seine Bewegungen ausführt. Wir hören laut, fast dröhnend das Geräusch der aneinander stoßenden Würfel, auch das Aufsetzen des Bechers wirkt übertrieben laut. Wir versetzen uns in Ichis Wahrnehmungswelt. Erinnern wir uns an Misumi Kenjis Film aus dem 1962er Jahr, dann finden wir hier einige Ähnlichkeiten. Hirates erster Auftritt, hatte uns auch Ichis Wahrnehmung als Blinder vermittelt. Die Nahaufnahme von Ichis Ohr ist uns ebenso bekannt, wie das übertriebene Aufdrehen der Geräusche rund um ihn. Hier wendet Sori diese darstellerische Methode beim Würfelspiel an.

5.4.2.3. Ichis Kampf im Dunkeln

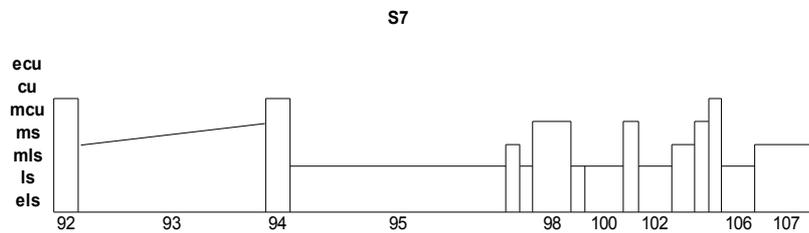
Nachdem Toma beim Würfeln wieder gewonnen hat, was er bei dem Versuch, Ichi zu helfen verloren hat, macht sich Ichi auf den Weg. Gemeinsam mit Kotaro geht sie eine dunkle Straße im Wald entlang. Toma stößt auch wieder zu ihnen. Als Toma dann erneut auf Schwierigkeiten mit Männern Bankis trifft, ist Ichis Einsatz wieder notwendig.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Nun beginnt eine, für die Darstellung der Figur des Zatōichi ebenso bedeutend wirkende Szene, wie die des Würfelspiels. Der Kampf Ichis in der Dunkelheit, bevor dieser beginnt, löscht er oder sie üblicherweise die einzige Lichtquelle. Hier und in den ersten beiden besprochenen Filmen eine Laterne, bei Kitano zwei Kerzen. Hier findet der Kampf wieder in der freien Natur statt, stark orientiert an den frühen filmischen Vorgängern.

Vorerst mischt sich Ichi noch nicht in die Auseinandersetzung Tomas mit den Männern ein, doch als dieser bereits am Boden liegt, nimmt sie die Sache in die Hand. Dann mit einer schnellen Drehung löscht sie die Laterne indem sie sie mit einem gezielten Hieb ihres Schwertes durchteilt. Es wird dunkel. Der Kampf geht weiter in einem sehr übersichtlichen

long shot. Er endet noch in der selben Einstellung. Ichi streckt, wie schon ihre männlichen Pendanten zuvor, alle Angreifer nieder. Folgende Schnittfrequenzgrafik zeigt den visuellen Sequenzaufbau.



Grafik 23

Ichi 2008

Ichi/Sequenz 7

Ton

Aus dem Off gibt es in dieser Szene keine Musik. Alles bleibt sehr ruhig, bis auf die aufgewühlten Stimmen der Angreifer, die sich betrogen fühlen. Wir hören Schritte, Schwertklingen, das Entstehen von Wunden und die Stimmen, der Sprechenden. Sonst ist es still, wir hören keine Eulen, Wasser, oder sonstige Geräusche der Natur. Eine Melodie erklingt erst, als Toraji dazukommt und Toma eine Stelle anbietet.

5.4.2.4. Ichis femininer Auftritt

Bei einem Abendessen der Shirakawa *yakuza*, läßt Toraji Ichi holen. Sie soll für alle, besonders für Toma, spielen. Als sie von Kotaros Vater hereingeführt wird, sehen wir sie zum ersten Mal in einem anderen Gewand, als in ihren Lumpen. Sie ist hübsch zurechtgemacht mit einer passenden Frisur. Die erste Einstellung in der wir sie so sehen, ist ein *medium long shot*. Als sie sich vor den Anwesenden verbeugt, führt uns ein Schnitt näher heran. Wir sehen Ichi in einem *medium close up*. Die nächste Einstellung zeigt uns Tomas verdutztes Gesicht, auch in einem *medium close up*. Dem Zuschauer ist der Fortlauf vollkommen klar, es wird zu einer Liebesgeschichte kommen. Schon am Ende dieser Sequenz beginnt das Unausweichliche mit einer zarten Berührung der Hände der beiden.

Bei einem späteren Gespräch am See mit Toma erfahren wir mehr über Ichis Ansichten und Einstellungen. Sie mischt sich nicht gerne ein, anders als ihre männlichen Vorgänger, hält sie sich heraus, wenn die Schwachen traktiert werde. Sie scheint dem Leben eher gleichgültig gegenüberzustehen. Ihre Blindheit ängstigt sie. Später werden wir noch erfahren, welche Ereignisse diese Einstellung hervorgerufen haben.

5.4.2.5. Ichis Vergangenheit

Mehr über Ichis Leben erfahren wir, als sie sich zu Banki bringen lässt und sie, nachdem sie gegen ihn verloren hat, in seinem Kerker über ihre Vergangenheit nachdenkt. Ständig auf der Suche nach ihrem Vater, erfährt sie, dass Banki jemanden kannte, der ihren Kampfstil anwendet. Doch nachdem sie gegen Banki und noch bevor sie ihr Bewusstsein verliert, erfährt sie durch Banki selbst, dass ihr Vater krank wurde und starb. Dann im Kerker, lässt sie das Glöckchen ins Dunkel fallen, welches ihr Vater ihr geschenkt hat. Wir sehen Flashbacks in Ichis Vergangenheit, begleitet von einer melancholischen Melodie. Gesprochen wird vorerst nicht. Wir beobachten wie Ichis Vater sie zu einer Gruppe *goze* bringt und dort lässt. Es wird uns gezeigt, wie sie das Shamisenspiel erlernt und gelegentlichen Besuch von ihrem Vater erhält. Obwohl er blind ist, scheint er ein guter Schwertkämpfer zu sein und er unterrichtet sie. Die Zeit fliegt vorbei und ein *match cut* zeigt uns zuerst das Kind Ichi, wie es sich verbeugt und nur mehr der große Strohhut im Bild ist, dann ein unsichtbarer Schnitt und den Kopf hebt die junge Frau, die wir bereits den Film über begleitet haben. Kurz darauf sehen wir, warum sie nicht mehr bei ihrer Gruppe von *goze* ist. Erneut eine Belästigung, Ichi wurde vergewaltigt. Nun auf sich allein gestellt versucht sie ihren Peiniger dazu zu überreden, alles aufzuklären, damit sie nicht ihr zu Hause verliert. Zum ersten Mal wird nun während diesem Flashback gesprochen. Doch es läuft nicht wie geplant und endet damit, dass sie ihren Peiniger tötet.

5.4.2.6. Ichis Kampf gegen Banki

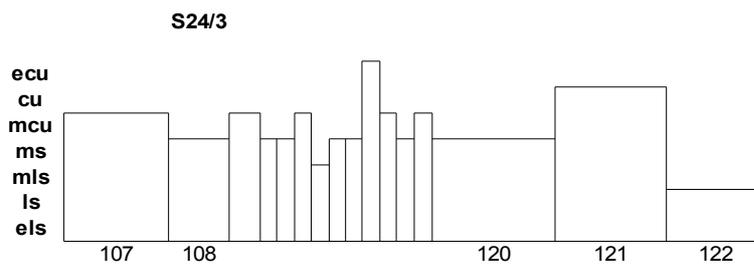
Eingeleitet wird Ichis Kampf gegen Banki schon während Toma stirbt. Wir sehen, dass Banki sich noch bewegt. Als Ichi dann um den verstorbenen Toma weint, sehen wir im unscharfen Hintergrund Bankis Bemühen aufzustehen. Mit dem Gelingen dieses ändert sich der Fokus des Bildes, Banki wird scharf gestellt und Ichi im Vordergrund wird unscharf. Eine leichte Kamerabewegung begleitet diese Einstellung.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Wir beobachten Toraji, der seinen *yakuza* zurückhält, zu Banki zu laufen. Toraji kennt Ichis Fähigkeiten. Die nächste Einstellung wird wieder von dramatischer Musik begleitet. Wir sehen Ichis Rückseite in einem *long shot*, Tomas Leiche liegt vor ihr am Boden, im Hintergrund Bankis erschöpfte Männer. Ichi nimmt ihr Schwert und erhebt sich. Dann ein *medium close up* von Ichi in einem *straight-on angle*. Sie dreht sich gerade um. Ein Gegenschuss zu Banki, auch in einem *medium close up*. Zurück zu der Aufnahme von Ichi,

ein Schnitt, wir sehen wieder Banki in einem *medium shot*, perspektivische Tiefe erhält diese Einstellung durch Ichis Haar, das wir am rechten Bildrand unscharf erkennen können. Darauf folgt ein *medium shot* von Ichi, die sich nun umdreht. Sie erklärt Banki, das nie zu verzeihen, dann zieht sie ihr Schwert. Der folgende *close up* zeigt uns dies dann auch aus der Nähe. Wir sehen Ichis Tränen, sie ist bereit zum Kampf. Ein Gegenschuss zeigt uns wieder Banki in einem *medium close up*, er greift an. Diese Einstellung ist Bankis 109te. Ein Schnitt und wir sehen Banki noch auf die Kamera zu stürmen, diesmal in einem *medium shot*. Es folgt ein *medium close up* von Ichi, diese Einstellung von ihr trägt die Nummer 390. Synchron zu Bankis Einstellungen, folgt auch diesem *medium close up* von Ichi, dann auch ein *medium shot* von ihr. In dieser Einstellung beobachten wir, wie Ichi Bankis Schwerthieb abwehrt. Der nun folgende Kampf ist sehr kurz im Vergleich zu Tomas Kampf, die nachfolgenden Grafiken zeigen dies.

Banki

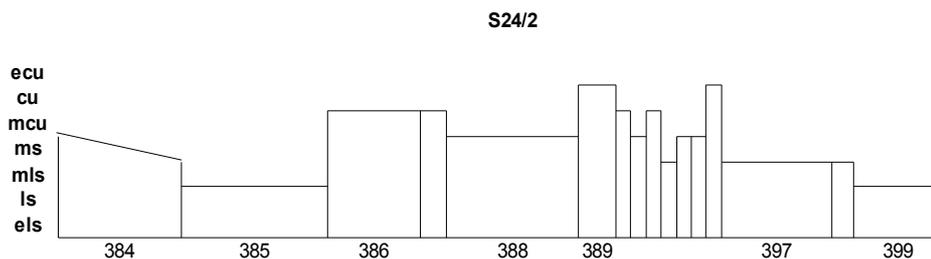


Grafik 24

Ichi 2008

Banki/Sequenz 24/3

Ichi



Grafik 25

Ichi 2008

Ichi/Sequenz 24/2

Nachdem wir beobachten, wie Ichi Banki den tödlichen Schwerthieb versetzt, wird uns Bankis Entstellung in einem *medium close up* gezeigt.

Ton

Vorerst ist es noch still, als Banki sich im Hintergrund erhebt. Wir hören seine Bewegungen

beim Versuch aufzustehen. Musik erklingt erst, als wir, nach Torajis Eingreifen, wieder eine Einstellung von Ichi sehen. Wir sehen sie noch am Boden kauern bei Tomas Leiche, melancholische Musik erklingt. Ichi greift nach ihrem Schwert und steht auf, begleitet von besagter Melodie. Ichi und Banki beginnen eine Unterhaltung. Ichi erklärt dabei, nie zu verzeihen was er getan hat. Immer noch wird all dies von der melancholischen Musik begleitet, welche lauter wird als Ichi ihr Schwert zieht. Mit einem Aufschrei greift Banki an, auch die Musik erfährt nun einen dramatischen Höhepunkt. Extrem laut hören wir die Schwertklingen aufeinander prallen, auch das Einsinken Bankis als Ichi ihm einen Hieb versetzt wird übertrieben laut wiedergegeben. Ihren absoluten Höhepunkt an Dramatik erreicht die Musik gemeinsam mit der Handlung. Als Ichi zum vernichtenden Hieb ausholt, ertönt die Melodie fast schreiend, das Geräusch der Schwertklinge, die ihr Opfer erreicht hat, wird stark hoch gedreht. Wir hören Bankis Körper nieder sinken, nun ist alles wieder still, nur der Wind ist zu hören, bald nicht einmal dieser mehr. In der nachfolgenden Sequenz hören wir Ichi das Lied singen, welches Toma so berührt hatte, begleitet von ihrer Shamisen. Im Dorf ist wieder Ruhe eingekehrt, vor Tomas Grab singt Ichi ihr Lied. Bald wird sie sich von Kotaro verabschieden und weiter ziehen, ihre Lebenseinstellung verändert durch die Begegnung mit Toma.

Abb.18 Ichi/ *Ichi* 2008

0:06:27

5.4.3. Toma, gespielt von Ōsawa Takao

Der erste Auftritt des Ronin zeigt schon den Unterschied dieser Rolle zu den Rollenbildern, die uns von den anderen drei Filmen bekannt sind. Sein Eintritt in das Filmgeschehen ist ein Versuch Ichi vor Belästigung zu beschützen. Wie wir hier schon richtig vermuten, wird der herrenlose Samurai dieses Films am Ende nicht zu Ichis Gegenspieler werden.

5.4.3.1. Tomas erster Auftritt

Tomas visuelles Auftreten wird akustisch durch einen Ausruf vorbereitet. Als Ichi von drei Männern Bankis belästigt wird, ruft er diese an, inne zu halten. Ein Schnitt und die nächste Einstellung zeigt uns Toma zum ersten Mal.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Tomas erste Einstellung ist ein *long shot* in *straight-on anlge* Perspektive, von weit weg also. Als er näher an die Kamera herankommt sehen wir ihn in einem *medium long shot*. Er ist schlicht gekleidet und trägt seine Schwerter zu seiner Linken. Seine zweite Einstellung zeigt uns den Fremden gleich näher, in einem *medium close up*. Bankis Männer fordern ihn zum Kampf, doch scheint er dies unbedingt vermeiden zu wollen. Er wirkt unsicher und etwas eingeschüchtert, trotz seines mutigen Eingreifens. Ein *extreme close up* zeigt uns woran es liegt, dass er so verunsichert wirkt, er scheint Probleme damit zu haben sein Schwert zu ziehen, er wirkt blockiert. Statt zu kämpfen, versucht er mit Geld die Männer gütig zu stimmen, doch diese stecken das Geld ein und greifen ihn trotzdem an. Ein erneuter *extreme close up* auf den Griff von Tomas Schwert zeigt uns erneut, seine zitternden Hände und sein Unvermögen das Schwert zu ziehen. Auch die nächste Einstellung Tomas, ein *medium shot*, verdeutlicht dies nochmals. Als Toma sich ängstlich zusammen kauert und auf den Angriff wartet, greift Ichi ein. Sie besiegt die Männer.

Ton

Mit einem Ausruf kündigt sich Tomas Figur dem Zuschauer an. Wir sehen gerade noch auf Ichi und die drei Männer, welche sie belästigen, als wir aus dem Off Tomas Ruf: „Haltet ein“, hören. Die nächste Einstellung zeigt uns dann den heran laufenden Toma. Wir hören seine Schritte und seine Stimme, sonst ist es bis auf Vogelgezwitscher still. Eine Auseinandersetzung mit den drei Männern beginnt. Als die Drei sich über Tomas Versuch sich Sicherheit zu erkaufen lustig machen, beginnt im Hintergrund eine Melodie. Vorerst noch sehr bedächtig, doch mit Aufheizung der Situation wird sie im stärker, bedrohlicher und bewusster.

Trommelschläge begleiten sie. Als Ichi eingreift, hört die Musik auf und ein wuchtiger Windstoß ist zu hören, ausgelöst durch ihre Abwehr des Gegners. Es ist wieder still, wir hören die Klinge, als Ichi ihr Schwert zurück in den Stock schiebt. Der Rest des Kampfes wird ohne Musik im Hintergrund inszeniert.

5.4.3.2. Tomas Vergangenheit

Als Toma Ichi mit einem Stock herausfordert und sie schlägt, wird klar gestellt, dass er nicht aufgrund seiner schlechten Kampfqualitäten sein Schwert nicht ziehen kann. Er verrät Ichi, wie es dazu kam. In jungen Jahren verletzte er seine Mutter schwer, als er mit seinem Schwert übte. Dabei brach die Klinge seines Schwertes und die Spitze traf seine Mutter in Augennähe. Sie erblindete. Danach konnte er kein Schwert mehr ziehen. Dadurch verlor Toma auch seinen Platz als Erbe seiner Familie. Doch seine Mutter lehrte ihn weiter zu hoffen. In einem leichten Dunst aus Weichzeichner werden diese Erinnerungen Tomas visuell umgesetzt.

5.4.3.3. Tomas Kampf gegen Banki

Bei seiner Befreiungsaktion von Ichi, zieht Toma Bankis Zorn auf sich. Beim Showdown zwischen den Shirakawa *yakuza* und Bankis Männern, erleben wir Toma noch verängstigt sein Schwert zu ziehen. Er bringt es nicht fertig. Als er aber von Banki herausgefordert wird, schafft er es doch.

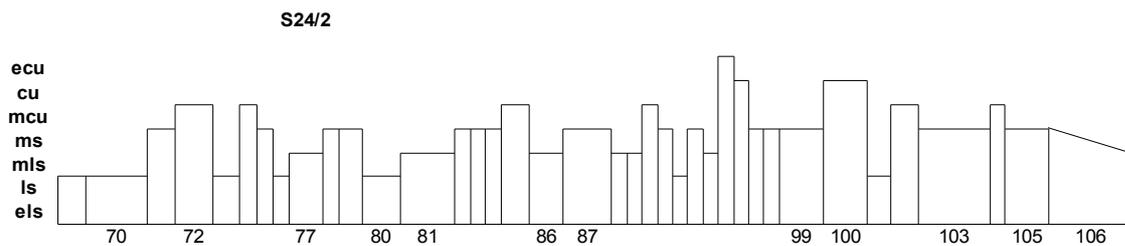
Schnitt, Kamera, Mise en scène

Tomas und Bankis Kampf beginnt mit einer Gegenüberstellung. Toma tritt auf ihn zu, beide stehen sich nun gegenüber, Banki lacht verhöhrend. Schuss-Gegenschuss, beide werden in einem *medium shot* in einer *straight-on angle* Perspektive gezeigt. Dann ein Schuss-Gegenschuss von beiden, ein *medium close up* in Perspektive der Augenhöhe, zuerst von Banki, dann von Toma. Nun sehen wir einen *long shot* aus einer *low angle* Perspektive, im linken Bildrand steht Toma, im rechten Banki. Danach ein Schnitt und ein *close up* von Toma folgt, ein Schnitt und wir sehen einen *close up* von Tomas Schwertgriffen und seinen Händen, die danach greifen. Ein *extreme close up* auf Tomas geschlossene Augen folgt, als er sie öffnet und in die Kamera blickt folgt ein erneuter Schnitt. Nun sehen wir einen weiteren *extreme close up*, diesmal von Tomas Händen, die am Schwertgriff liegen. Der Zuschauer erahnt schon, dass er das Schwert wohl diesmal ziehen kann. Tatsächlich beobachten wir, wie er das Schwert aus der Scheide zieht. Ein Schnitt und wir sehen Toma in voller Größe in einem *long shot*. Er zieht langsam und bedächtig sein Schwert, begleitet von einer dramatischen Melodie.

Es folgt ein *medium shot* in einem *straight-on angle*, der uns Toma von vorne zeigt, mit gezogenem Schwert, bereit zum Kampf. Beobachtet wird alles von Toraji, den wir in der nachfolgenden Einstellung sehen. Ein Schnitt führt uns dann zu Ichi, die sich auf den Weg gemacht hat Toma zu finden.

Nach dieser kurzen Unterbrechung kann der Kampf nun beginnen, Banki wird uns in einem *medium close up* in Augenhöhe gezeigt. Positioniert ist er bei dieser Einstellung, Nummer 74, in der rechten Bildhälfte, bis er dann auf die Kamera zukommt. Ein Gegenschuss zu Toma, der uns auch diesen in einem *medium close up* zeigt. Bei ihm ist diese Einstellung die 217te. Schnitt und mit dem nun folgenden *medium shot* von Banki beginnt der Kampf. Ein darauf folgender *long shot* gibt uns wieder mehr Überblick, die zwei haben begonnen zu kämpfen. Diese Einstellung ist Bankis Nummer 76 und Tomas 218te. Auf den folgenden Grafiken lässt sich der visuelle Aufbau des Kampfes nachvollziehen.

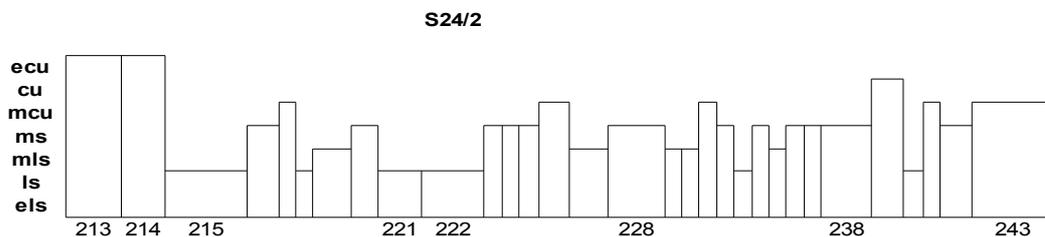
Banki



Grafik 26 Ichi 2008

Banki/Sequenz 24/2

Toma



Grafik 27 Ichi 2008

Toma/Sequenz 24/2

Der Kampf endet gerade als Ichi auftaucht. In einem *medium shot* fällt Banki zu Boden, Einstellung 103. Dann sehen wir einen *medium close up* von Toma außer Atem, Nummer 243. In der darauf folgenden Einstellung Tomas, deren grafische Darstellung im Anhang zu finden ist, bricht auch dieser verletzt zusammen. In Ichis Schoß wird er nun letztendlich sterben.

Ton

Als sich Toma und Banki gegenüberstehen, setzt die Musik aus. Wir hören Bankis höhrendes Lachen. Sonst ist es sehr still, wir können Windbewegungen hören. Dann ergreift Banki das Wort, er will, dass Ichi herausgegeben wird. Toma will dies nicht zulassen. Es wird wieder still. Als Toma dann seine Augen schließt, beginnt wieder eine dramatisch anmutende Melodie. Diese endet, als sein erster Versuch das Schwert herauszuziehen noch nicht gelingt. Toma öffnet die Augen und die Melodie erklingt erneut. Nun wird das Geräusch des Schwertes, welches aus seiner Scheide gezogen wird extrem laut verstärkt. Eine Spannung aufbauende Melodie begleitet dies. Mit dem Einstellungswechsel zu Ichi, die nach Toma sucht, verändert sich auch der Ton. Wir hören eine andere Melodie, das Keuchen von Ichi, deren Weg anstrengend ist, und ihr leises Wiederholen von Tomas Namen.

Wieder zurück beim Kampf ist die Musik verschwunden, wir hören Schritte, Schwertklingen und alle übrigen Geräusche, die zu unserem Kampf gehören. Inmitten des Kampfes, als sich ein Höhepunkt nähert, ertönt wieder dramatische Musik. Diese endet, als Toma zu sticht. Es wird still, Ichi taucht auf und Kotaro ruft laut nach Toma. Musik erklingt, doch diesmal eine melancholische Melodie. Bankis Schmerzenslaute sind zu hören. Laut aufgedreht werden die Fallgeräusche der beiden Männer wiedergegeben, die nacheinander zu Boden sinken, begleitet von jener melancholischen Melodie. Wir wissen was folgt, als Ichi Tomas Kopf in ihren Schoß legt, er wird sterben.



Abb.19

Toma/ Ichi 2008

0:34:43

5.4.4. Banki, gespielt von Nakamura Shidō Jr.

Den Bösewicht Banki sehen wir zum ersten Mal, nachdem wir vorher einen kurzen Blick auf sein Lager in einer Art Steinbruch geworfen haben. Fast erinnert diese Szenerie an ein orientalisches Piratenabenteuer.

5.4.4.1. Bankis erster Auftritt

Auch die Kostüme von Banki und seinen Männern erinnern wegen ihrer bunten Farbenpracht etwas an Piraten. Bankis Männer sind gerade dabei sich die Leichen der Männer anzusehen, die Toma seines Würfelgewinns berauben wollten, als sich die Masse teilt und Banki selbst auftritt um das Massaker zu begutachten.

Schnitt, Kamera, Mise en scène

Unser erster Blick auf Banki ist ein *medium long shot* in einem *low angle*. Er kommt auf uns zu und so wird aus dem *medium long shot* ein *medium shot*. Nur zwei Einstellungen sollen wir vorerst von Banki sehen. Die nächste ist gleich ein *close up*, der uns den Bösewicht ganz aus der Nähe präsentiert. Er trägt eine, aus Fell gefertigte Augenklappe, auch diese mutet wieder sehr an Pirat an. Seine Gesichtszüge sind markant und wie es sich für böse Filmfiguren geziemt, setzt er einen stechenden Blick ein, um einzuschüchtern.

Ton

Schon bevor wir erkennen, wo wir eigentlich sind, soll uns durch den Einsatz einer bedrohlich wirkenden Melodie bewusst gemacht werden, dass wir nun in gefährlichere Gefilde kommen. Diese Melodie begleitet die gesamte Szene aus dem Off. Als Banki auftaucht wird die Stimmung angespannter. Er begutachtet die Leichen seiner Männer und erkennt, anscheinend durch die Wunden, den Stil eines ihm bekannten Schwertkämpfers. Mit einem Trommelschlag werden wir in die nächste Szene geführt. Mehr hören oder sehen wir vorerst von Banki noch nicht.

5.4.4.2. Bankis Entstellung

Bei seinem zweiten Auftritt, sehen wir so gut wie nichts von dem Bösewicht. Als sein Helfer einer Prostituierten eine Augenbinde überreicht, ahnen wir schon, dass die Augenklappe Bankis nicht nur zur Dekoration dient. Die Dame wird angewiesen die Binde nicht abzunehmen und auf keinen Fall Bankis Gesicht zu berühren. Wir können uns vorstellen, was

folgt. Im Zuge des Liebesspiels rutscht ihre Augenbinde herunter, sie sieht das Schreckliche, schreit und verliert ihr Leben. Dabei sehen wir lediglich, wie Bankis Augenklappe, die neben dem Bett liegt mit Blut vollgespritzt wird. Den Rest hören wir nur. Bei diesen Aufnahmen ist Banki nicht wirklich zu sehen. Fraglich bleibt natürlich, warum die Augenklappe nicht auf behalten werden kann, während des Liebesspiels, aber dann hätten wir hier Bankis Grausamkeit wohl verpasst.

Im Laufe eines Gesprächs von Toma mit Torajis Vater, dem Boss der Shirakawa *yakuza*, finden wir heraus, wie es zu der Entstellung Bankis gekommen ist. Banki war ein hoch angesehener Samurai, als sein Gesicht Brandwunden erlitt. Durch seine Entstellung verlor er alles. Er wurde gemieden und aus seinem Posten hinaus gedrängt. Über diese Fremdcharakterisierung durch Torajis Vater, erfahren wir die Hintergründe von Bankis Verbrecherdasein.

5.4.4.3. Banki besucht Ichi

Interesse an Ichi bekundet Banki, als er sie in seinem Kerker besucht. Während diesem Besuch spricht Ichi kein Wort. Sie scheint bewusstlos zu sein, oder sich bewusstlos zu stellen. Banki erkundigt sich danach, in welcher Beziehung sie zu dem blinden Kämpfer gestanden habe, welchen sie so verbissen gesucht hatte. Wir erfahren mehr über Banki selbst bei diesem Besuch. Er erklärt, warum er Interesse an dem blinden Mädchen zeigt. Sie ist ein Außenseiter wie er, ganz allein schlägt sie sich durchs Leben. Er vergleicht sich mit ihr, beide würden sie herumgestoßen werden von der Gesellschaft. Bei Tomas Befreiung von Ichi macht dieser sich Banki zum Feind. Später werden beide sich beim großen Showdown treffen und es wird zu einem Kampf zwischen ihnen kommen. Doch überlebt Banki diesen, was Toma nicht gelingt. Erst Ichi wird den Bösewicht richten. Beide Kämpfe wurden in Tomas und Ichis Analysekapiteln besprochen. Dort finden sich auch Grafiken, um die Schnittfrequenz genauer zu durchleuchten.



Abb.20

Banki/ Ichi 2008

1:03:09

Das nachfolgende Kapitel wird nun noch einmal die Analyseerkenntnisse zusammenfassen und einen Überblick über die Figurendarstellungen und ihre Unterschiede in der Rollenanlegung, der vier hier bearbeiteten Verfilmungen, aufzeigen. Ebenso werden die Rollenbilder, entstanden durch die einzelnen Figurendarstellungen, in ihrer Einbettung im *yakuza* Genre besprochen, basierend auf den Erkenntnissen gewonnen durch die, im vorherigen Kapitel besprochenen, Figurenanalysen.

6. Analyseerkenntnisse

Blicken wir zurück auf das letzte Kapitel und damit auf die Figurenanalysen der vier bearbeiteten Filme, dann zeigen sich viele Gemeinsamkeiten der Figurendarstellungen jener filmischen Umsetzungen, aber auch ebenso einige Unterschiede. In diesem Kapitel werde ich die gewonnenen Erkenntnisse aus den Figurenanalysen zusammenfassen. Zuerst werden die einzelnen Figurendarstellungen der vier bearbeiteten Filme ausformuliert und miteinander verglichen. Danach wird die Einbettung der, sich über die Analysen erschlossenen, Rollenbilder in ihr Genre aufgezeigt und damit auch Tendenzen zu Helden-Typen des *yakuza* Films offen gelegt.

6.1. Figurendarstellungen in den bearbeiteten Filmen

Misumi Kenji zeigte den Zuschauern in seinem Film *Zatōichi Monogatari* auch die Wahrnehmungswelt des blinden Masseurs. Gemäß der Zeit in welcher er entstanden ist, Anfang der 1960er, blicken wir auf ein ruhiges, stilvolles Werk mit wenigen Schnitten, viel Kamera- und Figurenbewegungen. Zatōichis Vergangenheit wird genauer ausgeführt und Gewissenskonflikte detailliert angesprochen. Ichi, dessen moralische Lebenseinstellung Angelpunkt der Geschichte ist, neben seinen Schwertkünsten, baut im Laufe des Films eine tief gehende Freundschaft zu dem Ronin Hirate auf. Ichi wird uns in seiner ruhigen, bescheidenen Art präsentiert, aber auch standfest, mutig und streng. Seine Zuneigung zur tapferen Tane unterbindet er, ihretwillen. Den todkranken Hirate lässt er näher an sich heran und beginnt eine fatale Freundschaft, die in dem Tod des Ronin enden soll. Ichis moralisches Wesen erschließt sich dem Zuschauer noch einmal gegen Ende des Films, als er Sukegorō eine Standpauke hält über den Code der *yakuza*, dem sie doch folgen sollten.

Weniger klar ausgesprochen wird Ichis moralische Einstellung, dann in Katsu Shintarōs eigenem Film *Zatōichi*. Hier wird diese vielmehr eher nur angedeutet. Katus Verfilmung folgt, wie Ende der 1980er in der Filmproduktion üblich, einem schnelleren Darstellungsmuster. Katsu verwendet viel mehr Schnitte, die Handlungsstränge werden rascher durch die Geschichte geführt. Der Zuschauer erlebt einen älteren *Zatōichi* und, an dessen Alter angepasst, auch einen älteren Ronin. Bezeichnend für die Rolle dieses herrenlosen Samurais in Katus Film, ist die Tatsache, dass er nicht einmal einen Namen erhält, er bleibt ein Fremder. Ichis Vergangenheit bleibt weitgehend unerwähnt, außer seine Beziehung zu seiner Mutter. Mit ihr vergleicht er nun alle Frauen, die ihm etwas bedeuten. Sowohl die heißblütige Ohan, mit welcher er ein Liebesabenteuer erlebt, als auch das

unschuldige Mädchen Ōme, deren Unschuld er retten wird. Durch den Film führt uns Katsu mit einigen Überblendungen, schnellen Schnittfolgen und einem musikalischen Leitmotiv, das er Ichi zuordnet.

Seine individuelle filmische Version der Geschichte des blinden Masseurs schuf Kitano Takeshi Anfang der 2000er Jahre mit seinem Film *Zatōichi*. Kitanos Film erzählt nicht nur Ichis, sondern noch die Geschichten von dem Ronin Gennosuke und den Geschwistern Okinu und Osei bzw. Seitaro. In einem rhythmischen Zusammenspiel führt Kitano uns visuell und akustisch durch seinen Film. Eine ausgewogene Verbindung von filmischen Techniken, wie Schnitt, Kamerabewegung, Ton, Montage und Figurenbewegungen, erzählt dem Zuschauer drei Geschichten, die sich, je näher das Ende rückt, immer mehr zu einer Einzelnen verbinden. In der Gewissheit, dass die meisten Zuschauer die Geschichte *Zatōichis* schon kennen, kann Kitano sich auf Wesentlicheres im Plot konzentrieren, ohne Ichis Vergangenheit genauer zu durchleuchten. Der Zuschauer erlebt auch hier einen älteren Ichi. Anders als in den drei übrigen Filmen unterscheiden sich aber Ichi und der Ronin stark, wenn es um ihr Alter geht. Der Ronin Gennosuke ist um einiges jünger, als Ichi in Kitanos Film. An der Stärke seiner Kampfkünste ändert das aber nichts. In Kitanos Film kommt es, anders als in den drei anderen Filmversionen, zu keiner Liebesgeschichte. Okinu und Osei haben ihre eigene Leidensgeschichte, die verfolgt wird und die dann gegen Ende in den Mittelpunkt rückt. Es sind die Mörder ihrer Eltern, die Ichi letztendlich richten wird. Ichis moralische Einstellung findet, in der Annahme, dass diese bekannt sei, keine Erwähnung, sie wird uns aber in der Handlung und ihrem Ende verdeutlicht. Eine witzige, humorvolle Note verleihen, unter anderem, Kitanos „Augen-Anspielungen“ dem Film.

Ende der 2000er bringt Sori Fumihiko seinen Film *Ichi* heraus, diesmal mit einem weiblichen *Zatōichi*. Mittels sehr vieler Schnitte, Kamerabewegungen, Musik und Zeitraffer erzählt Sori eine neue Version des blinden *Zatōichi*. Handlung und Figuren erhalten in diesem Film Soris eher eine flachere Ausformung. Die Vergangenheit Ichis wird vollkommen verändert, sie ist kein *bakuto* mehr, sondern nun eine *goze*. Auch in ihrer Vergangenheit finden sich Enttäuschungen, doch anderer Art, als bei ihren männlichen Pendants. Hier steht eine Vergewaltigung im Zentrum, wie auch den ganzen Film über Ichi sexuellen Übergriffen ausgesetzt wird. Der weibliche Ichi findet sich hier stark in eine Opferrolle gepresst. In Soris Version nimmt die Liebesgeschichte zwischen Toma und Ichi einen zentralen Platz ein. Toma, der hier auftretende Ronin, ist im Fall dieser Geschichte nicht mehr Ichis Gegenspieler, sondern ihre Liebe. Den Part ihres Gegenspielers übernimmt der Schurke Banki, von welchem wir im Laufe des Films erfahren, dass auch er aus den Reihen der Samurai stammt.

Stark konzentriert sich in Soris Verfilmung die Handlung auf Ichis tragische Vergangenheit und ihre Gegenwart wird geleitetet von der Suche nach ihrem Vater. Auch Ichis Einstellung unterscheidet sich stark von den übrigen, hier bearbeiteten, Figurendarstellungen des Zatōchi. Teilnahmslos kümmert sie sich nicht um die Schwächeren, Einmischungen bringen nur Probleme, doch bis zum Ende des Films wird sich durch Toma diese Einstellung ändern.

Gemeinsam haben alle vier Filme die Würfelszenen, in welchen Ichi seine Fähigkeiten zeigt. In den ersten beiden Filmen trickst Ichi außerdem die Mitspieler, die seine Blindheit ausnutzen wollen um sich zu bereichern, aus. Kitano lässt diese Tricks weg und zeigt in neuer Weise Ichis Würfelszenen, aus einiger Entfernung. Er darf annehmen, dass die meisten Zuschauer um Ichis Talente beim Würfeln wissen, also muss er nicht mehr zu explizit auf diese eingehen. Anders hält es Sori, der sich zwar Kitanos Version anschließt und Ichis Würfeltricks weg lässt, aber wieder näher herangeht und uns erneut die Wahrnehmungswelt Ichis vorführt. Eine weitere gemeinsame Szene aller vier Filme, ist der Kampf in der Dunkelheit. Bis auf Kitanos Film, verwenden alle anderen der drei Filmversionen dazu Laternen, die Ichi löscht. In Kitanos Verfilmung löscht dieser zwei Kerzen, außerdem findet der Kampf nicht im Freien statt, wie er es in den anderen Versionen tut. Keinen Unterschied finden wir in der Darstellung von Ichis Schwert, außer in Länge und Farbe. Alle Filme zeigen Ichi mit einem Stock, der sich als Schwert entpuppt.

Auch misst jeder der bearbeiteten Filme einem herrenlosen Samurai gewisse Bedeutung zu. Diese verändert sich aber, je nach Film. In Misumis Verfilmung entwickelt Ichi zu diesem eine tiefgehende Freundschaft. Katsu hingegen lässt diese Freundschaft in seinem Film nicht gar so intensiv werden. Kitanos Film lässt erst gar keine freundschaftlichen Gefühle zwischen Ichi und dem Ronin aufkommen. Ganz anders stellt Sori den Fall dar, bei ihm entsteht eine Liebesgeschichte zwischen Ichi und dem Ronin.

Blicken wir zurück auf die Figurenanalysen der vier besprochenen Filme, so lassen sich bei vier Regisseuren und ihren Figurendarstellungen von Ichi und den anderen besprochenen Figuren einige Gemeinsamkeiten, aber auch einige Unterschiede, erkennen. Welche Version des blinden Zatōichi zu bevorzugen wäre, bleibt aber jedem Leser selbst überlassen.

6.2. Erkennbare Rollenbilder und deren Verankerung in ihrem Genre

Misumi Kenji verfilmte als erster die Geschichte Zatōichis zu Beginn der 1960er Jahre. 1962 kam sein Film *Zatōichi Monogatari* in die japanischen Kinos. Damit fiel Misumis Film genau in die Blütezeit des japanischen *yakuza* Genres. Wie schon im zweiten Kapitel erläutert,

waren die 1960er Jahre eine schwierige Zeit für die Filmindustrie Japans, während welcher sich der *yakuza* Film bald großer Beliebtheit erfreute. Durch das Aufkommen des Fernsehens, verlor das Kino einen großen Teil der japanischen Familien als Publikum. Sein neues Publikum bestand Großteils aus jungen Männern, welche in den Großstädten lebten. Getrennt von ihren Familien und alleine in der Großstadt, um zu arbeiten, wurden sie zu einer neuen, wichtigen Zielgruppe, derer sich die Filmindustrie annehmen sollte (Satō 1982:52f). Besonders die *yakuza* Filme hatten es nun in den 1960er Jahren diesen jungen Männern angetan. Durch den kapitalistischen Aufschwung Japans wuchsen in den Städten die Glücksspiel Unternehmen der *yakuza*, wie auch andere Zweige des Organisierten Verbrechens. Diese moderne Situation unter kapitalistischen Einflüssen führte auch zu einer Veränderung des *yakuza* Genres selbst. Schauplätze waren nun meist Großstädte des moderneren Japan, nicht mehr die feudalen Szenerien des *yakuza* Films der 1920er und 30er Jahre (McDonald 1992:174).

Eine Ausnahme bildet Misumis Filmreihe über den blinden *bakuto* Zatōichi. Als Grundlage dieser Filmreihe wurde Shimozawa Kans Werk herangezogen, welches zu den *matatabi mono* zählt, die in den vorangehenden Kapiteln bereits genauer behandelt wurden. Als Schauplatz von Misumis Filmreihe diente wieder das feudale Japan. Durch die Wahl von Shimozawa Kans Werk als Vorlage, finden sich in Misumis, hier besprochenen, Film *Zatōichi Monogatari* auch einige Einflüsse der *yakuza* Figuren aus den *matatabi* Verfilmungen der 1920er und 30er.

Wie in den vorangegangenen Kapiteln schon erläutert, erfreuten sich die Schriftsteller Hasegawa Shin und Shimozawa Kan bei den Filmemachern jener Zeit, großer Beliebtheit (McDonald 1992:170f). Mit der Adaption eines solchen Plots, fließen dann dementsprechend auch einige Figurenkonzepte der damaligen Jahrzehnte mit ein. Blicken wir, als Grundlage die vorangegangene Filmanalyse einbeziehend, auf Misumis Figur des Zatōichi, so vereint diese sowohl Merkmale des nihilistischen Helden, als auch Merkmale des *ninkyō* Helden. Einerseits zieht Ichi alleine, ohne jegliche Verwurzelung, umher und zeigt sich keinem *yakuza* Clan gegenüber loyal. Auf der anderen Seite bindet er sein moralisches Empfinden stark an den Code der *yakuza*, den *ninkyō* Kodex.

Nehmen wir als Beispiel den Vorspann von Misumis Film *Zatōichi Monogatari*, so werden uns in diesem bereits einige Symbole des nihilistischen Helden der 1920er und 30er Jahre präsentiert. Ichis Kleidung ist schlicht, er trägt sein Hab und Gut auf dem Rücken und durch die Benutzung seines Stocks, in welchem sich auch sein Schwert befindet, erfahren wir von seiner Blindheit. In späteren Szenen, wie etwa der ersten Begegnung Ichis mit Hirate am

See, wird auch der ärmliche Strohhut Ichis gezeigt, welcher laut Keiko I. McDonald zu den typischen Symbolen der *matatabi* Figuren zählt. Ebenso, wie die nihilistischen Helden der 1920er und 30er, kämpft auch Ichi in Misumis Film für keine Gruppierung, er steht außerhalb der Gesellschaft, hat keine *yakuza* Brüder oder einen Vorgesetzten. Für Geld ist er bereit Sukegorō zu Diensten zu sein, aber nur solange sich dies mit seinem moralischen Gewissen vereinbaren lässt. Ichi, aber auch Hirate, zeigen sich keiner gesellschaftlichen Gruppierung oder Obrigkeit gegenüber loyal, sondern nur ihrem eigenen Gewissen gegenüber. Dies zeigt eine weitere Tendenz bei beiden zum Figurentypus des nihilistischen Helden.

Zum *ninkyō eiga* tendiert Misumis Film bei der Thematisierung von Ichis moralischen Grundsätzen. Wir finden, anders als bei den Filmen der 1920er und 1930er, nur teilweise klare Pole, wie Gut gegen Böse. Der Iioka *yakuza* Clan findet hier eher eine negative Einfärbung, aber auch Shigezō nimmt keine positive, moralische Rolle ein. Auch er benutzt Hirate nur für seine Zwecke und dabei liegt ihm dessen Schicksal wenig am Herzen. Die Rolle des Guten nehmen eher Hirate und Ichi ein, aber auch Tane in gewisser Weise. Trotzdem Ichi am Ende gegen Hirate kämpft, ist dies kein Kampf zwischen Gut und Böse, eher ein Kampf zwischen zwei Freunden, die sich im Sog der beiden *yakuza* Clans befinden. Beide versuchen für ihre Werte zu kämpfen und sich gegen eine größere Übermacht durchzusetzen. Hirate kämpft nur, um Ichi vor einem unfairen Tod zu beschützen und nun da er jeglichen Lebensmut verloren hat, bittet er Ichi um einen letzten Kampf. Hirate überlebt das Kräftemessen zweier, ihre Macht ausweiten wollenden, *yakuza* Gruppierungen nicht. Ichi überlebt, doch trauert er um den Verlust seines neu gewonnenen Freundes. Nach dem Endkampf verleiht er seiner Entrüstung nicht nur verbal, sondern auch physisch, Ausdruck. Als er seinem Ärger über Sukegorōs moralische Einstellung Luft macht, reißt er zum ersten Mal bedrohlich seine verschleierte Augen auf. Ichi kann nicht begreifen, wie ein *yakuza* Boss, welcher am Rande der Gesellschaft lebt, sich nicht nach dem *ninkyō* Kodex richtet, der ihm und seinen Männern doch den einzigen moralischen Halt geben müsste. Sollte dieser Kodex doch jeden *yakuza* leiten und sein moralisches Handeln sich an jenem orientieren.

Während des Films, besonders bei seinen gemeinsamen Szenen mit Tane, bekundet Ichi mehrfach, dass das Leben eines *yakuza* nicht erstrebenswert wäre, doch ein Entfliehen aus diesem unmöglich wäre. Seine starken moralischen Grundsätze, welche er von jedem *yakuza* erwartet und die den Film über immer wieder thematisiert werden, ähneln denen der *ninkyō eiga* Helden, welche Fukasaku Kinji in einem Interview mit Keiko McDonald, 1979 in New York, beschrieb. Moralischer als der normale Bürger, welcher sich an die Gesetze hielte, wären die Helden des *ninkyō eiga* seiner Meinung nach gewesen. Auch in Misumis Film

erleben wir einen solch moralischen *Zatōichi*. Dennoch bleibt auch seine Vergangenheit ein stärkeres Thema im Filmplot, anders, laut Keiko McDonald, als es bald üblich wurde in einer Vielzahl an *yakuza* Filmen der 1960er.

Ende der 1980er Jahre, als Katsu Shintarōs eigene Version von *Zatōichi* verfilmt wurde, erlebte Japans Filmindustrie eine Krise. Der filmische Produktionsmarkt veränderte sich, nicht mehr nur große Studios produzierten, sondern auch kleinere selbstständige Produzenten wirkten nun mit. Die großen Filmstudios erlebten eine weiter und weiter absinkende wirtschaftliche Situation, dadurch bekamen auch unabhängige Filmproduzenten die Chance sich in der japanischen Filmindustrie durchzusetzen (Shimizu 1985:53). Auch das *yakuza* Genre selbst, erlitt einen Rückschlag. Seine Beliebtheit war immer weiter zurück gegangen und Ende der 1980er, Anfang der 1990er, sah es so aus, als ob es sich nicht mehr erholen würde (Schilling 2003:36f). Zu jener Zeit entstand Katsus Film *Zatōichi*. 1989 erschien er in den japanischen Kinos. Sechzehn Jahre waren vergangen nach Katsu Shintarōs letztem Auftritt als *Zatōichi* in einem Film, nun drehte er selbst eine Filmversion über den blinden *bakuto*. In seinem Film führte er nicht nur Regie, er spielte auch wieder die Hauptrolle und schrieb das Drehbuch. Auch sein Film basiert auf Shimozawa Kans Geschichte über *Zatōichi*. Einige Veränderungen finden sich, sowohl im Plot, als auch in der Figurendarstellung, zu Misumis Verfilmung. Katsus *Zatōichi* ist um einiges älter und der Plot um einiges umfangreicher. Die Rahmenhandlung des Tenjin Clans und dessen Zusammenarbeit mit dem Magistrat nehmen eine bedeutende Stellung im Plot ein. Der Zuschauer beobachtet nicht nur Ichi und seine Verstrickungen in eine *yakuza* Fehde, sondern der Konflikt jener Rahmenhandlung wird auch eigenständig thematisiert. Dennoch die grundsätzliche Formung der Figur des *Zatōichi* ähnelt stark Misumis Modell, was nicht verwunderlich erscheint, da Katsu damals selbst jenen verkörperte.

Ichi ist in Katsus Film immer noch einfach gekleidet. Der Zuschauer erkennt den Vagabunden. Er zieht umher mit seinem Stock, in welchem sich sein Schwert versteckt, und auch seine Moralvorstellungen haben sich nicht verändert. Im Laufe des Films jedoch, erfahren wir nur wenig über eben diese. Es sind mehr Andeutungen, die uns einweihen. Wie etwa eine Aussage des weiblichen *yakuza* Bosses Ohan, in welcher sie Ichis Rede nach der Schlacht von Iioka erwähnt. Katsu konnte wohl davon ausgehen, dass das japanische Publikum während der beliebten Filmreihe, die ihren Anfang mit Misumis Filmversion nahm, genug über Ichis moralisches Empfinden erfahren hatte, so dass er dieses Wissen voraussetzen konnte und keine großen Dialoge diesbezüglich mehr einbauen musste. Dem Zuschauer wird also in Katsus Film *Zatōichi* auch nicht mehr all zu viel über Ichis

Vergangenheit erläutert.

Ein Thema jedoch wird den Film hindurch immer wieder aufgegriffen, Ichis Erinnerungen an seine Mutter. Diese Erinnerungen prägen die Szenen stark, in welchen Ichi Empfindungen gegenüber Frauen zum Ausdruck bringt. Aber sie werden auch zum Thema, als sich eine scheue Freundschaft zwischen dem Ronin und ihm entwickelt. Ichis Aufbau zwischenmenschlicher Beziehungen wird somit in Katsus Film stets begleitet von Gefühlen und Erinnerungen an seine Mutter. Sonst wird seine Vergangenheit eher vernachlässigt. Katsus Filmplot dreht sich, typisch für *matatabi mono* Erzählungen, um einen Einzelgänger, der sich keiner Gruppierung zugehörig fühlt und alleine umherzieht.

Stark thematisiert wird in Katsus Film das *Lone Wolf* Image, welches Satō Tadao als typisch für die Rollenbilder des *ninkyō eiga* der 1960er bezeichnet. Solche Figuren, ähnlich einem einsamen Wolf, fanden großen Anklang bei Japans Junggesellen in den 1960er Jahren, dem größten Publikum des *yakuza* Genres. Der Gedanke sich gegen die großen, stets nach Profit strebenden, Organisationen einer kapitalistischen Gesellschaft zur Wehr zu setzen, gefiel ihnen sehr (Satō 1982:52). Katsu Shinatrō bedient sich in seinem Film zur Charakterisierung Ichis als *Lone Wolf* sogar eines musikalischen Leitmotivs, welches dies explizit anspricht. Ichi bleibt hier der moralische Zatōichi aus den 1960ern, der nun den Schwächeren vermehrt hilft. Eigenwillig stellt sich die Rolle seines Endgegners dar. Anders als Hirate in Misumis Filmversion erhält dieser in Katsus Verfilmung nicht einmal einen Namen. Auch die Freundschaft, die Ichi und den Ronin verbinden, geht nicht zu sehr in die Tiefe und wird eher am Rande thematisiert. Katsus Ronin scheint die Rolle eines Materialisten zuzukommen. Trägt er doch einen inneren Kampf aus, zwischen seinem Gewissen und dem Wunsch nach materialistischer Bereicherung. Anders als Ohans Rollenbild, welches zeigt, dass sie sich gerade aufgrund seiner moralischen Wertvorstellungen zu Ichi hingezogen fühlt. Auch Ōmes Rollenbild wird stark von Güte und Moral geprägt. Betrachten wir Ichis Rollenbild im gesamt filmischen Konzept, so finden sich wenig bezeichnende Veränderungen zu Misumis Rollendarstellung, lediglich vielleicht in einer zeitgemäßen, vermehrten Zuwendung zu brutaleren Szenen, wie etwa das Zeigen einer abgetrennten Nase während einer Kampfszene Ichis.

Ein etwas verändertes Konzept verfolgte Kitano Takeshi, als er Anfang der 2000er Jahre seine filmische Umsetzung von Shimosawa Kans Zatōichi heraus brachte. 2003 wurde sein Film *Zatōichi* uraufgeführt. Kitano führte Regie, schrieb das Drehbuch und spielte die Hauptrolle des Zatōichi. In Kitanos Film findet sich nicht nur ein Haupthandlungsstrang, sondern noch zusätzlich zwei Nebenstränge, die sich als ebenso bedeutend für den Filmplot

erweisen. Der Zuschauer verfolgt hier nicht nur eine Geschichte, sondern drei unterschiedliche Handlungen und eine Rahmenhandlung, die den Plot letztendlich abrundet. Im Laufe des Films laufen die drei Handlungsstränge zusammen und werden zu einem Handlungsgeflecht. Die begleitende Rahmenhandlung wird sich gegen Ende von Kitano Film zu diesem Handlungsgeflecht mit hinein winden. Kitano verlässt sich stark auf das Vorwissen seines Publikums, welches schon viel von Ichi erfahren hat und keiner erläuternden Erklärungen, den Charakter dessen betreffend, bedarf.

Zatōichi wirkt in Kitano Filmversion ein wenig styliher als seine Vorgänger. Dennoch ist er immer noch schlicht und einfach gekleidet. Auch sein Stock, in welchem er sein Schwert versteckt, begleitet ihn. Kitano Ichi zeichnet sich durch eine ruhigere Art und weniger emotionalen Offenbarungen, als seine Vorgänger, aus. Emotionale Ausbrüche sehen wir von Ichi nicht, er ist kühler angelegt, deswegen aber keinesfalls emotionslos. Durch sein mimisches Spiel bringt Kitano dem Zuschauer emotionale Äußerungen näher, ohne diese tatsächlich in Worte fassen zu müssen.

In seinem Buch *The Yakuza Movie Book* beschreibt Mark Schilling den Helden des gegenwärtigen *yakuza* Films als Figur, die mit minimalstem Dialog, brutaler Gewalt und Humor ihren Charakter zeichnet (Schilling 2001:39). Ein solches Rollenbild erleben wir auch von Kitano Zatōichi. Er hält keine moralischen Reden, er zeigt keine Gefühlsausbrüche, er handelt eben einfach. Zusätzlich trägt Humor zu der Rollenanlegung Kitano bedeutend bei. Trotz des minimalen Ausdrucks an Emotionen und Beweggründen in Dialogen, schafft Kitano Takeshi es, uns auf anderen Ebenen der filmischen Darstellung, eben diese zu vermitteln. Auch brutalere und blutigere Szenen zeugen von dem Jahrzehnt, in welchem der Film entstanden ist. Interessant ist das rhythmische Zusammenspiel von Bildern, Musik und Ton, welches Kitano Film *Zatōichi* prägt. Auch sein sprunghafter Erzählstil wirkt zusätzlich auf den rhythmischen Filmaufbau.

Immer noch bezeichnend für die Figur des Zatōichi bleibt sein Vagabunden Status. Hier lassen sich auch in dieser Verfilmung noch die Wurzeln des *matatabi mono* erkennen. Ichi ist und bleibt ein heimatloser Vagabund, der sich zwar zwischenmenschliche Beziehungen aufbaut und diese auch pflegt, letztendlich aber trotzdem immer wieder weiter zieht. Auch leichte Züge des *ninkyō* Helden der 1960er Jahre, wie auch schon bei den beiden zuvor besprochenen Filmen, lassen sich erkennen. Doch in Kitano Film werden diese moralischen Empfindungen nicht direkt angesprochen, sie werden eher angedeutet. So lässt Ichi in dieser Filmversion den Mörder der Familie von Okinu und Osei nicht entkommen. Ebenso folgt ein regelrechtes Massaker, als er einen Betrugsversuch der *yakuza* in der Ginzo

Würfelbude entdeckt. Eine solche unehrliche Einstellung scheint ihn in Rage zu bringen. Ein großer Unterschied zu den beiden vorher besprochenen Filmen besteht bei der Rollenanlegung des Ronin. Gennosuke, der Ichis Gegenspieler ist, findet keinen freundschaftlichen Umgang mit Ichi. Im Gegenteil, schon bei ihrer ersten Begegnung, kommt es zu einem Konflikt. Ein zweites Mal begegnen sie sich erst gegen Ende des Films zu ihrem großen Kampf.

In Kitanos Film entwickelt sich keinerlei Freundschaft zwischen den beiden Männern, außerdem trennt hier die beiden ein größerer Altersunterschied. In keinem der vier hier besprochenen Filme, findet sich solch ein Unterschied im Alter zwischen Ichi und dem jeweiligen Ronin. Auch ist Kitano der Einzige, der seinem Ronin ein eher negatives Rollenbild angedeihen lässt. Gennosuke ist stolz, anmaßend und unbarmherzig. Zwar ist es die Sorge um seine kranke Frau, die ihn immer wieder zu denselben unmoralischen Tätigkeiten eines *yakuza* Leibwächters zu drängen scheint, doch zeigt er, im Gegensatz zu seiner Frau, wenig Gewissenskonflikt deswegen. Anders zeigt sich das Figurenpaar Okinu und Osei. Zu Beginn des Films ist die Rolle der beiden noch ungewiss, aber im Laufe des Films erklärt sich der Hintergrund zu der blutigen Tat der Beiden. Als Opfer der bösen Machenschaften eines *yakuza* Clans, werden sie zu einem tragischem Leben verdammt. Immer auf der Suche nach den Mördern ihrer Eltern, ziehen sie heimatlos umher. Anders als bei Ichi wird gegen Ende des Films angedeutet, dass sie nun ein zu Hause gefunden haben. Kitanos Film endet mit drei kurz aufeinander folgenden Handlungswendungen.

Zuerst wird der Wirt der Gaststätte als Drahtzieher jenes feigen Mordes an den Eltern von Okinu und Osei entlarvt. Während jener Szene öffnet Ichi zum ersten Mal im Film seine Augen. Der Wirt schließt aus diesem Vermögen Ichis seine Augen zu öffnen, dass dieser doch sehen könne. Die zweite Wendung zeigt uns den tatsächlichen Mörder, den alten „Gehilfen“ des Wirten, und dessen Bestrafung mit dem Verlust seines Augenlichtes. Der Film endet mit der dritten und letzten Wendung, während welcher wir erfahren, dass Ichi doch blind ist. Kitano zeigt einen humoristischen Zugang zu dem Thema von Ichis Blindheit, der nicht nur das Ende des Films begleitet. Kitanos Film endet damit, dass Ichi ins Ungewisse weiter zieht, er bleibt nicht in der Stadt, in welcher er freundschaftliche Beziehungen aufgebaut hat. Stark wird uns hier der heimatloser Status von Ichis Figur verdeutlicht, wie dieses auch bei den Rollenbildern der *matatabi mono* Filmproduktionen der 1920er und 30er Jahre der Fall war.

Ein, sich stark von seinen Vorgängern unterscheidendes, Rollenbild Ichis vermittelt Sori Fumihikos, Ende der 2000er Jahre gedrehter, Film *Ichi*. Die Autorin Asano Taeko schrieb das Drehbuch zu jener Verfilmung, die 2008 in die japanischen Kinos kam. Hier wurde das

Rollenbild Zatōichis stark verändert. Der *bakuto* Lebenslauf wurde gelöscht und aus der hier weiblichen Ichi wurde eine *goze*, eine umherziehende blinde Sängerin. Die, vielleicht zuerst ins Auge stechende, Begründung dafür, dass Ichi in diesem Film eben eine Frau ist, erscheint nicht unbedingt zu zutreffen. Denn schon einige, starke und auch feminine, weibliche *yakuza* Figuren konnten sich in diesem Genre behaupten. Es wäre also nicht zwingend nötig gewesen, deshalb das Rollenbild in einer solchen Weise zu verändern.

Tatsache bleibt, dass der weibliche Ichi in Soris Filmversion, kein *bakuto* ist. Stark einbezogen in die Filmhandlung wird hier Ichis Vergangenheit. Ihr wird viel Beachtung geschenkt. Auch der Vergangenheit Tomas, dem Ronin in dieser Verfilmung, wird viel Bedeutung im Plotverlauf beigemessen. Ein weiterer Unterschied findet sich hier beim Rollenbild des Ronin, welcher in den anderen drei Filmen zu Ichis Gegenspieler wird. In Soris Film wird er dies nicht, im Gegenteil es entwickelt sich eine Liebesgeschichte zwischen ihm und Ichi. Im Endkampf steht Ichi einem anderen gegenüber, dem Banditen Banki. Dieser wurde durch eine Brandverletzung im Gesicht so entstellt, dass er seine Stellung als Samurai aufgeben musste.

Soris Verfilmung wirkt teilweise sehr untypisch für einen Film des *yakuza* Genres. Emotionen nehmen eine bedeutende Position im Handlungsverlauf ein und nur mehr wenig ist übrig von den typischen Gepflogenheiten der *yakuza*. Ins Zentrum rückt eine Liebesgeschichte, eben zwischen Ichi und Toma. Ichi wirkt wenig interessiert an moralischen Kodexen, eher gleichgültig und gezeichnet von fortwährenden sexuellen Belästigungen. Eher nur im Ansatz lässt sich noch der Zatōichi aus dem *matatabi mono* erkennen. Ichi trägt auch hier einfache, beinahe schon schäbige, Kleidung und ist heimatlos. Sie zieht auf der Suche nach ihrem Vater umher und behilft sich mit einem Stock, in welchem sich auch hier ein Schwert verbirgt. Doch scheint Ichi in dieser Filmversion wenig Mitleid mit Schwächeren zu haben, sie kümmert sich um ihr eigenes Wohl. Diese Haltung soll dann im Laufe des Filmplots durch den Ronin Toma verändert werden. Toma wirkt übertrieben moralisch, trotz seines Unvermögens sein Schwert zu ziehen. Er scheut die Gefahr nicht, es ist ihm dann aber auch nicht möglich sich zu verteidigen. Durch Toraji, dem Sohn eines *yakuza* Bosses, wird es ihm ermöglicht eine Stelle als Leibwächter zu erhalten. Doch schmückt er sich hier mit fremden Leistungen. Trotz seiner Blockade, wenn es um das Ziehen seines Schwertes geht, lässt Toma sich nicht davon abbringen seinen neuen „Brüdern“ unbedingt im Kampf beistehen zu wollen. Jedes Mal aufs Neue soll er versagen, erst gegen Ende des Films wird er sein Schwert ziehen können und zwar erst als Ichis Wohl auf dem Spiel steht.

Soris Film polarisiert stärker, als seine Vorgänger. Banki erscheint, trotz tragischer

Vergangenheit, durch und durch als Bösewicht. Toma und Ichi haben die Sympathien der Zuschauer auf ihrer Seite. Tatsächlich wird Ichi sogar ein wenig in eine Opferrolle hinein gedrängt. Nicht nur ihre erfolglose Suche nach ihrem Vater, auch ihr Schicksal nach einer Vergewaltigung inklusive Verstoßung wird stark thematisiert. Außer brutalen Kampfszenen, in welchen viel Blut fließt, finden sich in Soris Verfilmung nur wenig Charakterzüge der Helden oder Heldinnen des *yakuza* Genres in Ichis Rollenanlegung wieder. Möglicherweise liegt dies daran, dass Sori Fumihiko bei der Produktion seiner Filmversion ein anderes Zielpublikum vor Augen hatte, als das des *yakuza* Genres.

Im nachfolgenden Kapitel findet sich eine grobe Zusammenfassung der kompletten Arbeit und ihrem Erkenntnisgewinn. Diese soll noch einmal einen Überblick über bearbeitete Themen und Analyseergebnisse geben.

7. Zusammenfassung

In meiner Arbeit habe ich mich mit den Figuren des *yakuza* Genres beschäftigt und eine Figurenanalyse am Beispiel *Zatōichi* erstellt. Begonnen habe ich mit einem kurzen Einblick in die japanische Filmgeschichte, das Genre betreffend, um ein klareres Bild über die Entwicklung des *yakuza* Films zu erhalten. Weiters habe ich im darauf folgenden Kapitel einen kurzen Einblick in die übliche Methodik der Filmanalyse gegeben. Um nachvollziehbare Aussagen über das Produkt eines audiovisuelles Mediums treffen zu können, ist eine genauere Auseinandersetzung mit der Materie notwendig. Innerhalb jenes Kapitels werden selbstverständlich auch die Besonderheiten der Beschäftigung mit Filmfiguren besprochen und Methoden diesbezüglich vorgestellt. Den Helden und Heldinnen des *yakuza* Genres widmet sich das vierte Kapitel meiner Arbeit genauer. Welche Helden-Typen sich im Genre wagen durchsetzen konnten und deren Entwicklung im Laufe der japanischen Filmgeschichte wird hier durchleuchtet.

Das fünfte Kapitel dieser Studie widmet sich den einzelnen Figurenanalysen. Ausgewählt wurden vier im Grunde selbstständige Filmversionen des *Zatōichi* Themas. Wie in der Einleitung genauer ausgeführt, bot sich eine Auseinandersetzung und ein Vergleich jener Werke an, aufgrund der unterschiedlichen Zeitspannen, in welchen sie erschienen sind, und ihrer Entstehung lange nach der eigentlichen Blütezeit und vermehrten Zuwendung der Filmindustrie zum *matatabi mono* Thema im Film. Grundlage dieser Figurenanalysen sind unterschiedliche Einstellungsprotokolle und Schnittfrequenzgrafiken, die im Anhang zu finden sind. Grafiken, deren Erkenntnisse während der Analysebesprechung angeführt werden, sind wenn nicht anders vermerkt, an den jeweiligen Textstellen beigelegt. Auch Filmproduktionsdaten und Skizzierungen zu den besprochenen Filmaufbauten finden sich als Verständnishilfe in diesem Kapitel.

Im sechsten Kapitel werden die einzelnen Figurendarstellungen besprochen und verglichen, ebenso wie die entstandenen Rollenbilder in Bezug zu ihrem Genre gebracht werden. Die Einbettung jener Rollenbilder in das *yakuza* Filmgenre wird hier aufgezeigt. Im Laufe meiner Arbeit wurde es mir möglich, mit Hilfe der erstellten Figurenanalysen, die in der Einleitung erläuterten Fragestellungen zu beantworten. Diese Analyseergebnisse finden sich zusammengefasst im sechsten Kapitel, wo sie auch genauer erläutert werden.

Literaturverzeichnis

Anderson, Joseph L. und Donald Richie

1960 *The Japanese Film: Art and Industrie*. 2.Aufl. New York: Grove [1960].

Barrett, Gregory

1989 *Archetypes in Japanese Film. The Sociopolitical and Religious Significance of the Principal Heroes and Heroines*. Cranbury: Associated UP.

Bartsch, Anne und Jens Eder und Kathrin Fahlenbrach (Hg.)

2007 *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Herbert von Harlem.

Books LLC (Hg.)

2010 *Yakuza Films: Violent Cop, Branded to Kill, Kill Bill, the Fast and the Furious: Tokyo Drift, Zatoichi, Shinjuku Incident, Black Rain, Hitman, Crying Freeman, Sonatine, Ichi the Killer, War, the Yakuza, the Punischer, Kanto Wanderer, Gozu, Hana-Bi, Like a Dragon, Takeshis', Battles without Honor and Humanity*. Memphis: Books LLC.

Bordwell, David

1985 *Narration in the Fiction Film*. London: Methuen & Co.

Bordwell, David und Kristin Thompson

2008 *Film Art. An Introduction*. 8.Aufl. New York: McGraw Hill [1979].

Chatman, Seymour

1978 *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell University.

Eder, Jens

2008 *Die Figur im Film. Grundlagen der Figurenanalyse*. Marburg: Schüren.

Faulstich, Werner

2002 *Grundkurs Filmanalyse*. München: Fink UTB.

Fritsch, Ingrid

1996 *Japans Blinde Sänger. Im Schutz der Gottheit Myōon-Benzaiten*. München: Iudicium

Fuxjäger, Anton

2006 *Film- und Fernsehanalyse. Einführung in die grundlegende Terminologie*. Lernbehelf zur Lehrveranstaltung 17066, SS 2008, Wien: Dr. Margit Rohringer (LV-Leiterin).

Galloway, Patrick

2005 *Stray Dogs and Lone Wolves. The Samurai Film Handbook*. Berkeley: Stonebridge

Grant, Barry Keith (Hg.)

2003 *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas.

Herbert, Wolfgang

1988 *Yakuza. Ihre Subkultur und Ideologie in Selbstaussagen*. Diplomarbeit, Wien: Institut für Japanologie Universität Wien

Kaplan, David E. und Alec Dubro

2003 *Yakuza. Japan's Criminal Underworld. Expanded Edition*. Berkeley: University of California

Korte, Helmut

2004 *Einführung in die Systematische Filmanalyse. Ein Arbeitsbuch*. 3.Aufl. Berlin: Erich Schmidt [12000].

Kuchenbuch, Thomas

2005 *Filmanalyse. Theorien–Methoden–Kritik*. 2.Aufl. Wien u.a.: Böhlau UTB [1978].

Kusumoto Kenkichi

1969 *Ninkyō Eiga no Sekai*. Tokyo: Arechishuppansha.

Mangold, Roland

2007 „Anforderungen an die Erklärung audiovisueller Emotionen und Vorstellung eines integrativen Ansatzes“, Anne Bartsch, Jens Eder und Kathrin Fahlenbrach (Hg.): *Audiovisuelle Emotionen. Emotionsdarstellung durch audiovisuelle Medienangebote*. Köln: Herbert von Harlem, S.171–186.

McDonald, Keiko Iwai

1983 *Cinema East. A Critical Study of Major Japanese Films*. East Brunswick: Associated University.

1992 „The Yakuza Film: An Introduction“, Arthur Jr. Nolletti und David Desser (Hg.): *Reframing Japanese Cinema. Authorship, Genre, History*. Bloomington: Indiana University, S.165–192.

Mikos, Lothar

2003 *Film und Fernsehanalyse*. Konstanz: UVK.

Monaco, James

2007 *Film verstehen. Kunst, Technik, Sprache, Geschichte und Theorie des Films und der Medien. Mit einer Einführung in Multimedia*. 9.Aufl. Hamburg: Rowohlt [1977].

2006 *Film und Neue Medien. Lexikon der Fachbegriffe*. 3.Aufl. Hamburg: Rowohlt [2000]

Natsuhara Takeshi

2009 *Yakuza mo horeta Ninkyō Eiga*. Tokyo: Takarajimasha.

Ōtaka Hirō

2002 *Jingi naki Eiga Retsuden*. Nishinomiya: Rokusaisha.

Phelan, James

1989 *Reading People, Reading Plots. Character, Progression, and the Interpretation of Narrative*. Chicago: The University of Chicago.

Richie, Donald

1982 *The Japanese Movie*. 2.Aufl. Tōkyō: Kodansha International [1982].

Richie, Donald

2001 *A Hundred Years of Japanese Film. A Consise History, with a Selective Guide to Videos and DVDs*. Tōkyō: Kodansha International.

Satō Tadao

1982 *Currents in Japanese Cinema*. New York: Kodansha International.

Schilling, Mark

2003 *The Yakuza Movie Book. A Guide to Japanese Gangster Films*. Berkeley: Stone Bridge.

Schwender, Clemens

2006 *Medien und Emotionen. Evolutionspsychologische Bausteine einer Medientheorie*. 2.Aufl. Wiesbaden:DUV [12001].

Shiba Tsukasa und Aoyama Sakae

1998 *Yakuza Eiga to sono Jidai*. Tokyo: Chikumashobō.

Shimizu Akira

1985 „Die neueste Entwicklung im japanischen Film“, Yamane Keiko: *Das japanische Kino. Geschichte – Filme – Regisseure*. München: Bucher, S.53–55.

Thornton, Sybil Anne

2008 *The Japanese Period Film. A Critical Analysis*. Jefferson: McFarland

Yamane Keiko

1985 *Das japanische Kino. Geschichte – Filme – Regisseure*. München: Bucher.

Filmische Quellen

The Tale of Zatoichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatoichi Monogatari*, Japan 1962).

Zatoichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatoichi*, Japan 1989).

Zatoichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatoichi*, Japan 2003).

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

Japanisches Literaturverzeichnis

楠本 憲吉

1969 *仁侠映画の世界*。東京：荒地出版社。

夏原 武

2009 *ヤクザも惚れた仁侠映画*。東京：宝島社。

大高 宏雄

2002 *仁義なき映画列伝*。西宮：鹿砦社。

斯波 司 と 青山 栄

1998 *やくざ映画とその時代*。東京：筑摩書房。

Japanische Filmquellen

座頭市物語、監督：三隅 研次、日本 1962。

座頭市、監督：勝 新太郎、日本 1989。

座頭市、監督：北野 武、日本 2003。

Ichi 市、監督：曾利文彦、日本 2008。

Anhang

Der Anhang ist in vier Teile gegliedert. Unterteilt wurde er, nach den vier jeweiligen in dieser Arbeit bearbeiteten Filmen. Jeder dieser Teile beinhaltet die erstellten Protokolle und Grafiken des jeweiligen Films und der behandelten Figuren.

Zuerst findet sich das Einstellungsprotokoll des gesamten Films. Durch dieses habe ich den Film in nummerierte Sequenzen eingeteilt, welche auch als Grundlage für die nachfolgenden Figuren-Protokolle dienen werden. Die erste Spalte dieses Einstellungsprotokolls, den gesamten Film betreffend, zeigt die Nummerierung der einzelnen Einstellungen auf. In der zweiten Spalte ist die Zeitanzeige notiert, um ein gezieltes Wiederfinden zu ermöglichen. Die dritte Spalte zeigt die Dauer der jeweiligen Einstellungen in Sekunden. Die Nummerierung der Filmsequenzen findet sich in der vierten Spalte. In der fünften Spalte ist die gesamte Dauer der einzelnen Sequenzen eingetragen. Die sechste Spalte beinhaltet eine kurze Handlungszusammenfassung der jeweiligen Sequenzen.

Danach folgen die Figuren-Einstellungsprotokolle, geordnet nach den einzelnen, behandelten Figuren. Wobei sich nach jedem Einstellungsprotokoll auch die jeweiligen, auf diesem basierenden, Schnittfrequenzgrafiken der Figuren befinden. Die Figuren-Einstellungsprotokolle sind in fünf Spalten unterteilt. Hier findet sich in der ersten Spalte die Sequenznummer, laut Einstellungsprotokoll des gesamten Films. In der zweiten Spalte ist, aus Gründen der Nachvollziehbarkeit, die Nummer der jeweiligen Einstellung aus dem Film-Protokoll notiert. Die dritte Spalte zeigt die Nummerierung der Einstellungen auf die Figur bezogen, das heißt etwa die Nummer 1, für die erste Einstellung in welcher Zatōichi vorkommt. In der vierten Spalte wurde die Dauer der jeweiligen Einstellungen notiert. Die fünfte Spalte zeigt die jeweilige Einstellungsgröße in Form einer der folgenden Abkürzungen:
 extreme long shot = els; long shot = ls; medium long shot = mls;
 medium shot = ms; medium close up = mcu; close up = cu;
 extreme close up = ecu.

Diese Abkürzungen finden sich vertikal auch auf der X-Achse der nachfolgenden Schnittfrequenzgrafiken der einzelnen Figuren. Auf der horizontalen Y-Achse dieser sind die jeweiligen Einstellungsnummern der Figuren notiert. Die Länge der einzelnen, grafisch dargestellten, Einstellungen zeigt sich anhand der Balkenbreite der jeweiligen Einstellungsbalken.

Anhang 1**Einstellungsprotokoll *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji**

Erstellt von der DVD:

The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home VisionEntertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).

E #	Zeitanzeige von bis	Dauer in sek.	Sequenz #	Dauer in sek.	Sequenz-Handlung
1	0:00:23 bis 0:00:33	10	1	17	Kirschblütenfest/ Ichi massiert.
2	0:00:33 bis 0:00:40	7			
3	0:00:40 bis 0:00:52	12			
4	0:00:52 bis 0:01:11	19	2	72 [1min 12sec]	Vorspann/ alles in Form eines Fotonegatives.
5	0:01:11 bis 0:01:44	33			
6	0:01:44 bis 0:01:52	8			
7	0:01:52 bis 0:02:03	11			
8	0:02:03 bis 0:02:12	9			
9	0:02:12 bis 0:02:29	17	3	662 [11min 2sec]	Ichi will <i>yakuza</i> Boss Sukegorō besuchen/ muss warten anderen <i>yakuza</i> spielen Würfelglücksspiel, Ichi möchte mit spielen/ er legt sie herein und nimmt ihnen ihr Geld ab.
10	0:02:29 bis 0:03:35	66			
11	0:03:35 bis 0:03:57	22			
12	0:03:57 bis 0:04:12	15			
13	0:04:12 bis 0:04:15	3			
14	0:04:15 bis 0:05:12	57			
15	0:05:12 bis 0:05:14	2			
16	0:05:14 bis 0:05:34	20			
17	0:05:34 bis 0:05:52	18			
18	0:05:52 bis 0:05:55	3			
19	0:05:55 bis 0:06:10	15			
20	0:06:10 bis 0:06:19	9			
21	0:06:19 bis 0:06:30	11			
22	0:06:30 bis 0:06:31	1			
23	0:06:31 bis 0:06:35	4			
24	0:06:35 bis 0:08:57	142			
25	0:08:57 bis 0:09:21	24			
26	0:09:21 bis 0:09:26	5			
27	0:09:26 bis 0:09:39	13			
28	0:09:39 bis 0:10:09	30			
29	0:10:09 bis 0:10:36	27			
30	0:10:36 bis 0:10:45	9			
31	0:10:45 bis 0:11:41	56			
32	0:11:41 bis 0:11:58	17			
33	0:11:58 bis 0:12:48	50			
34	0:12:48 bis 0:12:54	6			
					Boss kommt zurück/ erkennt Ichi und lädt ihn ein zu bleiben.

35	0:12:54 bis 0:13:06	12	4	451 [7min 31sec]	<p><i>yakuza</i> Boss Sukegorō isst zu Abend mit Hanji, seinem eingeschworenen Bruder, und dessen Frau/ Ichi soll sie mit Schwert amüsieren, doch er will nicht.</p> <p>Tatekichi bekommt von kleiner Schwester, Tane, Besuch.</p> <p>Ichi fragt Tatekichi nach Ort zum Fischen.</p>			
36	0:13:06 bis 0:13:14	8						
37	0:13:14 bis 0:13:41	27						
38	0:13:41 bis 0:13:44	3						
39	0:13:44 bis 0:13:49	5						
40	0:13:49 bis 0:14:30	41						
41	0:14:30 bis 0:14:37	7						
42	0:14:37 bis 0:15:36	59						
43	0:15:36 bis 0:16:16	40						
44	0:16:16 bis 0:16:41	25						
45	0:16:41 bis 0:17:06	25						
46	0:17:06 bis 0:17:13	7						
47	0:17:13 bis 0:17:19	6						
48	0:17:19 bis 0:19:20	121						
49	0:19:20 bis 0:19:32	12						
50	0:19:32 bis 0:19:43	11						
51	0:19:43 bis 0:19:53	10						
52	0:19:53 bis 0:19:55	2						
53	0:19:55 bis 0:20:02	7						
54	0:20:02 bis 0:20:06	4						
55	0:20:06 bis 0:20:11	5						
56	0:20:11 bis 0:20:14	3						
57	0:20:14 bis 0:20:25	11						
58	0:20:25 bis 0:20:29	4						
59	0:20:29 bis 0:20:35	6				5	247 [4min 7sec]	Ichi beim Fischen/ lernt Ronin Hirate kennen.
60	0:20:35 bis 0:20:36	1						
61	0:20:36 bis 0:20:40	4						
62	0:20:40 bis 0:20:45	5						
63	0:20:45 bis 0:20:48	3						
64	0:20:48 bis 0:20:52	4						
65	0:20:52 bis 0:20:59	7						
66	0:20:59 bis 0:21:02	3						
67	0:21:02 bis 0:21:58	56						
68	0:21:58 bis 0:22:38	40						
69	0:22:38 bis 0:23:24	46						
70	0:23:24 bis 0:23:28	4						
71	0:23:28 bis 0:23:36	8						
72	0:23:36 bis 0:23:48	12						
73	0:23:48 bis 0:24:04	16						
74	0:24:04 bis 0:24:09	5						
75	0:24:09 bis 0:24:25	16						
76	0:24:25 bis 0:24:32	7						
77	0:24:32 bis 0:24:44	12						
78	0:24:44 bis 0:25:01	17	6	241 [4min 1sec]	Ichi isst bei Tatekichis Vater/es gibt Tumult wegen Spion von Sasagawa Bande.			
79	0:25:01 bis 0:25:36	35						
80	0:25:36 bis 0:25:40	4						
81	0:25:40 bis 0:25:54	14						
82	0:25:54 bis 0:26:51	57						
83	0:26:51 bis 0:27:05	14						
84	0:27:05 bis 0:27:26	21						
85	0:27:26 bis 0:27:42	16						
86	0:27:42 bis 0:27:58	16						
87	0:27:58 bis 0:28:33	35						

88	0:28:33 bis 0:28:57	24	7	194 [3min 14sec]	Hirate trinkt/ Boss will, dass er für ihn kämpft.
89	0:28:57 bis 0:29:09	12			
90	0:29:09 bis 0:29:43	34			
91	0:29:43 bis 0:29:50	7			
92	0:29:50 bis 0:31:47	117	8	309 [5min 9sec]	Ichi zeigt Sukegorō und seinen Männern, was er kann.
93	0:31:47 bis 0:33:41	114			
94	0:33:41 bis 0:33:55	14			
95	0:33:55 bis 0:33:58	3			
96	0:33:58 bis 0:34:01	3			
97	0:34:01 bis 0:36:03	122			
98	0:36:03 bis 0:36:11	8			
99	0:36:11 bis 0:36:56	45			
100	0:36:56 bis 0:38:14	78	9	172 [2min 52sec]	Sukegorō bezahlt Ichi.
101	0:38:14 bis 0:38:24	10			
102	0:38:24 bis 0:38:29	5			
103	0:38:29 bis 0:39:04	35			
104	0:39:04 bis 0:39:11	7			
105	0:39:11 bis 0:39:48	37			
106	0:39:48 bis 0:39:57	9			
107	0:39:57 bis 0:40:03	6	10	125 [2min 5sec]	Tote Frau wird gefunden.
108	0:40:03 bis 0:40:16	13			
109	0:40:16 bis 0:40:19	3			
110	0:40:19 bis 0:40:24	5			
111	0:40:24 bis 0:40:31	7			
112	0:40:31 bis 0:40:35	4			
113	0:40:35 bis 0:40:44	9			
114	0:40:44 bis 0:40:55	11			
115	0:40:55 bis 0:41:48	53			
116	0:41:48 bis 0:41:53	5			
117	0:41:53 bis 0:42:05	12	11	398 [6min 38sec]	Ichi trifft Hirate wieder am See/ er lädt Ichi auf etwas zu Trinken ein.
118	0:42:05 bis 0:42:15	10			
119	0:42:15 bis 0:42:22	7			
120	0:42:22 bis 0:42:27	5			
121	0:42:27 bis 0:42:58	31			
122	0:42:58 bis 0:43:12	14			
123	0:43:12 bis 0:43:17	5			
124	0:43:17 bis 0:44:30	73			
125	0:44:30 bis 0:46:56	146			
126	0:46:56 bis 0:47:10	14			
127	0:47:10 bis 0:48:31	81			
128	0:48:31 bis 0:48:43	12	12	334 [5min 34sec]	Ichi verabschiedet sich.
129	0:48:43 bis 0:48:47	4			
130	0:48:47 bis 0:48:54	7			
131	0:48:54 bis 0:49:03	9			
132	0:49:03 bis 0:49:10	7			
133	0:49:10 bis 0:49:19	9			
134	0:49:19 bis 0:50:11	52			
135	0:50:11 bis 0:50:15	4			
136	0:50:15 bis 0:50:21	6			
137	0:50:21 bis 0:50:28	7			
138	0:50:28 bis 0:51:13	45			
139	0:51:13 bis 0:51:35	22			
					Shigezōs Männer greifen Ichi auf Heimweg an/ er besiegt sie/ Hirate und Shigezō sehen zu.

140	0:51:35 bis 0:51:48	13			
141	0:51:48 bis 0:52:18	30			
142	0:52:18 bis 0:52:23	5			
143	0:52:23 bis 0:52:40	17			Ichi kommt zurück/ Hirate und Shigezō beratschlagen.
144	0:52:40 bis 0:53:26	46			
145	0:53:26 bis 0:54:05	39			
146	0:54:05 bis 0:55:21	76			
147	0:55:21 bis 0:55:24	3	13	151 [2min 31sec]	Ichi trägt auf Hirate Sake zu schicken/ Tatekichi betrügt ihn und sendet jungen <i>yakuza</i> mit Sake/ dieser wird tot geprügelt von Shigezōs Männern.
148	0:55:24 bis 0:55:36	12			
149	0:55:36 bis 0:55:44	8			
150	0:55:44 bis 0:55:52	8			
151	0:55:52 bis 0:56:02	10			
152	0:56:02 bis 0:56:14	12			
153	0:56:14 bis 0:56:20	6			
154	0:56:20 bis 0:56:36	16			
155	0:56:36 bis 0:56:49	13			
156	0:56:49 bis 0:57:00	11	14	73 [1min 13sec]	lioka Bande findet den jungen Toten/ nehmen es als Kriegserklärung.
157	0:57:00 bis 0:57:11	11			
158	0:57:11 bis 0:57:18	7			
159	0:57:18 bis 0:57:22	4			
160	0:57:22 bis 0:57:49	27			
161	0:57:49 bis 0:58:20	31			
162	0:58:20 bis 0:58:30	10	15	392 [6min 32sec]	Hirate ist erkrankt/ fliegender Wechsel nach lioka/ Frage wie ist Junge umgekommen.
163	0:58:30 bis 0:59:10	40			
164	0:59:10 bis 0:59:24	14			
165	0:59:24 bis 1:00:00	36			
166	1:00:00 bis 1:00:16	16			
167	1:00:16 bis 1:00:24	8			
168	1:00:24 bis 1:00:32	8			
169	1:00:32 bis 1:00:40	8			
170	1:00:40 bis 1:01:36	56			
171	1:01:36 bis 1:01:48	12			
172	1:01:48 bis 1:02:29	41			
173	1:02:29 bis 1:02:59	30			
174	1:02:59 bis 1:03:01	2			
175	1:03:01 bis 1:03:19	18			
176	1:03:19 bis 1:03:23	4			
177	1:03:23 bis 1:03:33	10			
178	1:03:33 bis 1:03:41	8			
179	1:03:41 bis 1:04:21	40			
180	1:04:21 bis 1:05:40	79	16	178 [2min 58sec]	Ichi bringt Tane nach Hause.
181	1:05:40 bis 1:07:19	99			
182	1:07:19 bis 1:07:29	10			
183	1:07:29 bis 1:07:56	27	17	144 [2min 24sec]	Sukegorō wirft Ichi hinaus.
184	1:07:56 bis 1:08:24	28			
185	1:08:24 bis 1:09:13	49			
186	1:09:13 bis 1:09:33	20			
187	1:09:33 bis 1:09:43	10			
188	1:09:43 bis 1:09:48	5			
189	1:09:48 bis 1:09:56	8	18	111 [1min 51sec]	Ichi erfährt, dass Hirate bettlägrig ist.
190	1:09:56 bis 1:10:21	25			
191	1:10:21 bis 1:10:26	5			

192	1:10:26 bis 1:10:47	21			
193	1:10:47 bis 1:11:05	18			
194	1:11:05 bis 1:11:09	4			
195	1:11:09 bis 1:11:15	6			
196	1:11:15 bis 1:11:34	19			
197	1:11:34 bis 1:11:38	4			
198	1:11:38 bis 1:11:47	9	19	1104	Sukegorōs Männer
199	1:11:47 bis 1:11:53	6		[18min 24sec]	rüsten zum Kampf,
200	1:11:53 bis 1:11:59	6			kommen mit Booten/ auch Shigezōs Männer
201	1:11:59 bis 1:12:07	8			rüsten auf/ Shigezō
202	1:12:07 bis 1:12:12	5			bringt Hirate dazu mit
203	1:12:12 bis 1:12:30	18			zu kämpfen.
204	1:12:30 bis 1:13:12	42			
205	1:13:12 bis 1:13:21	9			
206	1:13:21 bis 1:13:26	5			
207	1:13:26 bis 1:13:41	15			
208	1:13:41 bis 1:14:40	59			
209	1:14:40 bis 1:14:57	17			
210	1:14:57 bis 1:15:08	11			
211	1:15:08 bis 1:15:18	10			
212	1:15:18 bis 1:15:33	15			
213	1:15:33 bis 1:15:40	7			
214	1:15:40 bis 1:15:47	7			
215	1:15:47 bis 1:16:21	34			
216	1:16:21 bis 1:16:33	12			Ichi macht sich auf den
217	1:16:33 bis 1:16:43	10			Weg zu Hirate/ Tane
218	1:16:43 bis 1:17:59	76			möchte bei ihm bleiben.
219	1:17:59 bis 1:18:08	9			
220	1:18:08 bis 1:18:17	9			
221	1:18:17 bis 1:18:29	12			
222	1:18:29 bis 1:18:33	4			
223	1:18:33 bis 1:18:40	7			
224	1:18:40 bis 1:18:46	6			
225	1:18:46 bis 1:18:52	6			
226	1:18:52 bis 1:18:58	6			
227	1:18:58 bis 1:19:06	8			
228	1:19:06 bis 1:19:10	4			
229	1:19:10 bis 1:19:14	4			
230	1:19:14 bis 1:19:20	6			
231	1:19:20 bis 1:19:42	22			
232	1:19:42 bis 1:19:59	17			
233	1:19:59 bis 1:20:15	16			
234	1:20:15 bis 1:20:23	8			
235	1:20:23 bis 1:20:28	5			
236	1:20:28 bis 1:20:37	9			
237	1:20:37 bis 1:20:41	4			
238	1:20:41 bis 1:20:44	3			
239	1:20:44 bis 1:20:55	11			
240	1:20:55 bis 1:21:05	10			
241	1:21:05 bis 1:21:10	5			
242	1:21:10 bis 1:21:21	11			Die beiden Banden beginnen ihren Krieg.

243	1:21:21 bis 1:21:42	21			
244	1:21:42 bis 1:21:46	4			
245	1:21:46 bis 1:21:48	2			
246	1:21:48 bis 1:21:56	8			
247	1:21:56 bis 1:22:00	4			
248	1:22:00 bis 1:22:02	2			
249	1:22:02 bis 1:22:08	6			
250	1:22:08 bis 1:22:11	3			
251	1:22:11 bis 1:22:14	3			
252	1:22:14 bis 1:22:17	3			
253	1:22:17 bis 1:22:23	6			
254	1:22:23 bis 1:22:26	3			
255	1:22:26 bis 1:22:46	20			
256	1:22:46 bis 1:22:50	4			
257	1:22:50 bis 1:23:01	11			
258	1:23:01 bis 1:23:04	3			
259	1:23:04 bis 1:23:08	4			
260	1:23:08 bis 1:23:28	20			
261	1:23:28 bis 1:23:41	13			
262	1:23:41 bis 1:23:47	6			
263	1:23:47 bis 1:23:59	12			
264	1:23:59 bis 1:24:05	6			
265	1:24:05 bis 1:24:08	3			
266	1:24:08 bis 1:24:11	3			
267	1:24:11 bis 1:25:07	56			
268	1:25:07 bis 1:25:26	19			
269	1:25:26 bis 1:25:37	11			
270	1:25:37 bis 1:25:39	2			
271	1:25:39 bis 1:26:25	46			
272	1:26:25 bis 1:26:31	6			
273	1:26:31 bis 1:26:40	9			
274	1:26:40 bis 1:26:55	15			
275	1:26:55 bis 1:27:12	17			
276	1:27:12 bis 1:27:15	3			
277	1:27:15 bis 1:27:37	22			
278	1:27:37 bis 1:27:53	16			
279	1:27:53 bis 1:28:19	26			
280	1:28:19 bis 1:28:58	39			
281	1:28:58 bis 1:29:14	16			
282	1:29:14 bis 1:29:19	5			
283	1:29:19 bis 1:29:29	10			
284	1:29:29 bis 1:29:37	8			
285	1:29:37 bis 1:29:41	4			
286	1:29:41 bis 1:29:58	17			
287	1:29:58 bis 1:30:10	12			
288	1:30:10 bis 1:30:32	22	20	354	
289	1:30:32 bis 1:30:50	18		[5min 54sec]	
290	1:30:50 bis 1:31:13	23			
291	1:31:13 bis 1:32:25	72			
292	1:32:25 bis 1:32:28	3			
293	1:32:28 bis 1:32:35	7			
294	1:32:35 bis 1:32:38	3			

Ichi taucht auf/
Hirate will unbedingt
mit ihm kämpfen/
Ichi besiegt ihn/
die Ilioka Bande gewinnt.

Ichi sagt Sukegorō
Meinung/ geht/
Tatekichi stirbt, als er ihn
angreift/ Tane wartet
umsonst.

295	1:32:38 bis 1:32:43	5			
296	1:32:43 bis 1:32:50	7			
297	1:32:50 bis 1:33:33	43			
298	1:33:33 bis 1:33:38	5			
299	1:33:38 bis 1:34:02	24			
300	1:34:02 bis 1:34:08	6			
301	1:34:08 bis 1:34:14	6			
302	1:34:14 bis 1:34:18	4			
303	1:34:18 bis 1:34:23	5			
304	1:34:23 bis 1:34:28	5			
305	1:34:28 bis 1:34:38	10			
306	1:34:38 bis 1:34:46	8			
307	1:34:46 bis 1:34:55	9			
308	1:34:55 bis 1:35:02	7			
309	1:35:02 bis 1:35:28	26			
310	1:35:28 bis 1:35:36	8			
311	1:35:36 bis 1:35:52	16			
312	1:35:52 bis 1:36:02	10	21	10	Abspann/ Fotonegativ

Fin

Ichis Einstellungsprotkoll *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji

Erstellt von der DVD:

The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
1	2	1	7	mcu
2	3	2	12	mcu
	4	3	19	mls
	5	4	33	ls
3	7	5	11	els
	8	6	9	ms
	9	7	17	ls
	10	8	66	mls – ms – mcu – ms – mls
	11	9	22	mls
	12	10	15	mcu
	14	11	57	mls
	15	12	2	cu
	16	13	20	ms
	17	14	18	mcu
	18	15	3	cu
	19	16	15	mcu
	20	17	9	mcu
	21	18	11	mcu
	22	19	1	cu
	23	20	4	mcu
	24	21	142	mls
	28	22	30	mls
	29	23	27	mls
	30	24	9	mcu
31	25	56	ms	
32	26	17	mcu	
33	27	50	ls	
4	35	28	12	mls
	37	29	27	mcu
	43	30	40	mls
	45	31	25	ms
	51	32	10	mls
	53	33	7	mcu
55	34	5	mcu	
57	35	11	mls	
5	59	36	6	ls
	61	37	4	ecu
	65	38	3	mls
	67	39	56	mls

	68	40	40	ms
	69	41	46	mcu
	71	42	8	mcu
	72	43	12	mcu
	74	44	5	cu
	75	45	16	cu
	76	46	7	mcu
6	79	47	35	mls – mcu
	80	48	4	ms
	82	49	57	mls
	83	50	14	mcu
	87	51	35	mcu
8	93	52	114	mls – ls
	94	53	14	ms
	96	54	3	ecu
	97	55	122	mcu – ms – mls
	98	56	8	mcu
	99	57	45	mcu – mls
9	100	58	78	ms
	101	59	10	mls
	102	60	5	mcu
	103	61	35	mcu
	105	62	37	ms
10	116	63	5	ms
11	117	64	12	ls
	118	65	10	mls
	119	66	7	cu
	121	67	31	mls – ms
	122	68	14	mcu
	123	69	5	mcu
	124	70	73	ms
	125	71	146	mcu – ms – mcu
	126	72	14	ls
	127	73	81	mls
12	128	74	12	ls
	129	75	4	ms
	130	76	7	mcu
	131	77	9	mcu
	132	78	7	cu
	133	79	9	mcu
	137	80	7	ecu
	138	81	45	mls
	139	82	22	ms – mls
	140	83	13	ls
	141	84	30	mls
	143	85	17	mls – ms

13	146	86	76	mls
15	165	87	36	ls – ms
	166	88	16	ms
	175	89	18	ls
	176	90	4	ms
	177	91	10	mcu
	178	92	8	mcu
	179	93	40	ms – mls
16	180	94	79	els – ls
	181	95	99	mcu
17	184	96	28	ls
	185	97	49	mls
	186	98	20	mcu
	187	99	10	mls
18	190	100	25	ls – mls
	192	101	21	ms
	194	102	4	cu
	196	103	19	cu
19	215	104	34	mls
	216	105	12	cu
	217	106	10	ls
	218	107	76	mls – ms – mcu – ms
	263	108	12	mls
	264	109	6	ls
	266	110	3	mcu
	267	111	56	ms – mcu
	268	112	19	mcu
	269	113	11	mcu
	270	114	2	cu
	271	115	46	ls
	272	116	6	ms
	274	117	15	ms
	275	118	17	mls
	277	119	22	ls
	278	120	16	cu
279	121	26	cu	
280	122	39	mls	
281	123	16	cu	
283	124	10	cu	
284	125	8	els	
20	288	126	22	els – ls
	289	127	18	mcu
	290	128	23	mls
	291	129	72	ms

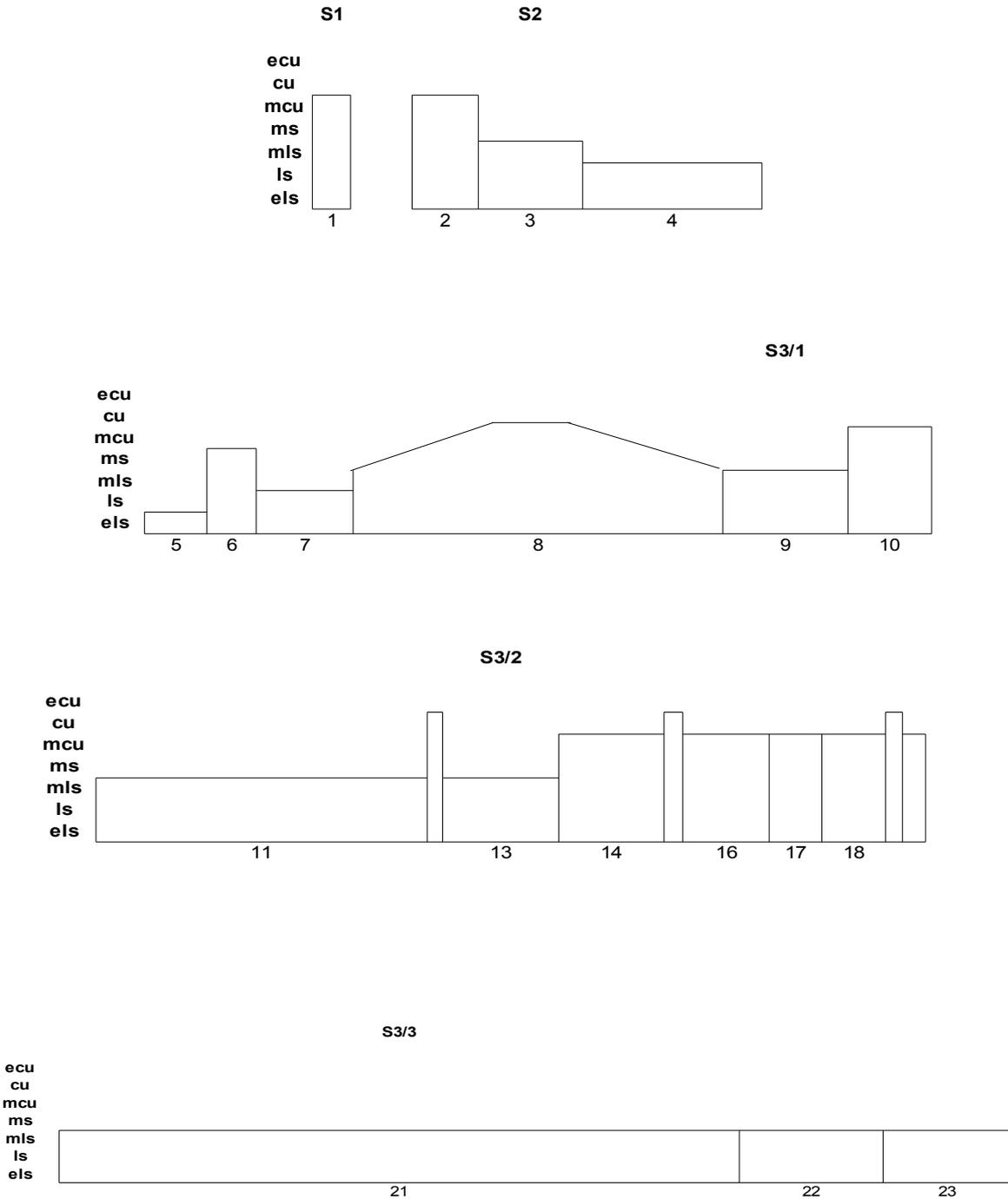
	293	130	7	ls
	295	131	5	els
	296	132	7	ls
	297	133	43	ms
	299	134	24	ls
	301	135	6	mcu
	302	136	4	ls
	303	137	5	ls
	305	138	10	cu
	308	139	7	mls
	309	140	26	mls – ms
	311	141	16	mls
21	312	142	10	mls

Fin

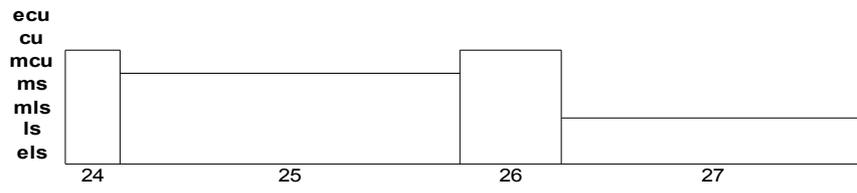
Ichis Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji

Erstellt von der DVD:

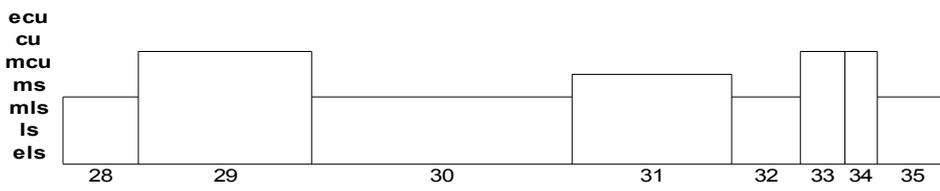
The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).



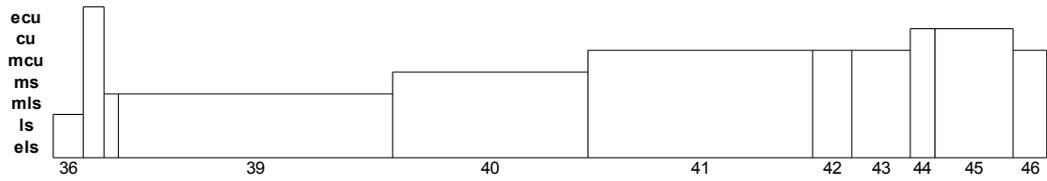
S3/4



S4



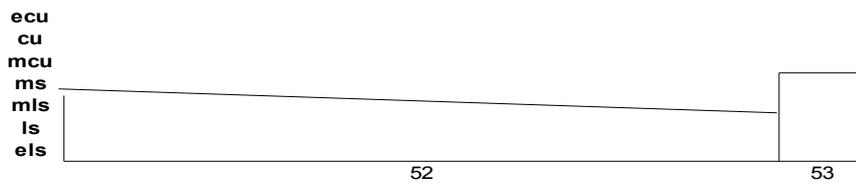
S5

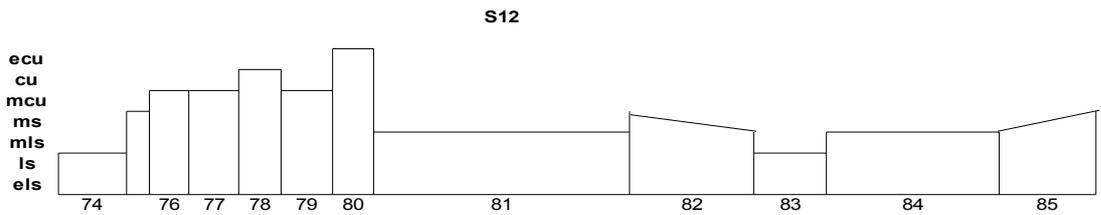
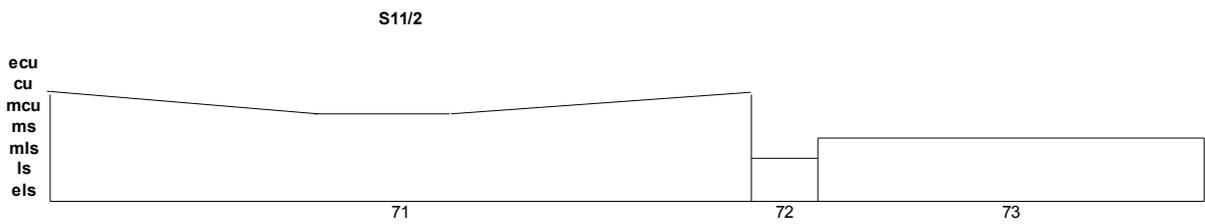
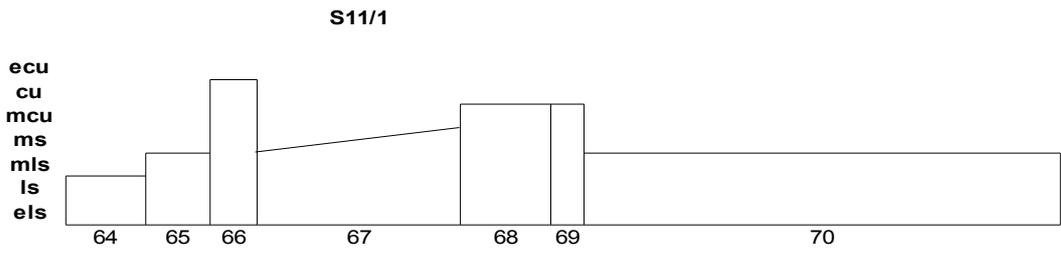
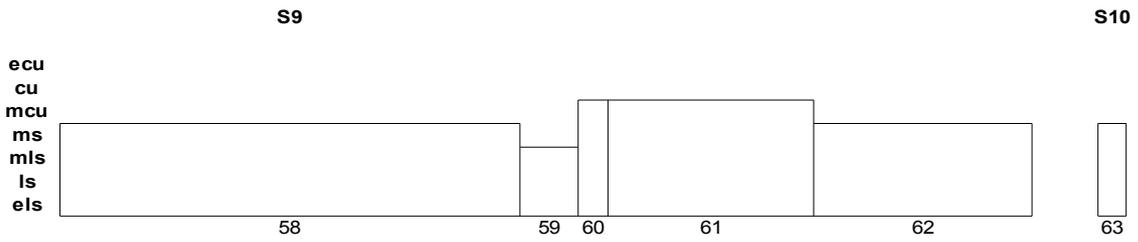
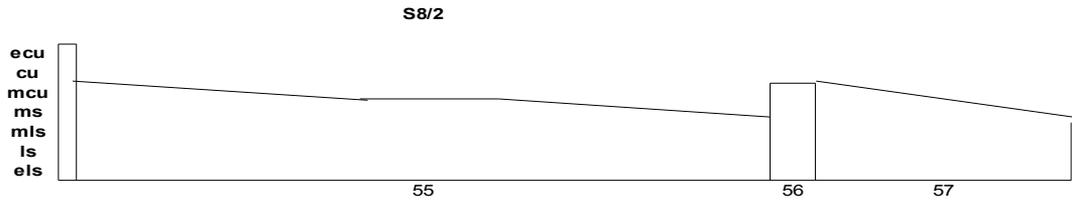


S6



S8/1

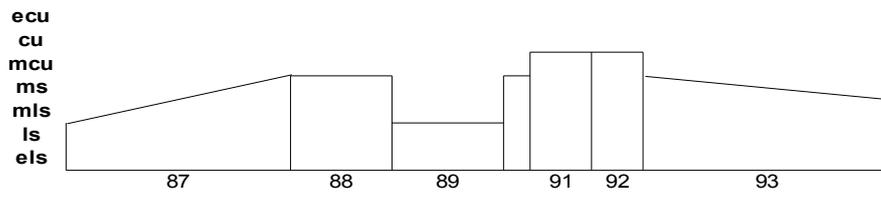




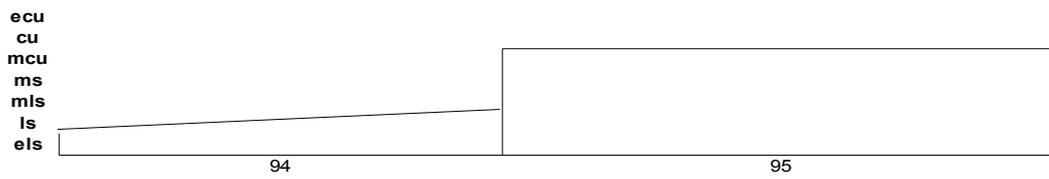
S13



S15



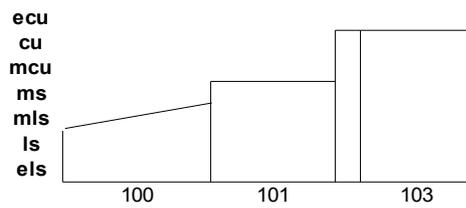
S16



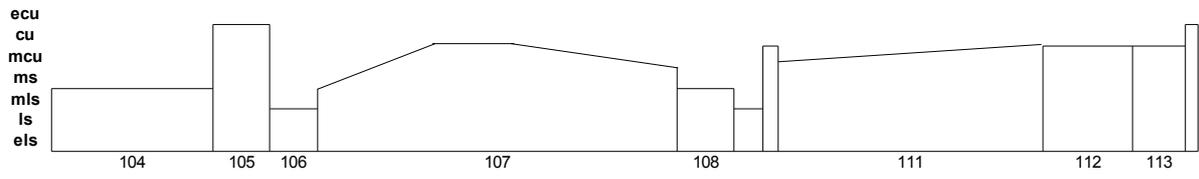
S17



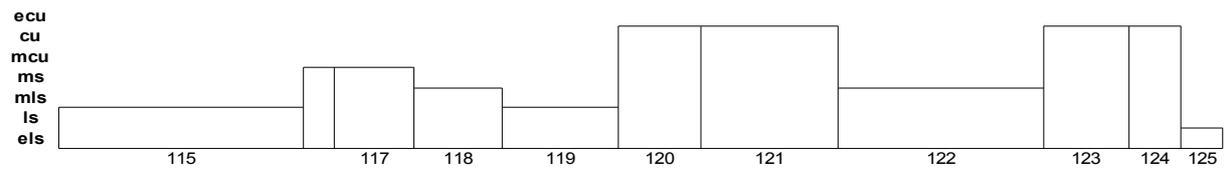
S18



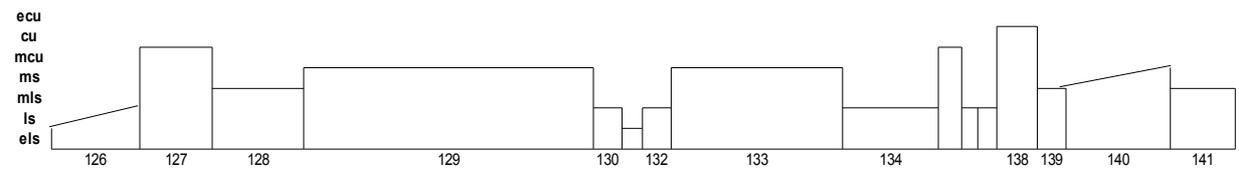
S19/1



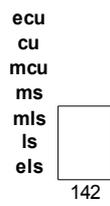
S19/2



S20



S21



Fin

Hirates Einstellungsprotkoll *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji

Erstellt von der DVD:

The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
5	62	1	5	mcu
	63	2	3	mcu – cu
	64	3	4	cu
	65	4	7	mls
	67	5	56	mls
	68	6	40	ms
	69	7	46	mcu
	70	8	4	cu
	71	9	8	mcu
	72	10	12	mcu
	73	11	16	cu
7	76	12	7	mcu
	88	13	24	ls
	89	14	12	cu
	90	15	34	mls
10	92	16	117	mls – mcu
	107	17	6	els
11	108	18	13	ms – mcu
	118	19	10	mls
	120	20	5	mcu
	121	21	31	ms
	122	22	14	mcu
	124	23	73	ms
	125	24	146	mcu
	126	25	14	ls
12	127	26	81	mls
	128	27	12	ls
	129	28	4	mcu
	130	29	7	ms
	131	30	9	mcu
	132	31	7	cu
	133	32	9	mcu
	134	33	52	mls – ms
	140	34	13	mls
	141	35	30	ls
	142	36	5	mcu
15	144	37	46	mls – ms
	145	38	39	ms
	163	39	40	ls

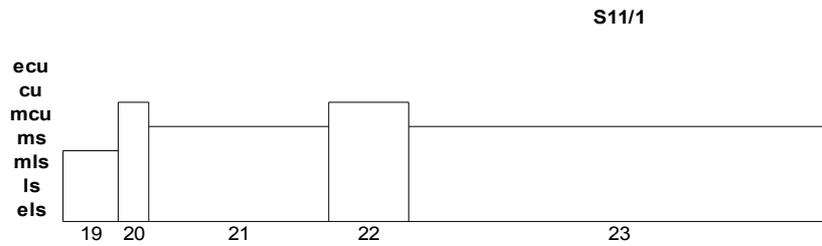
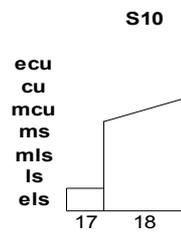
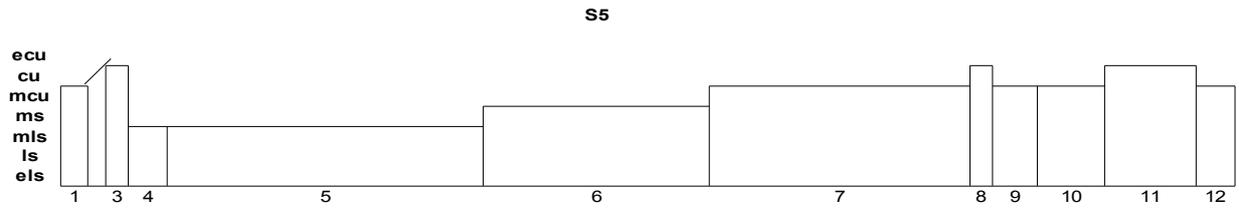
19	198	40	9	ms
	199	41	6	ms
	207	42	15	mls
	208	43	59	ms – mls
	211	44	10	cu
	233	45	16	ls
	241	46	5	ls
	243	47	21	ms
	254	48	3	ms
	255	49	20	ms
	256	50	4	mcu
	265	51	3	mcu
	267	52	56	ms – mcu
	268	53	19	mcu
	269	54	11	mls
	271	55	46	ls
	273	56	9	mcu
	275	57	17	mls
	276	58	3	cu
	277	59	22	ls
278	60	16	cu	
280	61	39	mls	

Fin

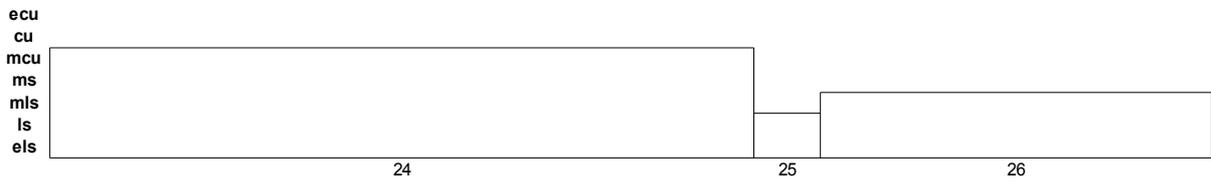
Hirates Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji

Erstellt von der DVD:

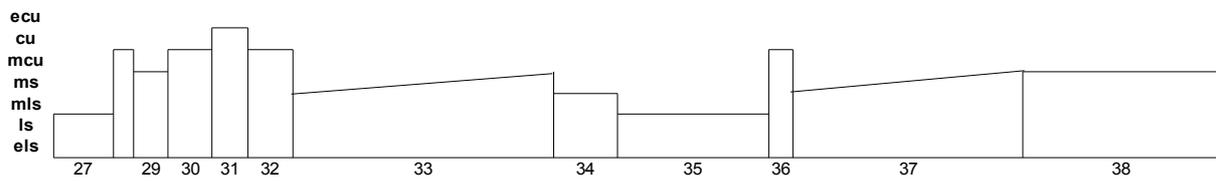
The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).



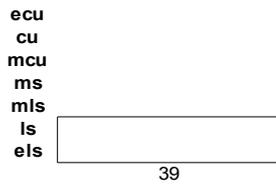
S11/2



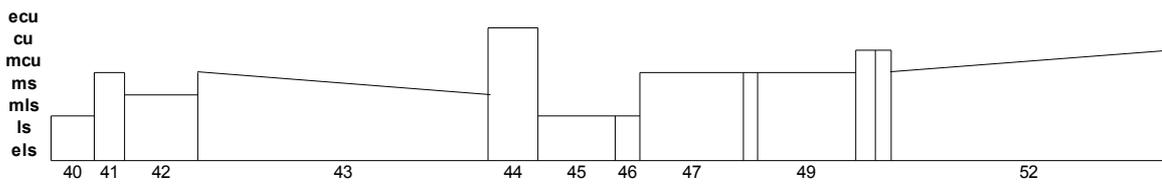
S12



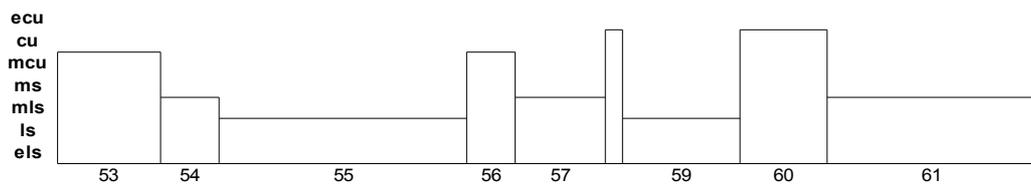
S15



S19/1



S19/2



Fin

Tanes Einstellungsprotkoll *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji

Erstellt von der DVD:

The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
4	45	1	25	ms
	46	2	7	mls – ms
	47	3	6	ms
	48	4	121	mcu
	49	5	12	ls
6	77	6	12	mls
	78	7	17	mls – mcu – mls
	79	8	35	mls – mcu
	81	9	14	mls
	82	10	57	mls
	83	11	14	mcu
	86	12	16	mls
	87	13	35	ms – mcu
10	111	14	7	cu
	113	15	9	mcu
	114	16	11	ms
	115	17	53	mcu – ms
15	165	18	36	ls – ms
	167	19	8	mls
	168	20	8	mcu
	170	21	56	mcu
	171	22	12	mcu
	172	23	41	mcu
	173	24	30	mls
	174	25	2	ms
	175	26	18	ms
	176	27	4	mcu
	177	28	10	mcu
	178	29	8	mcu
16	179	30	40	ms – mls
	180	31	79	els – ls
18	181	32	99	mcu
	190	33	25	ls – mls
	191	34	5	mcu
	192	35	21	ms
19	195	36	6	mcu
	217	37	10	ls
20	218	38	76	mls – ms – mcu – ms
	307	39	9	ls
	309	40	26	els
	310	41	8	mcu

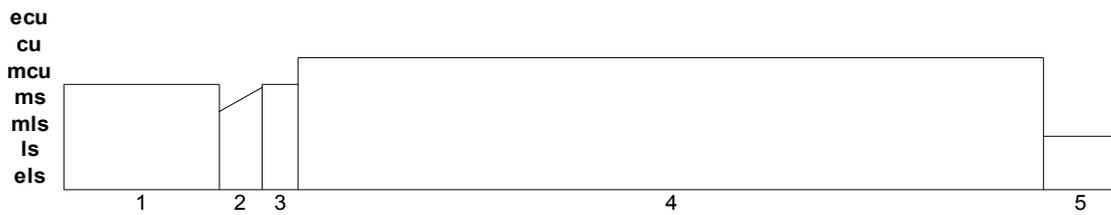
Fin

Tanes Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi Monogatari*, 1962, von Misumi Kenji

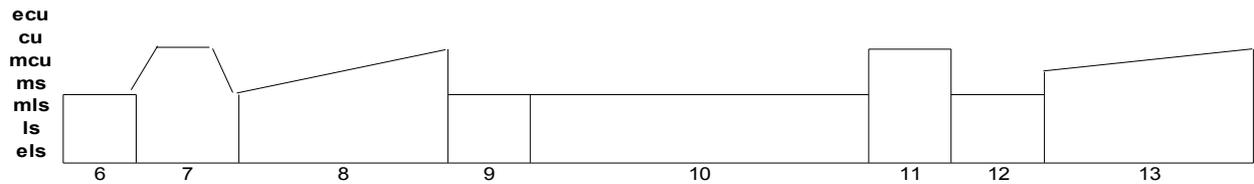
Erstellt von der DVD:

The Tale of Zatōichi, Regie: Misumi Kenji, DVD-Video, Home Vision Entertainment 2002; (Orig. *Zatōichi Monogatari*, Japan 1962).

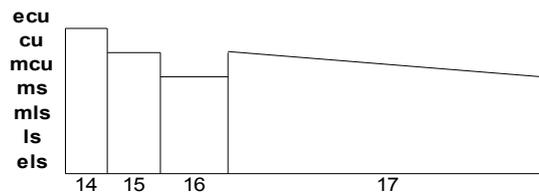
S4



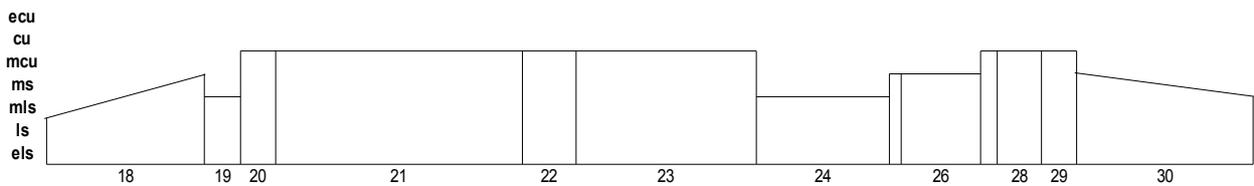
S6



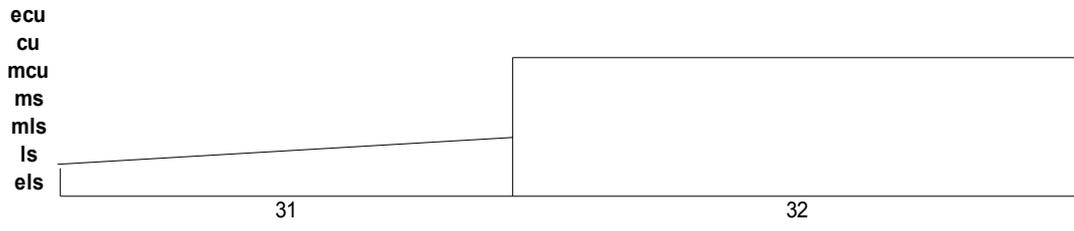
S10



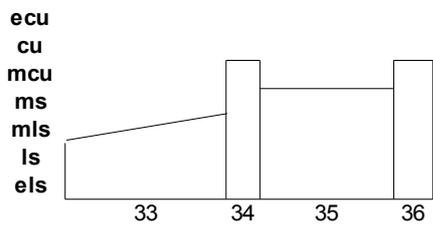
S15



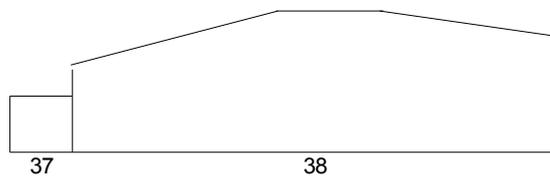
S16



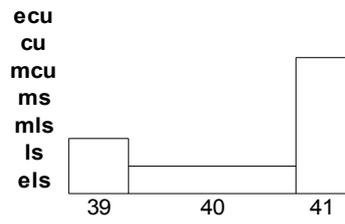
S18



S19



S20



Fin

Anhang 2**Einstellungsprotokoll *Zatōichi* , 1989, von Katsu Shintarō**

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, ArrowFilms 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).

E #	Zeitanzeige von bis	Dauer in sek.	Sequenz #	Dauer in sek.	Sequenz-Handlung
1	0:00:17 bis 0:00:35	18	1	177 [2min 57sec]	Ichi im Gefängnis bei der Essensausgabe/ wird seines Essens bestohlen/ lernt Mitsassan Tsuru kennen, der sein Essen mit ihm teilt.
2	0:00:35 bis 0:00:37	2			
3	0:00:37 bis 0:00:47	10			
4	0:00:47 bis 0:00:49	2			
5	0:00:49 bis 0:00:51	2			
6	0:00:51 bis 0:00:59	8			
7	0:00:59 bis 0:01:03	4			
8	0:01:03 bis 0:03:14	131			
9	0:03:14 bis 0:03:18	4	2	28	Ichi am Gefängnishof/ er prügelt sich gerade bzw. verprügelt jmd. gerade.
10	0:03:18 bis 0:03:20	2			
11	0:03:20 bis 0:03:21	1			
12	0:03:21 bis 0:03:26	5			
13	0:03:26 bis 0:03:29	3			
14	0:03:29 bis 0:03:32	3			
15	0:03:32 bis 0:03:35	3			
16	0:03:35 bis 0:03:42	7			
17	0:03:42 bis 0:03:45	3	3	14	Bestrafung der Gefangen wegen Prügelei/ auch Ichi.
18	0:03:45 bis 0:03:56	11	4	54	Filmvorspann/ Ichi wandert zu Haus am Meer.
19	0:03:56 bis 0:04:15	19			
20	0:04:15 bis 0:04:30	15			
21	0:04:30 bis 0:04:50	20			
22	0:04:50 bis 0:04:55	5			
23	0:04:55 bis 0:05:05	10	5	215 [3min 35sec]	Ichi bei altem Freund zu Hause in Haus am Meer.
24	0:05:05 bis 0:05:53	48			
25	0:05:53 bis 0:07:00	67			
26	0:07:00 bis 0:08:25	85			
27	0:08:25 bis 0:08:29	4			
28	0:08:29 bis 0:08:43	14			
29	0:08:43 bis 0:08:56	13			
30	0:08:56 bis 0:09:03	7			
31	0:09:03 bis 0:09:11	8			
32	0:09:11 bis 0:09:30	19	6	1181 [19min 41sec]	In einem <i>yakuza</i> Glücksspiel-Haus/ Ichi kommt herein/ in anderen Räumen treffen sich gerade ältere hochrangigere <i>yakuza</i> zu einer Besprechung/ wieder in einem anderen Raum spielt der Magistrat mit Gewehr herum/ in Spielhalle trifft Ichi Tsuru wieder.
33	0:09:30 bis 0:09:44	14			
34	0:09:44 bis 0:09:53	9			
35	0:09:53 bis 0:10:05	12			
36	0:10:05 bis 0:10:09	4			
37	0:10:09 bis 0:10:18	9			
38	0:10:18 bis 0:10:39	21			
39	0:10:39 bis 0:10:41	2			
40	0:10:41 bis 0:10:42	1			
41	0:10:42 bis 0:10:53	11			

42	0:10:53 bis 0:10:57	4
43	0:10:57 bis 0:11:05	8
44	0:11:05 bis 0:11:13	8
45	0:11:13 bis 0:11:19	6
46	0:11:19 bis 0:11:23	4
47	0:11:23 bis 0:11:42	19
48	0:11:42 bis 0:11:44	2
49	0:11:44 bis 0:11:48	4
50	0:11:48 bis 0:11:50	2
51	0:11:50 bis 0:11:52	2
52	0:11:52 bis 0:11:56	4
53	0:11:56 bis 0:11:58	2
54	0:11:58 bis 0:12:03	5
55	0:12:03 bis 0:12:52	49
56	0:12:52 bis 0:12:56	4
57	0:12:56 bis 0:13:05	9
58	0:13:05 bis 0:13:06	1
59	0:13:06 bis 0:13:07	1
60	0:13:07 bis 0:13:09	2
61	0:13:09 bis 0:13:17	8
62	0:13:17 bis 0:13:35	18
63	0:13:35 bis 0:13:42	7
64	0:13:42 bis 0:13:53	11
65	0:13:53 bis 0:14:04	11
66	0:14:04 bis 0:14:07	3
67	0:14:07 bis 0:14:27	20
68	0:14:27 bis 0:14:28	1
69	0:14:28 bis 0:14:30	2
70	0:14:30 bis 0:14:31	1
71	0:14:31 bis 0:14:32	1
72	0:14:32 bis 0:14:37	5
73	0:14:37 bis 0:14:39	2
74	0:14:39 bis 0:14:53	14
75	0:14:53 bis 0:14:55	2
76	0:14:55 bis 0:15:04	9
77	0:15:04 bis 0:15:10	6
78	0:15:10 bis 0:15:14	4
79	0:15:14 bis 0:15:18	4
80	0:15:18 bis 0:15:24	6
81	0:15:24 bis 0:15:27	3
82	0:15:27 bis 0:15:44	17
83	0:15:44 bis 0:16:18	34
84	0:16:18 bis 0:16:33	15
85	0:16:33 bis 0:16:44	11
86	0:16:44 bis 0:16:59	15

Bei der *yakuza* Besprechung sitzt auch der junge *yakuza* Tenjin Goemon, der wenig Respekt dem Vorsitzenden gegenüber zeigt, er will übernehmen und alle, die dagegen stimmen sterben in diesem Raum.

Tenjin geht nach erledigtem Auftrag zum Magistrat hinauf, um ihm seiner Treue zu versichern.

Magistrat wird Bescheid gegeben/ hoher Besuch ist da, die Dame Bosatsu/ sie setzt sich um zu spielen.

87	0:16:59 bis 0:17:14	15
88	0:17:14 bis 0:17:28	14
89	0:17:28 bis 0:17:34	6
90	0:17:34 bis 0:17:40	6
91	0:17:40 bis 0:17:57	17
92	0:17:57 bis 0:18:02	5
93	0:18:02 bis 0:18:05	3
94	0:18:05 bis 0:18:12	7
95	0:18:12 bis 0:18:16	4
96	0:18:16 bis 0:18:21	5
97	0:18:21 bis 0:18:30	9
98	0:18:30 bis 0:18:33	3
99	0:18:33 bis 0:18:36	3
100	0:18:36 bis 0:18:38	2
101	0:18:38 bis 0:18:39	1
102	0:18:39 bis 0:18:43	4
103	0:18:43 bis 0:18:45	2
104	0:18:45 bis 0:18:53	8
105	0:18:53 bis 0:19:02	9
106	0:19:02 bis 0:19:05	3
107	0:19:05 bis 0:19:10	5
108	0:19:10 bis 0:19:13	3
109	0:19:13 bis 0:19:24	11
110	0:19:24 bis 0:19:26	2
111	0:19:26 bis 0:19:32	6
112	0:19:32 bis 0:19:34	2
113	0:19:34 bis 0:19:36	2
114	0:19:36 bis 0:19:38	2
115	0:19:38 bis 0:19:41	3
116	0:19:41 bis 0:19:45	4
117	0:19:45 bis 0:19:47	2
118	0:19:47 bis 0:19:59	12
119	0:19:59 bis 0:20:12	13
120	0:20:12 bis 0:20:15	3
121	0:20:15 bis 0:20:19	4
122	0:20:19 bis 0:20:22	3
123	0:20:22 bis 0:20:23	1
124	0:20:23 bis 0:20:24	1
125	0:20:24 bis 0:20:26	2
126	0:20:26 bis 0:20:27	1
127	0:20:27 bis 0:20:29	2
128	0:20:29 bis 0:20:30	1
129	0:20:30 bis 0:20:35	5
130	0:20:35 bis 0:20:38	3
131	0:20:38 bis 0:20:40	2
132	0:20:40 bis 0:20:45	5
133	0:20:45 bis 0:20:47	2
134	0:20:47 bis 0:20:55	8
135	0:20:55 bis 0:21:06	11
136	0:21:06 bis 0:21:07	1
137	0:21:07 bis 0:21:10	3
138	0:21:10 bis 0:21:23	13

Ichi kommt gemeinsam mit Tsuru herein/ er will auch spielen/ Dame Bosatsu geht hinauf zu Magistrat/ er möchte sie dazu überreden, ihm zu folgen/ sie lehnt ab.

Ichi sitzt am Spieltisch/ Tenjins *yakuza* wollen ihn abziehen beim Würfeln wegen Blindheit/ aber Ichi nutzt genau das und gewinnt/ Dame Bosatsu sieht die ganze Zeit amüsiert zu und hilft Ichi, als dieser gehen möchte.

139	0:21:23 bis 0:21:35	12			
140	0:21:35 bis 0:21:36	1			
141	0:21:36 bis 0:21:45	9			
142	0:21:45 bis 0:21:49	4			
143	0:21:49 bis 0:21:58	9			
144	0:21:58 bis 0:22:00	2			
145	0:22:00 bis 0:22:07	7			
146	0:22:07 bis 0:22:08	1			
147	0:22:08 bis 0:22:09	1			
148	0:22:09 bis 0:22:11	2			
149	0:22:11 bis 0:22:14	3			
150	0:22:14 bis 0:22:18	4			
151	0:22:18 bis 0:22:24	6			
152	0:22:24 bis 0:22:38	14			
153	0:22:38 bis 0:22:43	5			
154	0:22:43 bis 0:23:01	18			
155	0:23:01 bis 0:23:07	6			
156	0:23:07 bis 0:23:21	14			
157	0:23:21 bis 0:23:23	2			
158	0:23:23 bis 0:23:24	1			
159	0:23:24 bis 0:23:30	6			
160	0:23:30 bis 0:23:33	3			
161	0:23:33 bis 0:23:36	3			
162	0:23:36 bis 0:23:37	1			
163	0:23:37 bis 0:23:43	6			
164	0:23:43 bis 0:23:57	14			
165	0:23:57 bis 0:24:01	4			
166	0:24:01 bis 0:24:07	6			
167	0:24:07 bis 0:24:08	1			
168	0:24:08 bis 0:24:11	3			
169	0:24:11 bis 0:24:14	3			
170	0:24:14 bis 0:24:18	4			
171	0:24:18 bis 0:24:22	4			
172	0:24:22 bis 0:24:24	2			
173	0:24:24 bis 0:24:26	2			
174	0:24:26 bis 0:24:28	2			
175	0:24:28 bis 0:24:30	2			
176	0:24:30 bis 0:24:31	1			
177	0:24:31 bis 0:24:49	18			
178	0:24:49 bis 0:24:52	3			
179	0:24:52 bis 0:27:44	172			
180	0:27:44 bis 0:27:52	8			
181	0:27:52 bis 0:27:59	7			
182	0:27:59 bis 0:28:06	7			
183	0:28:06 bis 0:28:15	9			
184	0:28:15 bis 0:28:17	2			
185	0:28:17 bis 0:28:19	2			
186	0:28:19 bis 0:28:43	24			
187	0:28:43 bis 0:28:44	1			
188	0:28:44 bis 0:28:45	1			
189	0:28:45 bis 0:28:56	11			
190	0:28:56 bis 0:29:17	21			
			7	71 [1min 11sec]	Ichi wird auf dem Weg zurück von den <i>yakuza</i> angegriffen, doch er überältigt sie alle/ hier am Waldweg trifft er die Dame Bosatsu wieder.

191	0:29:17 bis 0:29:54	37	8	247 [4min 7sec]	Sexszene von Ichi und Bosatsu im Onsen.
192	0:29:54 bis 0:32:48	174			
193	0:32:48 bis 0:33:02	14			
194	0:33:02 bis 0:33:09	7			
195	0:33:09 bis 0:33:24	15	9	160 [2min 40sec]	Ichi kehrt zurück in das Haus seines Freundes.
196	0:33:24 bis 0:35:30	126			
197	0:35:30 bis 0:35:46	16			
198	0:35:46 bis 0:35:59	13			
199	0:35:59 bis 0:36:04	5	10	492 [8min 12sec]	Ichi läuft Weg entlang/ ist unterwegs und trifft malenden Krieger/ Ichi wird von reisender Gruppe angegriffen und streckt alle nieder/ Krieger beobachtet dies/ Ichi trifft Tsuru wieder.
200	0:36:04 bis 0:36:10	6			
201	0:36:10 bis 0:36:22	12			
202	0:36:22 bis 0:36:35	13			
203	0:36:35 bis 0:36:39	4			
204	0:36:39 bis 0:36:42	3			
205	0:36:42 bis 0:36:44	2			
206	0:36:44 bis 0:36:54	10			
207	0:36:54 bis 0:37:15	21			
208	0:37:15 bis 0:37:18	3			
209	0:37:18 bis 0:38:34	76			
210	0:38:34 bis 0:38:39	5			
211	0:38:39 bis 0:38:42	3			
212	0:38:42 bis 0:38:48	6			
213	0:38:48 bis 0:38:58	10			
214	0:38:58 bis 0:39:00	2			
215	0:39:00 bis 0:39:02	2			
216	0:39:02 bis 0:39:04	2			
217	0:39:04 bis 0:39:07	3			
218	0:39:07 bis 0:39:11	4			
219	0:39:11 bis 0:39:14	3			
220	0:39:14 bis 0:39:16	2			
221	0:39:16 bis 0:39:21	5			
222	0:39:21 bis 0:39:24	3			
223	0:39:24 bis 0:39:39	15			
224	0:39:39 bis 0:39:41	2			
225	0:39:41 bis 0:39:49	8			
226	0:39:49 bis 0:39:53	4			
227	0:39:53 bis 0:39:54	1			
228	0:39:54 bis 0:40:18	24			
229	0:40:18 bis 0:40:35	17			
230	0:40:35 bis 0:40:58	23			
231	0:40:58 bis 0:41:15	17			
232	0:41:15 bis 0:41:38	23			
233	0:41:38 bis 0:41:48	10			
234	0:41:48 bis 0:41:52	4			
235	0:41:52 bis 0:41:59	7			
236	0:41:59 bis 0:42:11	12			
237	0:42:11 bis 0:43:40	89			
238	0:43:40 bis 0:44:16	36			

239	0:44:16 bis 0:44:22	6	11	172 [2min 52sec]	Der malende Krieger stellt sich bei Tenjin und seiner Gang vor, er möchte einen Job als Leibwächter/ während er sein Können unter Beweis stellt, findet Tenjin das Bild, welches er von Ichi gemalt hat.			
240	0:44:22 bis 0:44:26	4						
241	0:44:26 bis 0:44:30	4						
242	0:44:30 bis 0:44:37	7						
243	0:44:37 bis 0:45:46	69						
244	0:45:46 bis 0:45:48	2						
245	0:45:48 bis 0:45:56	8						
246	0:45:56 bis 0:46:00	4						
247	0:46:00 bis 0:46:05	5						
248	0:46:05 bis 0:46:11	6						
249	0:46:11 bis 0:46:12	1						
250	0:46:12 bis 0:46:13	1						
251	0:46:13 bis 0:46:14	1						
252	0:46:14 bis 0:46:16	2						
253	0:46:16 bis 0:46:18	2						
254	0:46:18 bis 0:46:44	26						
255	0:46:44 bis 0:46:45	1						
256	0:46:45 bis 0:46:46	1						
257	0:46:46 bis 0:46:52	6						
258	0:46:52 bis 0:46:55	3						
259	0:46:55 bis 0:46:59	4						
260	0:46:59 bis 0:47:01	2						
261	0:47:01 bis 0:47:03	2						
262	0:47:03 bis 0:47:05	2						
263	0:47:05 bis 0:47:08	3						
264	0:47:08 bis 0:47:25	17				12	643 [10min 43sec]	Ichi kehrt in ein Gashaus ein und nimmt sich ein Zimmer/ auch malender Krieger kommt dorthin/ geht auf Ichis Zimmer und sie trinken gemeinsam/ Samurai scheint Zatōichi töten zu wollen, doch überlegt er es sich noch einmal anders.
265	0:47:25 bis 0:47:48	23						
266	0:47:48 bis 0:47:53	5						
267	0:47:53 bis 0:47:55	2						
268	0:47:55 bis 0:48:05	10						
269	0:48:05 bis 0:48:29	24						
270	0:48:29 bis 0:48:36	7						
271	0:48:36 bis 0:48:41	5						
272	0:48:41 bis 0:48:47	6						
273	0:48:47 bis 0:48:58	11						
274	0:48:58 bis 0:49:30	32						
275	0:49:30 bis 0:49:34	4						
276	0:49:34 bis 0:49:38	4						
277	0:49:38 bis 0:50:08	30						
278	0:50:08 bis 0:50:22	14						
279	0:50:22 bis 0:50:25	3						
280	0:50:25 bis 0:50:31	6						
281	0:50:31 bis 0:50:49	18						
282	0:50:49 bis 0:50:53	4						
283	0:50:53 bis 0:50:55	2						
284	0:50:55 bis 0:51:03	8						
285	0:51:03 bis 0:51:12	9						
286	0:51:12 bis 0:51:15	3						
287	0:51:15 bis 0:51:30	15						
288	0:51:30 bis 0:51:34	4						
289	0:51:34 bis 0:51:35	1						

290	0:51:35 bis 0:51:37	2			
291	0:51:37 bis 0:51:38	1			
292	0:51:38 bis 0:51:40	2			
293	0:51:40 bis 0:53:55	135			
294	0:53:55 bis 0:54:11	16			
295	0:54:11 bis 0:54:27	16			
296	0:54:27 bis 0:54:38	11			
297	0:54:38 bis 0:56:07	89			
298	0:56:07 bis 0:56:10	3			
299	0:56:10 bis 0:56:16	6			
300	0:56:16 bis 0:56:18	2			
301	0:56:18 bis 0:56:21	3			
302	0:56:21 bis 0:56:24	3			
303	0:56:24 bis 0:56:48	24			
304	0:56:48 bis 0:56:56	8			
305	0:56:56 bis 0:57:00	4			
306	0:57:00 bis 0:57:07	7			
307	0:57:07 bis 0:57:09	2			
308	0:57:09 bis 0:57:15	6			
309	0:57:15 bis 0:57:21	6			
310	0:57:21 bis 0:57:26	5			
311	0:57:26 bis 0:57:32	6			
312	0:57:32 bis 0:57:51	19			
313	0:57:51 bis 0:58:32	41			
314	0:58:32 bis 0:58:54	22	13	153 [2min 33sec]	Ichi wacht auf und will Gasthaus verlassen/ als er zahlen will, hört er, dass Der malende Krieger schon bezahlt hat/ beim Hinausgehen wird er von Männern angegriffen/ er schlachtet sie dahin und geht.
315	0:58:54 bis 0:58:57	3			
316	0:58:57 bis 0:59:01	4			
317	0:59:01 bis 0:59:03	2			
318	0:59:03 bis 0:59:05	2			
319	0:59:05 bis 0:59:15	10			
320	0:59:15 bis 0:59:23	8			
321	0:59:23 bis 0:59:28	5			
322	0:59:28 bis 0:59:30	2			
323	0:59:30 bis 0:59:31	1			
324	0:59:31 bis 0:59:33	2			
325	0:59:33 bis 0:59:34	1			
326	0:59:34 bis 0:59:35	1			
327	0:59:35 bis 0:59:36	1			
328	0:59:36 bis 0:59:37	1			
329	0:59:37 bis 0:59:38	1			
330	0:59:38 bis 0:59:38	0			
331	0:59:38 bis 0:59:40	2			
332	0:59:40 bis 0:59:41	1			
333	0:59:41 bis 0:59:41	0			
334	0:59:41 bis 0:59:42	1			
335	0:59:42 bis 0:59:43	1			
336	0:59:43 bis 0:59:43	0			
337	0:59:43 bis 0:59:45	2			
338	0:59:45 bis 0:59:46	1			
339	0:59:46 bis 0:59:50	4			
340	0:59:50 bis 0:59:51	1			

341	0:59:51 bis 1:00:02	11			
342	1:00:02 bis 1:00:24	22			
343	1:00:24 bis 1:00:41	17			
344	1:00:41 bis 1:00:51	10			
345	1:00:51 bis 1:00:55	4			
346	1:00:55 bis 1:01:22	27			
347	1:01:22 bis 1:01:26	4			
348	1:01:26 bis 1:01:30	4			
349	1:01:30 bis 1:01:40	10			
350	1:01:40 bis 1:01:41	1			
351	1:01:41 bis 1:01:45	4			
352	1:01:45 bis 1:01:47	2			
353	1:01:47 bis 1:01:49	2			
354	1:01:49 bis 1:01:50	1			
355	1:01:50 bis 1:01:51	1			
356	1:01:51 bis 1:01:52	1			
357	1:01:52 bis 1:01:54	2			
358	1:01:54 bis 1:01:55	1			
359	1:01:55 bis 1:01:57	2			
360	1:01:57 bis 1:02:07	10			
361	1:02:07 bis 1:02:10	3			
362	1:02:10 bis 1:02:15	5			
363	1:02:15 bis 1:02:35	20			
364	1:02:35 bis 1:02:42	7			
365	1:02:42 bis 1:02:48	6			
366	1:02:48 bis 1:02:52	4	14	138 [2min 18sec]	Ichi macht sich auf seinen Weg/ im off spielt es das <i>loner</i> Lied.
367	1:02:52 bis 1:02:56	4			
368	1:02:56 bis 1:03:00	4			
369	1:03:00 bis 1:03:03	3			
370	1:03:03 bis 1:03:05	2			
371	1:03:05 bis 1:03:25	20			
372	1:03:25 bis 1:03:29	4			
373	1:03:29 bis 1:03:31	2			
374	1:03:31 bis 1:03:57	26			
375	1:03:57 bis 1:04:00	3			
376	1:04:00 bis 1:04:05	5			
377	1:04:05 bis 1:04:11	6			
378	1:04:11 bis 1:04:14	3			
379	1:04:14 bis 1:04:17	3			
380	1:04:17 bis 1:04:20	3			
381	1:04:20 bis 1:04:21	1			
382	1:04:21 bis 1:04:22	1			
383	1:04:22 bis 1:04:26	4			
384	1:04:26 bis 1:04:29	3			
385	1:04:29 bis 1:04:34	5			
386	1:04:34 bis 1:04:37	3			
387	1:04:37 bis 1:04:39	2			
388	1:04:39 bis 1:04:41	2			
389	1:04:41 bis 1:04:49	8			
390	1:04:49 bis 1:04:54	5	15	232 [3min 52sec]	Ichi trifft auf seinem Weg Kinder, die ihm helfen als er hinfällt/ sie nehmen ihn mit nach Hause zu ihrer großen Schwester Öme/ laden Ichi ein zu bleiben/ essen gemeinsam zu Abend.

391	1:04:54 bis 1:05:22	28			Der Samurai hat etwas in Ichis Bambusflasche geschnitzt.
392	1:05:22 bis 1:05:25	3			
393	1:05:25 bis 1:05:39	14			
394	1:05:39 bis 1:05:47	8			
395	1:05:47 bis 1:05:53	6			
396	1:05:53 bis 1:05:59	6			
397	1:05:59 bis 1:06:03	4			Hausputz.
398	1:06:03 bis 1:06:05	2			
399	1:06:05 bis 1:06:07	2			
400	1:06:07 bis 1:06:22	15			
401	1:06:22 bis 1:06:23	1			
402	1:06:23 bis 1:06:24	1			
403	1:06:24 bis 1:06:34	10			
404	1:06:34 bis 1:06:38	4			
405	1:06:38 bis 1:06:42	4	16	213 [3min 33sec]	Im Dorf/ Treffen der <i>yakuza</i> / Schüsse kommen von der Straße/ der Magistrat kommt.
406	1:06:42 bis 1:06:47	5			
407	1:06:47 bis 1:06:52	5			
408	1:06:52 bis 1:06:56	4			
409	1:06:56 bis 1:07:00	4			
410	1:07:00 bis 1:07:04	4			
411	1:07:04 bis 1:07:09	5			
412	1:07:09 bis 1:07:12	3			
413	1:07:12 bis 1:07:21	9			
414	1:07:21 bis 1:07:48	27			
415	1:07:48 bis 1:07:53	5			
416	1:07:53 bis 1:08:04	11			
417	1:08:04 bis 1:08:18	14			
418	1:08:18 bis 1:08:20	2			
419	1:08:20 bis 1:08:21	1			
420	1:08:21 bis 1:08:35	14			
421	1:08:35 bis 1:08:39	4			
422	1:08:39 bis 1:08:42	3			
423	1:08:42 bis 1:08:43	1			
424	1:08:43 bis 1:08:45	2			
425	1:08:45 bis 1:08:46	1			
426	1:08:46 bis 1:08:50	4			
427	1:08:50 bis 1:08:51	1			
428	1:08:51 bis 1:08:52	1			
429	1:08:52 bis 1:09:02	10			
430	1:09:02 bis 1:09:04	2			
431	1:09:04 bis 1:09:06	2			
432	1:09:06 bis 1:09:08	2			
433	1:09:08 bis 1:09:14	6			
434	1:09:14 bis 1:09:16	2			
435	1:09:16 bis 1:09:17	1			
436	1:09:17 bis 1:09:26	9			
437	1:09:26 bis 1:09:36	10			
438	1:09:36 bis 1:09:40	4			
439	1:09:40 bis 1:09:47	7			
440	1:09:47 bis 1:09:56	9			
441	1:09:56 bis 1:10:00	4			

442	1:10:00 bis 1:10:07	7			
443	1:10:07 bis 1:10:24	17	17	57	Tenjin besticht Samurai ihm Ichis Kopfs zu bringen/ Ichi hilft Kindern.
444	1:10:24 bis 1:10:29	5			
445	1:10:29 bis 1:10:40	11			
446	1:10:40 bis 1:10:49	9			
447	1:10:49 bis 1:10:55	6			
448	1:10:55 bis 1:11:04	9			
449	1:11:04 bis 1:11:06	2			
450	1:11:06 bis 1:11:11	5			
451	1:11:11 bis 1:11:19	8			
452	1:11:19 bis 1:11:27	8			
453	1:11:27 bis 1:11:29	2			
454	1:11:29 bis 1:11:30	1			
455	1:11:30 bis 1:11:30	0			
456	1:11:30 bis 1:11:31	1			
457	1:11:31 bis 1:11:38	7			
458	1:11:38 bis 1:11:41	3			
459	1:11:41 bis 1:11:44	3			
460	1:11:44 bis 1:12:24	40	19	203 [3min 23sec]	Ichi und Samurai treffen sich wieder.
461	1:12:24 bis 1:12:40	16			
462	1:12:40 bis 1:12:52	12			
463	1:12:52 bis 1:14:25	93			
464	1:14:25 bis 1:14:39	14			
465	1:14:39 bis 1:15:07	28			
466	1:15:07 bis 1:15:20	13	20	36	Dorf <i>yakuza</i>
467	1:15:20 bis 1:15:43	23			
468	1:15:43 bis 1:16:04	21	21	150 [2min 30sec]	Waffenverkauf
469	1:16:04 bis 1:16:09	5			
470	1:16:09 bis 1:16:13	4			
471	1:16:13 bis 1:16:19	6			
472	1:16:19 bis 1:16:22	3			
473	1:16:22 bis 1:16:49	27			
474	1:16:49 bis 1:16:58	9			
475	1:16:58 bis 1:16:59	1			
476	1:16:59 bis 1:17:02	3			
477	1:17:02 bis 1:17:11	9			
478	1:17:11 bis 1:17:15	4			
479	1:17:15 bis 1:17:21	6			
480	1:17:21 bis 1:17:24	3			
481	1:17:24 bis 1:17:26	2			
482	1:17:26 bis 1:17:29	3			
483	1:17:29 bis 1:17:34	5			
484	1:17:34 bis 1:17:37	3			
485	1:17:37 bis 1:17:39	2			
486	1:17:39 bis 1:17:42	3			
487	1:17:42 bis 1:17:46	4			
488	1:17:46 bis 1:17:53	7			
489	1:17:53 bis 1:17:55	2			
490	1:17:55 bis 1:18:07	12			
491	1:18:07 bis 1:18:13	6			

492	1:18:13 bis 1:18:34	21	22	203 [3min 23sec]	Unter den <i>yakuza</i> des Dorfs brodelt es/ Tenjin schickt eine Nachricht, dass Ichi für ihn beseitigt werden soll.
493	1:18:34 bis 1:18:45	11			
494	1:18:45 bis 1:18:55	10			
495	1:18:55 bis 1:19:22	27			
496	1:19:22 bis 1:19:26	4			
497	1:19:26 bis 1:19:42	16			
498	1:19:42 bis 1:20:00	18			
499	1:20:00 bis 1:20:19	19			
500	1:20:19 bis 1:20:24	5			
501	1:20:24 bis 1:20:38	14			
502	1:20:38 bis 1:20:55	17			
503	1:20:55 bis 1:21:36	41			
504	1:21:36 bis 1:21:42	6			
505	1:21:42 bis 1:21:44	2			
506	1:21:44 bis 1:21:46	2	23	77 [1min 17sec]	Ichi ist bei Ōme und den Kindern/ <i>yakuza</i> stürmen herein/ wollen, dass Ichi ihren Boss besucht.
507	1:21:46 bis 1:21:48	2			
508	1:21:48 bis 1:21:51	3			
509	1:21:51 bis 1:21:59	8			
510	1:21:59 bis 1:22:01	2			
511	1:22:01 bis 1:22:01	0			
512	1:22:01 bis 1:22:02	1			
513	1:22:02 bis 1:22:33	31			
514	1:22:33 bis 1:22:34	1			
515	1:22:34 bis 1:22:40	6			
516	1:22:40 bis 1:22:45	5			
517	1:22:45 bis 1:22:51	6			
518	1:22:51 bis 1:22:53	2			
519	1:22:53 bis 1:23:54	61			
520	1:23:54 bis 1:24:04	10	24	96 [1min 36sec]	Ichi schenkt Ōme den Spiegel seiner Mutter.
521	1:24:04 bis 1:24:08	4			
522	1:24:08 bis 1:24:13	5			
523	1:24:13 bis 1:24:17	4			
524	1:24:17 bis 1:24:24	7			
525	1:24:24 bis 1:24:29	5			
526	1:24:29 bis 1:24:48	19			
527	1:24:48 bis 1:25:08	20	25	216 [3min 36sec]	Ichi massiert <i>yakuza</i> Boss vom Dorf.
528	1:25:08 bis 1:25:18	10			
529	1:25:18 bis 1:25:30	12			
530	1:25:30 bis 1:26:35	65			
531	1:26:35 bis 1:26:51	16			
532	1:26:51 bis 1:27:05	14			
533	1:27:05 bis 1:27:23	18			
534	1:27:23 bis 1:27:26	3			
535	1:27:26 bis 1:27:29	3			
536	1:27:29 bis 1:27:35	6			
537	1:27:35 bis 1:27:37	2			
538	1:27:37 bis 1:27:40	3			
539	1:27:40 bis 1:27:41	1			
540	1:27:41 bis 1:27:52	11			
541	1:27:52 bis 1:27:56	4			
542	1:27:56 bis 1:28:03	7			

543	1:28:03 bis 1:28:05	2			
544	1:28:05 bis 1:28:11	6	26	149 [2min 29sec]	Auf dem Weg nach Hause zu den Kindern, wird Ichi von den Tenjin <i>yakuza</i> angegriffen/ besiegt alle.
545	1:28:11 bis 1:28:20	9			
546	1:28:20 bis 1:28:29	9			
547	1:28:29 bis 1:28:31	2			
548	1:28:31 bis 1:28:32	1			
549	1:28:32 bis 1:28:33	1			
550	1:28:33 bis 1:28:34	1			
551	1:28:34 bis 1:28:34	0			
552	1:28:34 bis 1:28:36	2			
553	1:28:36 bis 1:28:37	1			
554	1:28:37 bis 1:28:38	1			
555	1:28:38 bis 1:28:38	0			
556	1:28:38 bis 1:29:11	33			
557	1:29:11 bis 1:29:18	7			
558	1:29:18 bis 1:29:39	21			
559	1:29:39 bis 1:29:42	3			
560	1:29:42 bis 1:30:09	27			
561	1:30:09 bis 1:30:14	5			
562	1:30:14 bis 1:30:27	13			
563	1:30:27 bis 1:30:34	7			
564	1:30:34 bis 1:30:58	24	27	49	Ichi macht sich fertig.
565	1:30:58 bis 1:31:04	6			
566	1:31:04 bis 1:31:07	3			
567	1:31:07 bis 1:31:23	16			
568	1:31:23 bis 1:31:46	23	28	365 [6min 5sec]	Ōme ist beim Magistrat/ dieser ist vollkommen betrunken und tötet einen <i>yakuza</i> / Ichi rettet Ōme und richtet den Magistrat hin.
569	1:31:46 bis 1:32:09	23			
570	1:32:09 bis 1:32:21	12			
571	1:32:21 bis 1:32:24	3			
572	1:32:24 bis 1:32:38	14			
573	1:32:38 bis 1:32:40	2			
574	1:32:40 bis 1:33:16	36			
575	1:33:16 bis 1:33:37	21			
576	1:33:37 bis 1:33:42	5			
577	1:33:42 bis 1:33:49	7			
578	1:33:49 bis 1:33:50	1			
579	1:33:50 bis 1:34:07	17			
580	1:34:07 bis 1:34:12	5			
581	1:34:12 bis 1:34:28	16			
582	1:34:28 bis 1:34:52	24			
583	1:34:52 bis 1:35:03	11			
584	1:35:03 bis 1:35:05	2			
585	1:35:05 bis 1:35:05	0			
586	1:35:05 bis 1:35:08	3			
587	1:35:08 bis 1:35:10	2			
588	1:35:10 bis 1:35:11	1			
589	1:35:11 bis 1:35:12	1			
590	1:35:12 bis 1:35:15	3			
591	1:35:15 bis 1:35:16	1			
592	1:35:16 bis 1:35:44	28			
593	1:35:44 bis 1:35:53	9			

594	1:35:53 bis 1:36:01	8			
595	1:36:01 bis 1:36:16	15			
596	1:36:16 bis 1:36:16	0			
597	1:36:16 bis 1:36:31	15			
598	1:36:31 bis 1:36:33	2			
599	1:36:33 bis 1:36:52	19			
600	1:36:52 bis 1:37:04	12			
601	1:37:04 bis 1:37:07	3			
602	1:37:07 bis 1:37:09	2			
603	1:37:09 bis 1:37:13	4			
604	1:37:13 bis 1:37:28	15			
605	1:37:28 bis 1:37:29	1			
606	1:37:29 bis 1:37:53	24	29	35	Tenjin und seine Männer richten Dorf <i>yakuza</i> .
607	1:37:53 bis 1:37:54	1			
608	1:37:54 bis 1:37:54	0			
609	1:37:54 bis 1:37:55	1			
610	1:37:55 bis 1:37:57	2			
611	1:37:57 bis 1:38:03	6			
612	1:38:03 bis 1:39:01	58			
613	1:39:01 bis 1:39:06	5	30	839 [13min 59sec]	Tenjin überfällt Dorf <i>yakuza</i> und es kommt zum großen Showdown.
614	1:39:06 bis 1:39:18	12			
615	1:39:18 bis 1:39:22	4			
616	1:39:22 bis 1:39:31	9			
617	1:39:31 bis 1:39:40	9			
618	1:39:40 bis 1:39:46	6			
619	1:39:46 bis 1:39:59	13			
620	1:39:59 bis 1:40:03	4			
621	1:40:03 bis 1:40:07	4			
622	1:40:07 bis 1:40:15	8			
623	1:40:15 bis 1:40:23	8			
624	1:40:23 bis 1:40:29	6			
625	1:40:29 bis 1:40:31	2			
626	1:40:31 bis 1:40:39	8			
627	1:40:39 bis 1:40:41	2			
628	1:40:41 bis 1:40:43	2			
629	1:40:43 bis 1:40:44	1			
630	1:40:44 bis 1:40:45	1			
631	1:40:45 bis 1:40:46	1			
632	1:40:46 bis 1:40:48	2			
633	1:40:48 bis 1:40:50	2			
634	1:40:50 bis 1:40:52	2			
635	1:40:52 bis 1:40:55	3			
636	1:40:55 bis 1:40:56	1			
637	1:40:56 bis 1:40:59	3			
638	1:40:59 bis 1:41:06	7			
639	1:41:06 bis 1:41:09	3			
640	1:41:09 bis 1:41:12	3			
641	1:41:12 bis 1:41:18	6			
642	1:41:18 bis 1:41:29	11			
643	1:41:29 bis 1:41:34	5			
644	1:41:34 bis 1:41:41	7			

645	1:41:41 bis 1:41:45	4
646	1:41:45 bis 1:41:53	8
647	1:41:53 bis 1:42:09	16
648	1:42:09 bis 1:42:20	11
649	1:42:20 bis 1:42:26	6
650	1:42:26 bis 1:42:32	6
651	1:42:32 bis 1:42:40	8
652	1:42:40 bis 1:42:51	11
653	1:42:51 bis 1:42:54	3
654	1:42:54 bis 1:42:57	3
655	1:42:57 bis 1:43:04	7
656	1:43:04 bis 1:43:06	2
657	1:43:06 bis 1:43:09	3
658	1:43:09 bis 1:43:11	2
659	1:43:11 bis 1:43:19	8
660	1:43:19 bis 1:43:21	2
661	1:43:21 bis 1:43:25	4
662	1:43:25 bis 1:43:30	5
663	1:43:30 bis 1:43:35	5
664	1:43:35 bis 1:43:48	13
665	1:43:48 bis 1:44:01	13
666	1:44:01 bis 1:44:10	9
667	1:44:10 bis 1:44:24	14
668	1:44:24 bis 1:44:32	8
669	1:44:32 bis 1:44:35	3
670	1:44:35 bis 1:44:43	8
671	1:44:43 bis 1:44:45	2
672	1:44:45 bis 1:44:49	4
673	1:44:49 bis 1:45:01	12
674	1:45:01 bis 1:45:04	3
675	1:45:04 bis 1:45:06	2
676	1:45:06 bis 1:45:10	4
677	1:45:10 bis 1:45:12	2
678	1:45:12 bis 1:45:15	3
679	1:45:15 bis 1:45:22	7
680	1:45:22 bis 1:45:23	1
681	1:45:23 bis 1:45:25	2
682	1:45:25 bis 1:45:27	2
683	1:45:27 bis 1:45:28	1
684	1:45:28 bis 1:45:32	4
685	1:45:32 bis 1:45:59	27
686	1:45:59 bis 1:46:05	6
687	1:46:05 bis 1:46:06	1
688	1:46:06 bis 1:46:07	1
689	1:46:07 bis 1:46:12	5
690	1:46:12 bis 1:46:16	4
691	1:46:16 bis 1:46:20	4
692	1:46:20 bis 1:46:21	1
693	1:46:21 bis 1:46:21	0
694	1:46:21 bis 1:46:23	2
695	1:46:23 bis 1:46:25	2

Ichi taucht auf und
bekämpft Tenjin und seine
yakuzal Ichi siegt.

696	1:46:25 bis 1:46:27	2
697	1:46:27 bis 1:46:28	1
698	1:46:28 bis 1:46:39	11
699	1:46:39 bis 1:46:43	4
700	1:46:43 bis 1:46:50	7
701	1:46:50 bis 1:46:54	4
702	1:46:54 bis 1:46:56	2
703	1:46:56 bis 1:46:59	3
704	1:46:59 bis 1:47:02	3
705	1:47:02 bis 1:47:07	5
706	1:47:07 bis 1:47:09	2
707	1:47:09 bis 1:47:11	2
708	1:47:11 bis 1:47:14	3
709	1:47:14 bis 1:47:14	0
710	1:47:14 bis 1:47:18	4
711	1:47:18 bis 1:47:19	1
712	1:47:19 bis 1:47:21	2
713	1:47:21 bis 1:47:28	7
714	1:47:28 bis 1:47:29	1
715	1:47:29 bis 1:47:29	0
716	1:47:29 bis 1:47:30	1
717	1:47:30 bis 1:47:31	1
718	1:47:31 bis 1:47:31	0
719	1:47:31 bis 1:47:32	1
720	1:47:32 bis 1:47:34	2
721	1:47:34 bis 1:47:35	1
722	1:47:35 bis 1:47:36	1
723	1:47:36 bis 1:47:37	1
724	1:47:37 bis 1:47:41	4
725	1:47:41 bis 1:47:43	2
726	1:47:43 bis 1:47:58	15
727	1:47:58 bis 1:48:00	2
728	1:48:00 bis 1:48:12	12
729	1:48:12 bis 1:48:29	17
730	1:48:29 bis 1:48:33	4
731	1:48:33 bis 1:48:35	2
732	1:48:35 bis 1:48:58	23
733	1:48:58 bis 1:49:00	2
734	1:49:00 bis 1:49:03	3
735	1:49:03 bis 1:49:05	2
736	1:49:05 bis 1:49:07	2
737	1:49:07 bis 1:49:09	2
738	1:49:09 bis 1:49:12	3
739	1:49:12 bis 1:49:15	3
740	1:49:15 bis 1:49:17	2
741	1:49:17 bis 1:49:25	8
742	1:49:25 bis 1:49:28	3
743	1:49:28 bis 1:49:33	5
744	1:49:33 bis 1:49:36	3
745	1:49:36 bis 1:49:37	1
746	1:49:37 bis 1:49:41	4

747	1:49:41 bis 1:49:44	3			
748	1:49:44 bis 1:49:48	4			
749	1:49:48 bis 1:49:52	4			
750	1:49:52 bis 1:50:00	8			
751	1:50:00 bis 1:50:00	0			
752	1:50:00 bis 1:50:03	3			
753	1:50:03 bis 1:50:04	1			
754	1:50:04 bis 1:50:07	3			
755	1:50:07 bis 1:50:09	2			
756	1:50:09 bis 1:50:22	13			
757	1:50:22 bis 1:50:23	1			
758	1:50:23 bis 1:50:24	1			
759	1:50:24 bis 1:50:24	0			
760	1:50:24 bis 1:50:25	1			
761	1:50:25 bis 1:50:27	2			
762	1:50:27 bis 1:50:35	8			
763	1:50:35 bis 1:50:41	6			
764	1:50:41 bis 1:50:47	6			
765	1:50:47 bis 1:50:51	4			
766	1:50:51 bis 1:50:54	3			
767	1:50:54 bis 1:50:55	1			
768	1:50:55 bis 1:50:58	3			
769	1:50:58 bis 1:51:06	8			
770	1:51:06 bis 1:51:16	10			
771	1:51:16 bis 1:51:19	3			
772	1:51:19 bis 1:51:22	3			
773	1:51:22 bis 1:51:31	9			
774	1:51:31 bis 1:51:38	7			
775	1:51:38 bis 1:51:44	6			
776	1:51:44 bis 1:51:47	3			
777	1:51:47 bis 1:51:51	4			
778	1:51:51 bis 1:51:57	6			
779	1:51:57 bis 1:52:02	5			
780	1:52:02 bis 1:52:10	8			
781	1:52:10 bis 1:53:01	51	31	265	Ichi zieht weiter/ auf dem
782	1:53:01 bis 1:53:04	3		[4min 25sec]	Weg greift Samurai ihn an,
783	1:53:04 bis 1:54:00	56			er richtet auch ihn/ zieht
784	1:54:00 bis 1:54:05	5			weiter/ <i>Ioner</i> Lied + Credits
785	1:54:05 bis 1:56:27	142			Standbild von Ichi.

Fin

Ichis Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
1	1	1	18	mls
	dissolve			
	2	2	2	ms
	3	3	10	mcu
	6	4	8	mcu – cu
2	8	5	131	ls – mcu
	9	6	4	ls
	10	7	2	ls
	12	8	5	ls
	13	9	3	mls
	14	10	3	mls
	15	11	3	mcu
3	16	12	7	mls
	17	13	3	els
4	18	14	11	ms – mcu
	dissolve			
	19	15	19	els
	20	16	15	ms
5	21	17	20	ls
	22	18	5	ls
	24	19	48	ls
	25	20	67	mls
6	26	21	85	ls – mls
	28	22	14	ls
	35	23	12	ls
	37	24	9	mcu
	38	25	21	cu
	83	26	34	mls
	87	27	15	mls
	88	28	14	mls
	89	29	6	cu
	94	30	7	ms
	95	31	4	mls
	114	32	2	cu
	115	33	3	mls
	116	34	4	cu
	119	35	13	mls
122	36	3	cu	
126	37	1	mcu	
130	38	3	mcu	

	131	39	2	mls
	133	40	2	cu
	135	41	11	mls
	139	42	12	mcu
	141	43	9	mcu
	143	44	9	ms
	145	45	7	mls
	146	46	1	cu
	148	47	2	mcu
	150	48	4	mls
	152	49	14	mls
	154	50	18	mls
	155	51	6	cu
	156	52	14	cu
	157	53	2	cu
	161	54	3	mcu
	164	55	14	mls
	166	56	6	mls
	169	57	3	mls
	171	58	4	ms
	172	59	2	cu
	174	60	2	cu
	175	61	2	mcu
	176	62	1	mcu
	177	63	18	mcu – ms
	179	64	172	ls – mls
	180	65	8	mls
	182	66	7	mls
			dissolve	
7	183	67	9	ms
	184	68	2	mcu
			dissolve	
	185	69	2	mcu
	186	70	24	ls
	187	71	1	mcu
	188	72	1	mcu
	189	73	11	mcu
	190	74	21	ms
			dissolve	
8	191	75	37	ls
			dissolve	
	192	76	174	mls – ms
			dissolve	
	193	77	14	mls
			dissolve	
	194	78	7	mls
			dissolve	
	195	79	15	ms

9	dissolve				
	196	80	126	mls	
	198	81	13	els	
10	dissolve				
	200	82	6	ms	
	dissolve				
	201	83	12	ls	
	202	84	13	ls	
	208	85	3	ms	
	209	86	76	mls	
	211	87	3	ms	
	213	88	10	ms	
	215	89	2	ms	
	217	90	3	ms	
	219	91	3	mcu	
	221	92	5	mcu	
	223	93	15	mcu	
	225	94	8	mcu	
	226	95	4	ls	
	228	96	24	mls	
	229	97	17	ms	
	230	98	23	ms	
	231	99	17	ls	
	232	100	23	mls	
	233	101	10	ls	
	237	102	89	ms – mls	
	238	103	36	ls	
	12	264	104	17	ls
		265	105	23	mls – ms
		266	106	5	mls
267		107	2	mls	
269		108	24	mcu	
274		109	32	ecu – cu	
277		110	30	mls	
288		111	4	ms	
292		112	2	ms	
293		113	135	ls – mls	
295		114	16	mcu	
297		115	89	mcu	
299		116	6	cu	
302		117	3	cu	
303	118	24	mls		
305	119	4	ms		
307	120	2	mcu		

	309	121	6	mcu
	dissolve			
	310	122	5	mcu
	312	123	19	mcu
	fade out – fade in			
13	313	124	41	mcu – ms
	314	125	22	mcu – ms
	315	126	3	cu
	316	127	4	ls
	320	128	8	ls
	321	129	5	ls
	322	130	2	ms
	324	131	2	ms
	325	132	1	mcu
	328	133	1	ls
	329	134	1	ms
	331	135	2	mls
	333	136	0	ms
	335	137	1	ms
	337	138	2	ms
	339	139	4	mls
	341	140	11	mcu
	342	141	22	ms – mls
	dissolve			
14	343	142	17	ls
	344	143	10	cu
	346	144	27	ls – mls
	347	145	4	cu
	349	146	10	ls
	350	147	1	mcu
	351	148	4	mcu
	352	149	2	mcu
	353	150	2	mcu
	354	151	1	mcu
	355	152	1	mcu
	356	153	1	mcu
	357	154	2	cu
	358	155	1	mcu
	359	156	2	cu
	dissolve			
	360	157	10	ls
	362	158	5	ecu
	363	159	20	mcu
	dissolve			
15	365	160	6	ls

	366	161	4	ms
	367	162	4	mls
	368	163	4	cu
	369	164	3	ms
	371	165	20	ls – mls
	373	166	2	mls
	374	167	26	ls
	377	168	6	mls
	379	169	3	mcu
	381	170	1	ms
	383	171	4	mcu
	384	172	3	mls
	385	173	5	ms
	386	174	3	mls
	387	175	2	cu
	388	176	2	ecu
	389	177	8	cu
	390	178	5	ecu
	391	179	28	ls
	392	180	3	cu
	393	181	14	mcu
	395	182	6	mcu
	400	183	15	ls
	403	184	10	mls
17	445	185	11	ls
	446	186	9	ms
	447	187	6	els
19	463	188	93	mls – ms
	464	189	14	ms – mls – ls
23	504	190	6	cu – mcu
	507	191	2	mcu
	512	192	1	mcu
	513	193	31	ls
	515	194	6	mls
	516	195	5	ms
	517	196	6	mls
24	519	197	61	ls – mls
	521	198	4	mls
	523	199	4	ms
	525	200	5	ls
25	526	201	19	ls
	527	202	20	mls
	528	203	10	ls
	529	204	12	ms
	530	205	65	ls

	532	206	14	ms
	533	207	18	mls
	535	208	3	mcu
	537	209	2	mcu
	539	210	1	mcu
	541	211	4	mcu
	543	212	2	cu
26	545	213	9	ls
	546	214	9	cu – mcu
	548	215	1	mcu
	549	216	1	mcu
	550	217	1	ls
	551	218	0	mcu
	552	219	2	ms
	553	220	1	mcu
	554	221	1	mls
	555	222	0	cu
27	556	223	33	mls
	564	224	24	mcu
	565	225	6	ls
	567	226	16	mcu
28	dissolve			
	599	227	19	ms
	600	228	12	ls
	601	229	3	mcu
	603	230	4	cu
30	604	231	15	ms
	688	232	1	ms
	689	233	5	mls
	690	234	4	ms
	691	235	4	ls
	692	236	1	mcu
	694	237	2	mls
	695	238	2	ms
	697	239	1	mls
	698	240	11	ms
	699	241	4	ls
	700	242	7	ms
	701	243	4	ls
	702	244	2	ms
	703	245	3	ms
704	246	3	mcu	
705	247	5	mls	
706	248	2	ms	
708	249	3	ms	

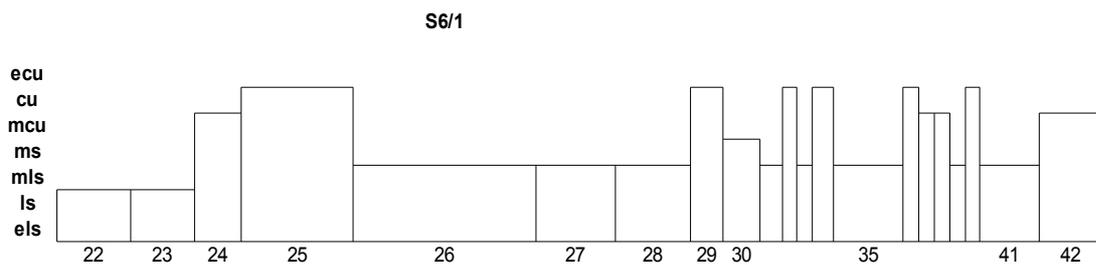
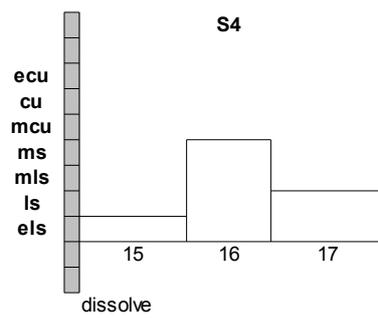
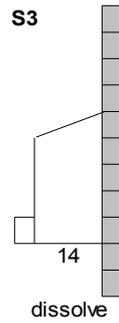
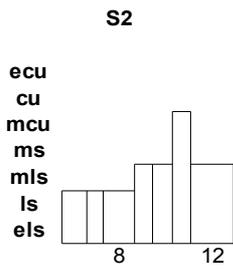
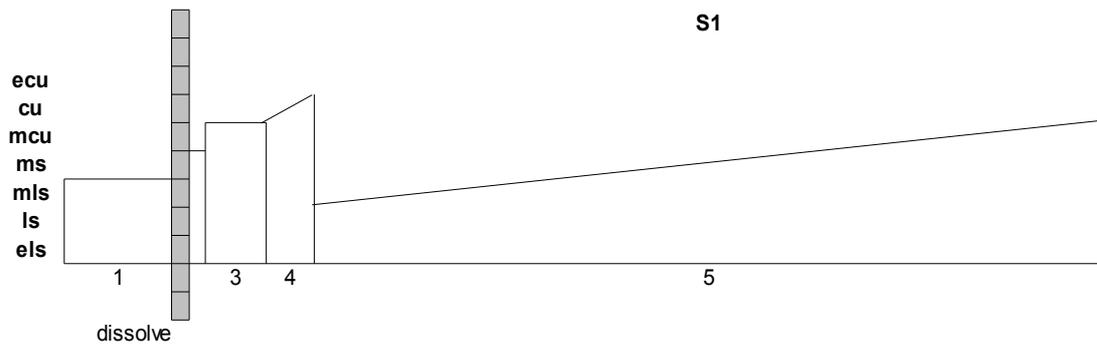
	709	250	0	mcu
	710	251	4	mcu
	711	252	1	ms
	712	253	2	ls
	713	254	7	ms
	714	255	1	mls
	715	256	0	mls
	716	257	1	cu
	717	258	1	mcu
	718	259	0	mls
	719	260	1	cu
	720	261	2	ms
	721	262	1	cu
	723	263	1	ls
	724	264	4	mls
	726	265	15	ls
	728	266	12	ls
	729	267	17	mls
	730	268	4	ls
	734	269	3	cu
	736	270	2	cu
	737	271	2	mcu
	740	272	2	ls
	741	273	8	ms
	742	274	3	ls
	743	275	5	ms
	744	276	3	ls
	745	277	1	ms
	747	278	3	ms
	748	279	4	ls
	749	280	4	ms
	750	281	8	ls
	756	282	13	ls
	758	283	1	ls
	760	284	1	ms
	761	285	2	mls
	763	286	6	ms
31	780	287	8	mcu
	781	288	51	ls
	783	289	56	ls – els
	dissolve			
	784	290	5	mcu
785	291	142	mcu	

Fin

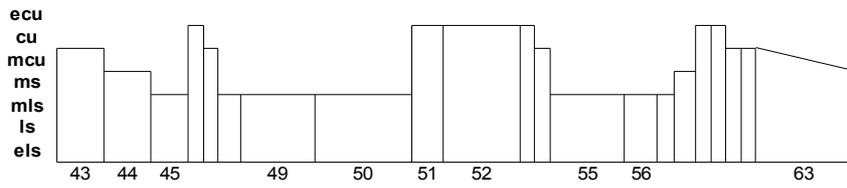
Ichis Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi*, 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

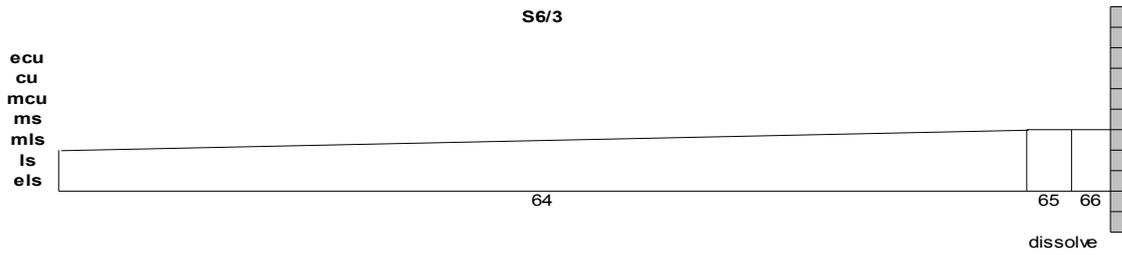
Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).



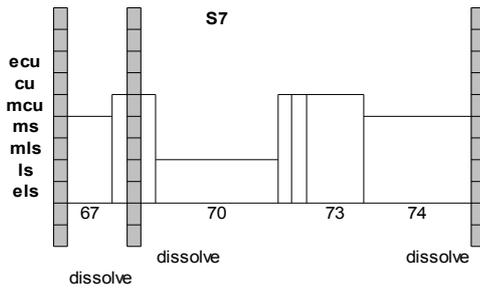
S6/2



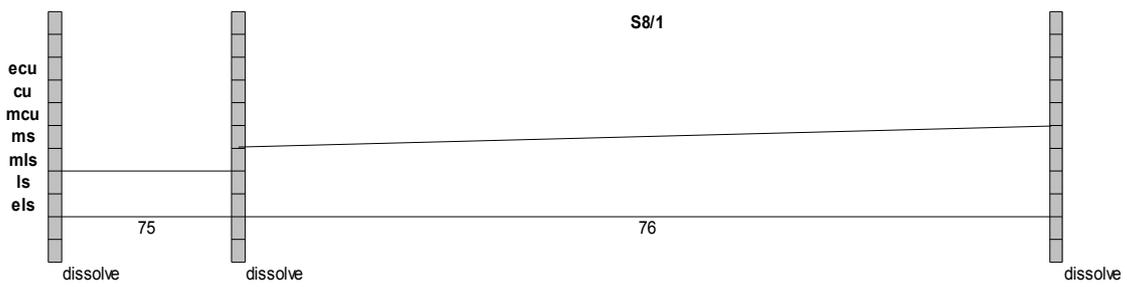
S6/3



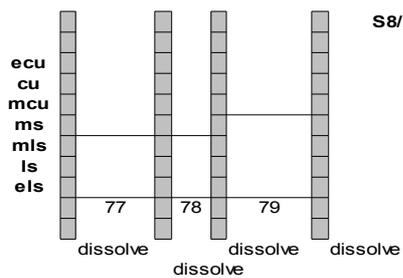
S7

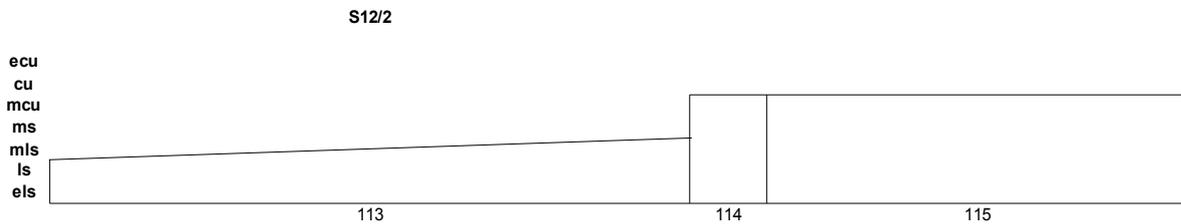
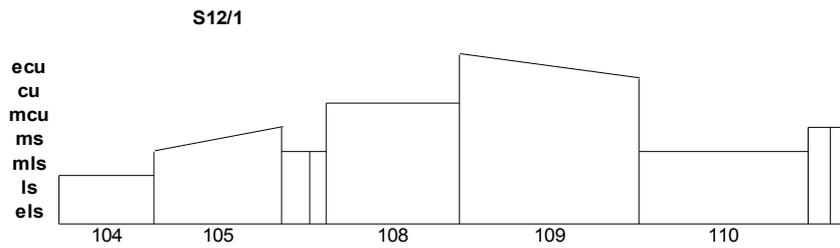
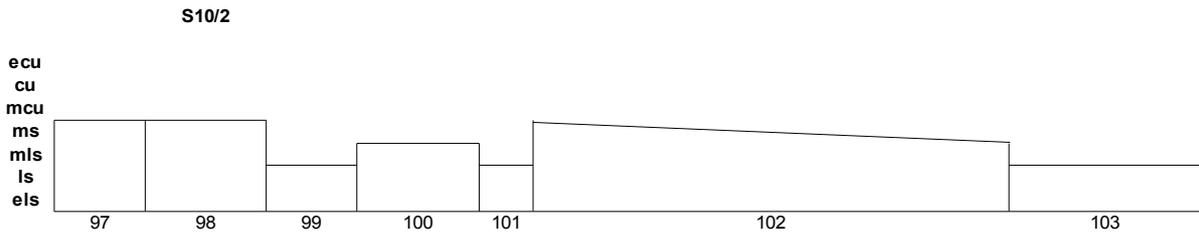
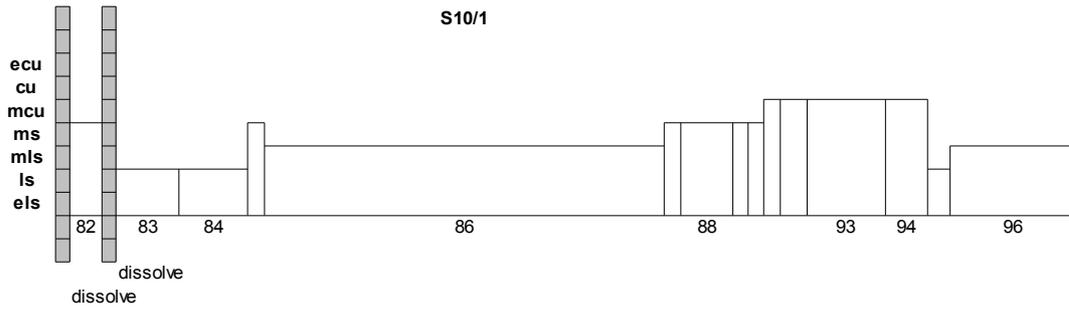


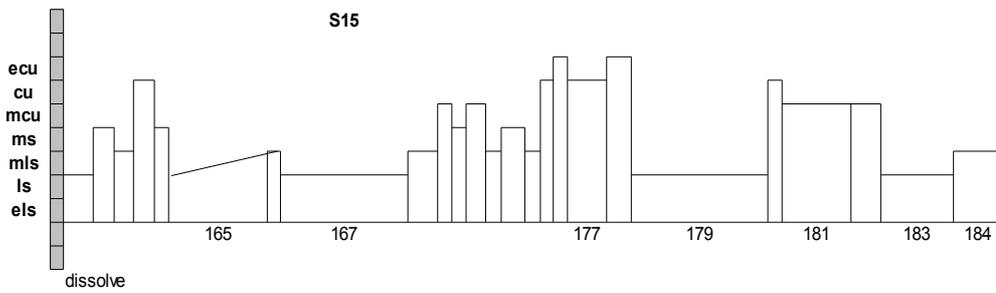
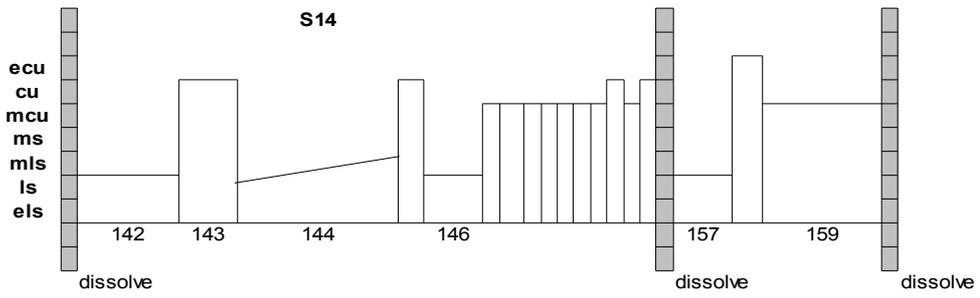
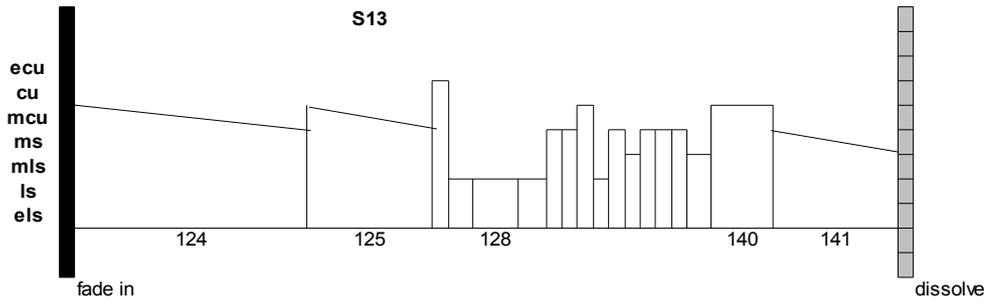
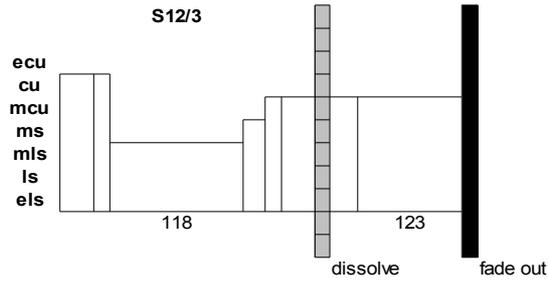
S8/1



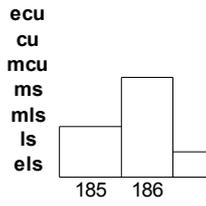
S8/2



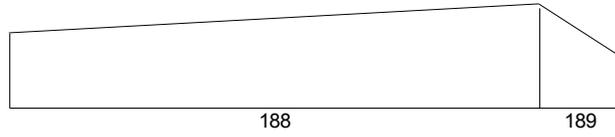




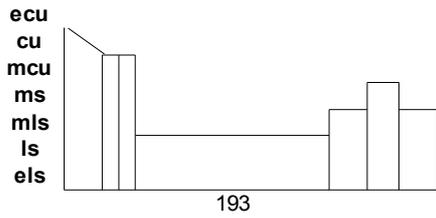
S17



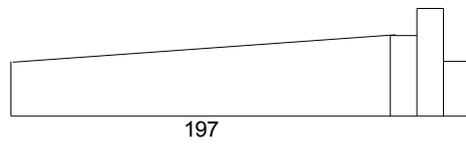
S19



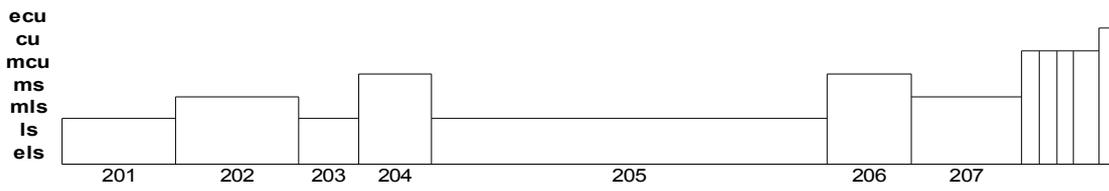
S23



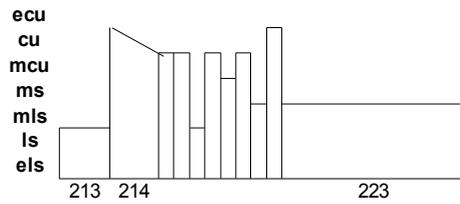
S24



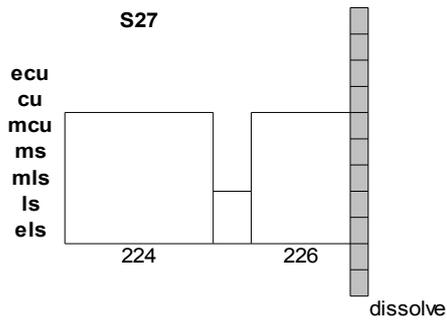
S25



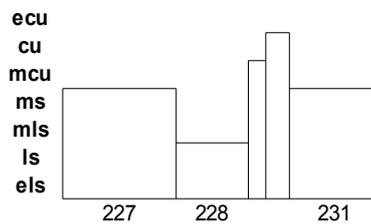
S26



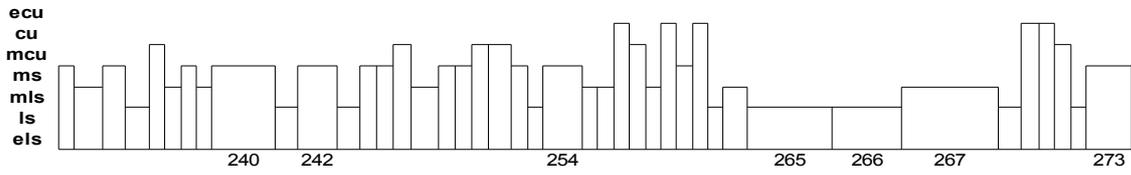
S27



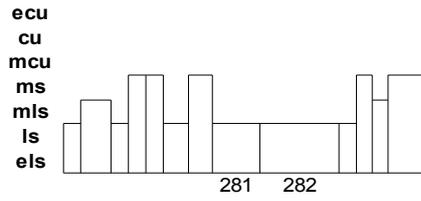
S28



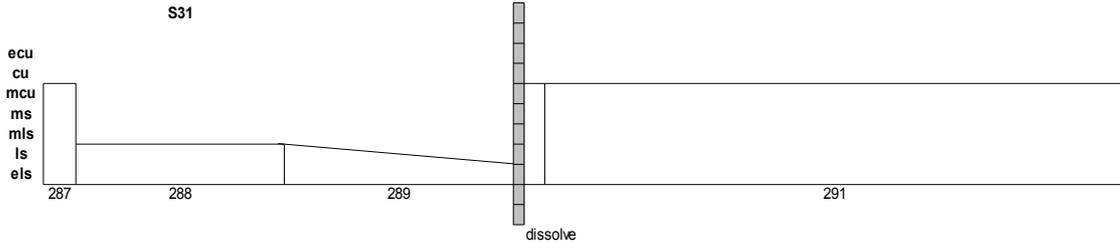
S30/1



S30/2



S31



Fin

Ronin Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
10	203	1	4	ms
	204	2	3	ls
	205	3	2	ms
	207	4	21	ms
	209	5	76	mls
	210	6	5	mcu
	211	7	3	ms
	212	8	6	mcu
	213	9	10	ms
	214	10	2	mcu
	215	11	2	ms
	217	12	3	ms
	218	13	4	cu
	220	14	2	mcu
	222	15	3	mcu
	224	16	2	mcu
	226	17	4	ls
	227	18	1	mcu
	228	19	24	mls
	229	20	17	ms
230	21	23	ms	
234	22	4	mls	
236	23	12	mcu – ms	
237	24	89	ms – mls	
238	25	36	ls	
11	239	26	6	ls
	240	27	4	mls
	241	28	4	ls
	243	29	69	mls
	245	30	8	ms
	246	31	4	mcu
	247	32	5	ls
	252	33	2	cu
	254	34	26	ls
	255	35	1	ms
	257	36	6	mls
	260	37	2	mcu
	263	38	3	ms

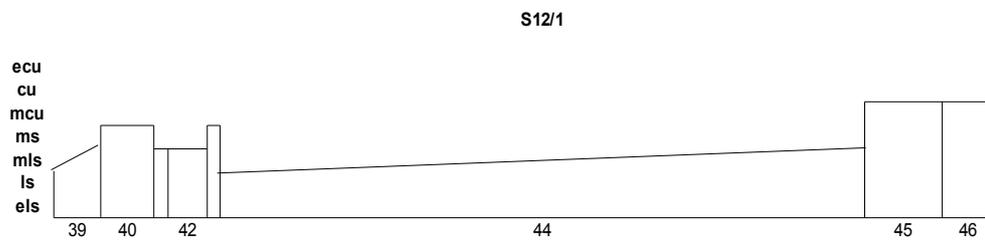
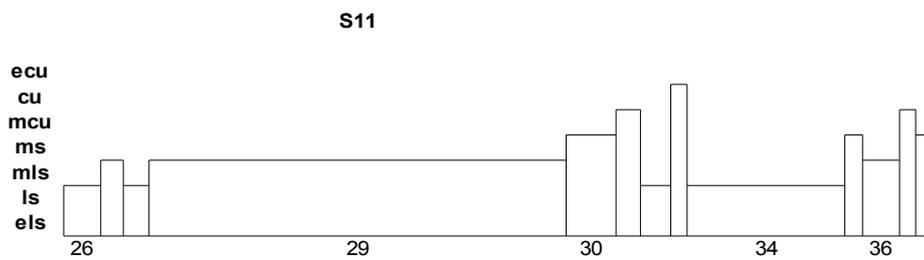
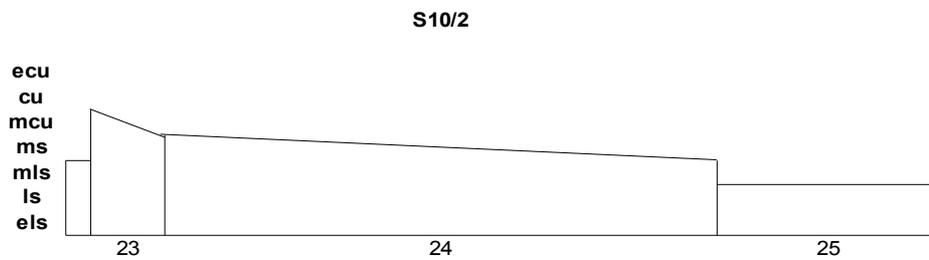
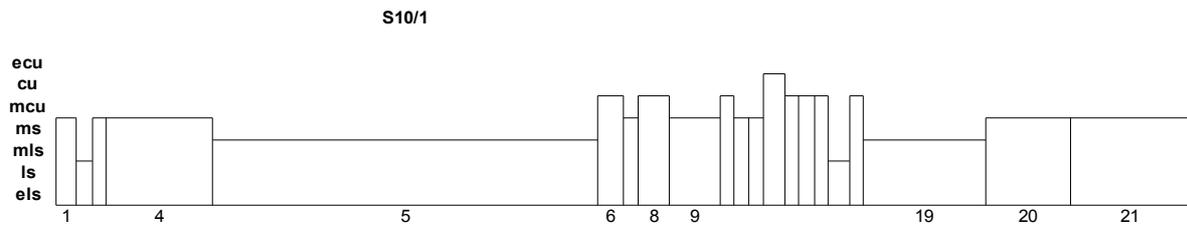
12	268	39	10	ls – mls
	273	40	11	ms
	279	41	3	mls
	284	42	8	mls
	290	43	2	ms
	293	44	135	ls – mls
	294	45	16	mcu
	296	46	11	mcu
	297	47	89	mcu
	298	48	3	mcu
	299	49	2	cu
	301	50	3	mcu
	303	51	24	mls
	304	52	8	ms – mcu
	306	53	7	mcu – ms
	308	54	6	ms
311	55	6	ms	
14	345	56	4	ms
	346	57	27	ls – mls
17	443	58	17	mcu
	444	59	5	cu
	447	60	6	els
	448	61	9	mls
19	463	62	93	mls – ms
	465	63	28	ms – ls
31	781	64	51	ls
	782	65	3	ms
	783	66	56	ls – els

Fin

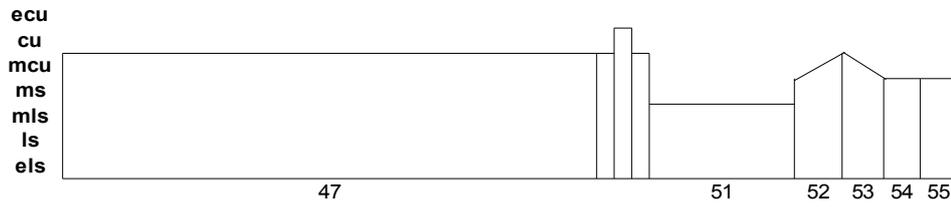
Ronin Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi*, 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

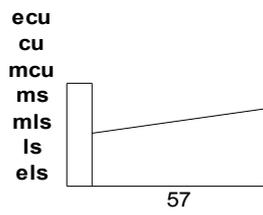
Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).



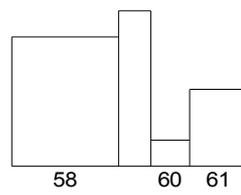
S12/2



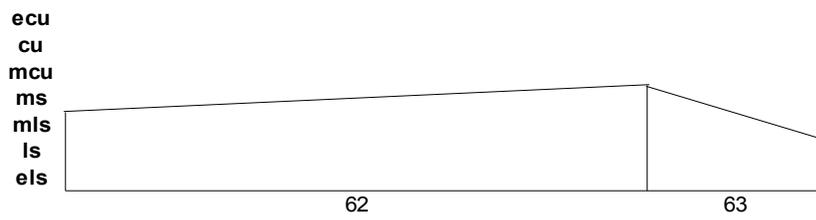
S14



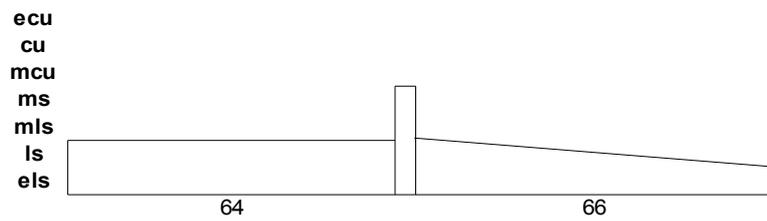
S17



S19



S31



Fin

Ohan Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
6	79	1	4	ls
	82	2	17	mls
	84	3	15	ms
	85	4	11	mls
	86	5	15	ms
	88	6	14	mls
	90	7	6	ls
	91	8	17	ms
	93	9	3	mls
	96	10	5	mcu
	97	11	9	mcu
	98	12	3	mcu
	103	13	2	mcu
	105	14	9	mcu
	107	15	5	mcu
	108	16	3	mcu
	109	17	11	cu
	110	18	2	ms
	111	19	6	mcu
	120	20	3	ls
	127	21	2	ms
	129	22	5	mls
	137	23	3	mcu
	138	24	13	ms
	140	25	1	ms
	142	26	4	mcu
	144	27	2	mcu
	149	28	3	ms
	150	29	4	mls
	152	30	14	mls
	154	31	18	mls
	158	32	1	ms
	160	33	3	ms
165	34	4	ms	
167	35	1	mcu	
170	36	4	mcu	
178	37	3	mls	
179	38	172	ls – mls – ms	
181	39	7	ms	

7	190	40	21	ms – mcu
	dissolve			
8	191	41	37	ls
	dissolve			
	192	42	174	mls – ms
	dissolve			
	193	43	14	mls
	dissolve			
	194	44	7	mls
	dissolve			
	195	45	15	ms
	dissolve			
30	775	46	6	mls
	777	47	4	mcu – cu
	779	48	5	ms

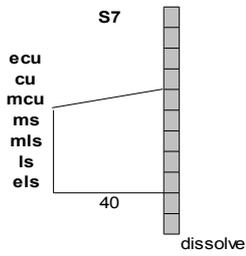
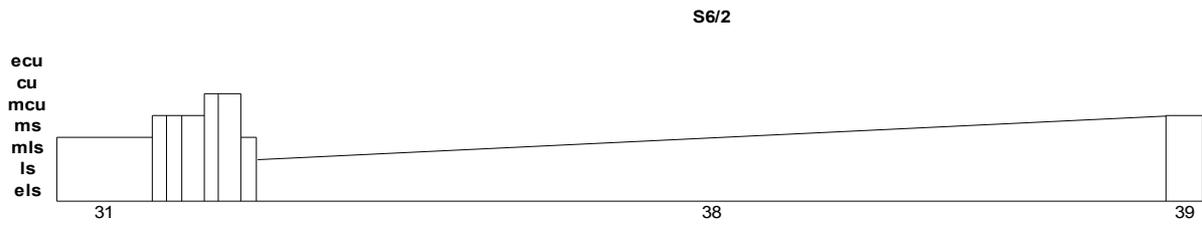
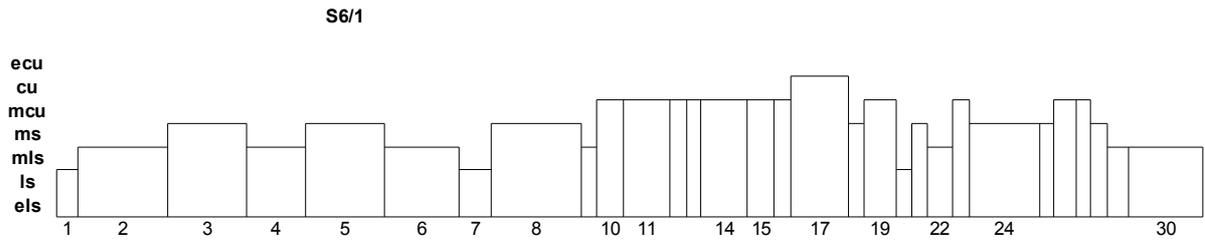
wird zu Standbild, dann Schnitt.

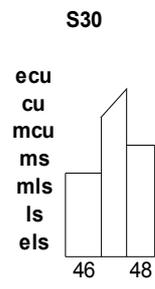
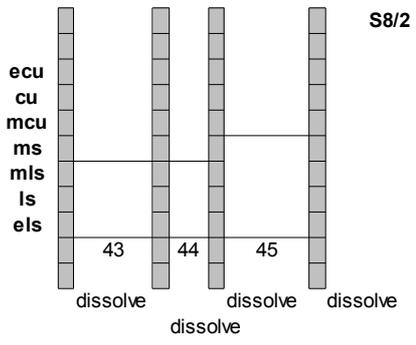
Fin

Ohan Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi*, 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).





Fin

Öme Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
15	370	1	2	ls
	371	2	20	ls – mls
	372	3	4	ls
	374	4	26	ls
	376	5	5	mcu
	377	6	6	mls
	382	7	1	ms
	384	8	3	mls
	385	9	5	ms
	386	10	3	mls
	387	11	2	cu
	389	12	8	cu
	391	13	28	ls
	392	14	3	cu
	393	15	14	mcu
	394	16	8	mcu
	396	17	6	mls
	400	18	15	ls
403	19	10	mls	
17	445	20	11	ls
	446	21	9	ms
	447	22	6	els
23	509	23	8	ms
	513	24	31	ls
	514	25	1	mcu
	518	26	2	mcu
24	519	27	61	ls – mls
	520	28	10	mcu
	522	29	5	mcu
	524	30	7	mcu
	525	31	5	ls
28	dissolve			
	568	32	23	mcu
	569	33	23	mls
	571	34	3	ms
	573	35	2	mcu
	575	36	21	mls – ls
	576	37	5	ls
	577	38	7	mcu
	579	39	17	ls

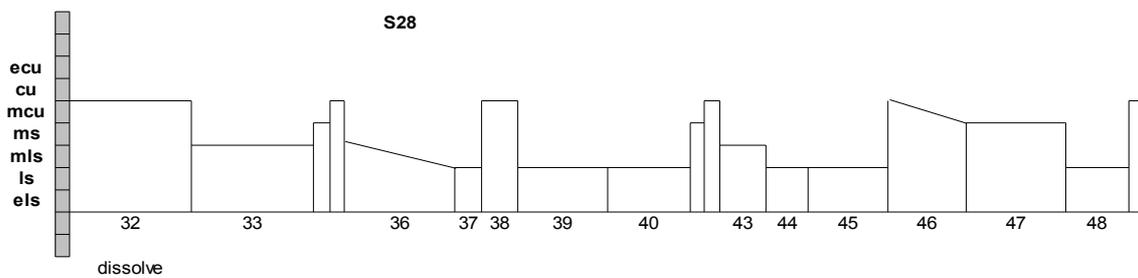
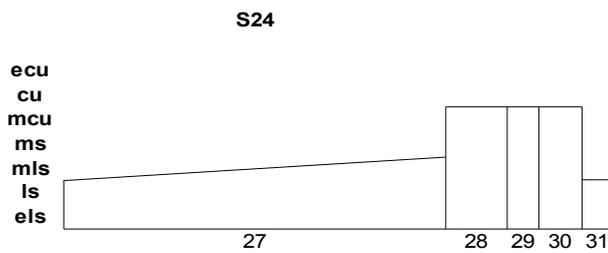
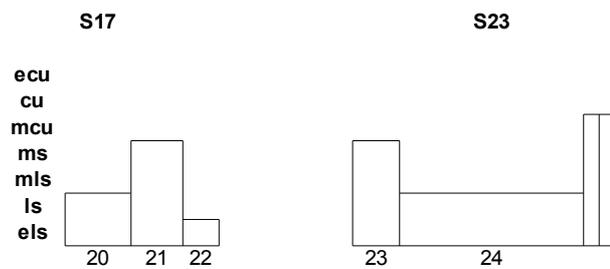
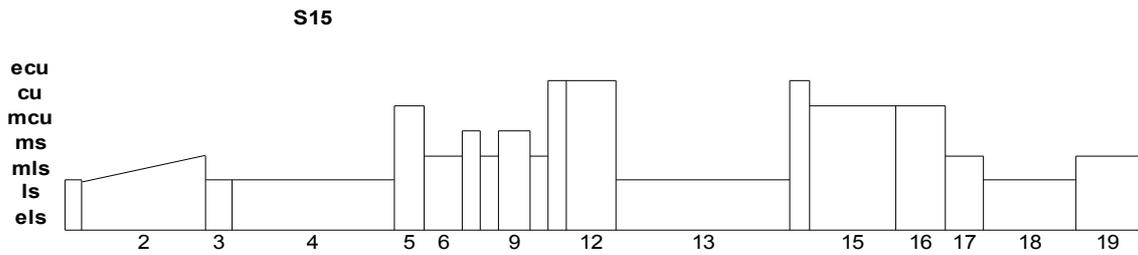
	581	40	16	ls
	584	41	2	ms
	591	42	1	mcu
	593	43	9	mls
	594	44	8	ls
	595	45	15	ls
	597	46	15	mcu – ms
	599	47	19	ms
	600	48	12	ls
	602	49	2	mcu
30	778	50	6	mcu – cu

Fin

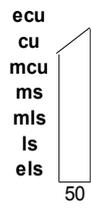
Öme Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi*, 1989, von Katsu Shintarō

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. The Blind Swordsman, Regie: Katsu Shintarō, DVD-Video, Arrow Films 2007; (Orig. *Zatōichi*, Japan 1989).



S30



Fin

Anhang 3**Einstellungsprotokoll *Zatōichi* , 2003, von Kitano Takeshi**

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video,
Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

E #	Zeitanzeige von bis	Dauer in sek.	Sequenz #	Dauer in sek.	Sequenz-Handlung
1	0:00:36 bis 0:00:45	9	1	21	Credits/ Regisseur
2	0:00:45 bis 0:00:57	12			Titel/ Ichi am Wegrand.
3	0:00:57 bis 0:01:06	9	2	153 [2min 33sec]	Ichi sitzt am Wegrand/ Schurken, die ihn anscheinend kennen, greifen ihn an/ er besiegt sie.
4	0:01:06 bis 0:01:13	7			
5	0:01:13 bis 0:01:17	4			
6	0:01:17 bis 0:01:32	15			
7	0:01:32 bis 0:01:35	3			
8	0:01:35 bis 0:01:39	4			
9	0:01:39 bis 0:01:43	4			
10	0:01:43 bis 0:01:45	2			
11	0:01:45 bis 0:02:10	25			
12	0:02:10 bis 0:02:18	8			
13	0:02:18 bis 0:02:23	5			
14	0:02:23 bis 0:02:25	2			
15	0:02:25 bis 0:02:33	8			
16	0:02:33 bis 0:02:36	3			
17	0:02:36 bis 0:02:40	4			
18	0:02:40 bis 0:02:43	3			
19	0:02:43 bis 0:02:51	8			
20	0:02:51 bis 0:02:52	1			
21	0:02:52 bis 0:02:52	0			
22	0:02:52 bis 0:02:52	0			
23	0:02:52 bis 0:02:55	3			
24	0:02:55 bis 0:02:57	2			
25	0:02:57 bis 0:02:58	1			
26	0:02:58 bis 0:03:00	2			
27	0:03:00 bis 0:03:06	6			
28	0:03:06 bis 0:03:09	3			
29	0:03:09 bis 0:03:10	1			
30	0:03:10 bis 0:03:12	2			
31	0:03:12 bis 0:03:14	2			
32	0:03:14 bis 0:03:16	2			
33	0:03:16 bis 0:03:16	0			
34	0:03:16 bis 0:03:17	1			
35	0:03:17 bis 0:03:21	4			
36	0:03:21 bis 0:03:30	9			
37	0:03:30 bis 0:03:53	23	3	102 [1min 42sec]	Rastplatz am Weg/ Einführung Samurai und Frau.
38	0:03:53 bis 0:03:58	5			
39	0:03:58 bis 0:03:59	1			
40	0:03:59 bis 0:04:07	8			
41	0:04:07 bis 0:04:09	2			

42	0:04:09 bis 0:04:25	16			
43	0:04:25 bis 0:04:37	12			
44	0:04:37 bis 0:04:40	3			Einführung Geishas.
45	0:04:40 bis 0:04:44	4			
46	0:04:44 bis 0:04:56	12			
47	0:04:56 bis 0:04:59	3			
48	0:04:59 bis 0:05:12	13			
49	0:05:12 bis 0:05:23	11			
50	0:05:23 bis 0:05:39	16	4	42	Ginzo Gang treibt Schutzgeld von Bauern ein.
51	0:05:39 bis 0:05:44	5			
52	0:05:44 bis 0:05:47	3			
53	0:05:47 bis 0:05:48	1			
54	0:05:48 bis 0:05:54	6			
55	0:05:54 bis 0:06:00	6			
56	0:06:00 bis 0:06:01	1	5	83 [1min 23sec]	Ichi zieht umher.
57	0:06:01 bis 0:06:02	1			
58	0:06:02 bis 0:06:02	0			
59	0:06:02 bis 0:06:02	0			
60	0:06:02 bis 0:06:25	23			
61	0:06:25 bis 0:06:33	8			
62	0:06:33 bis 0:06:33	0			
63	0:06:33 bis 0:06:34	1			
64	0:06:34 bis 0:06:34	0			
65	0:06:34 bis 0:06:34	0			
66	0:06:34 bis 0:06:34	0			
67	0:06:34 bis 0:06:35	1			
68	0:06:35 bis 0:06:35	0			
69	0:06:35 bis 0:06:35	0			
70	0:06:35 bis 0:06:40	5			
71	0:06:40 bis 0:06:55	15			
72	0:06:55 bis 0:07:17	22			
73	0:07:17 bis 0:07:37	20	6	144 [2min 24sec]	Ichi hilft Bäuerin/ sie läßt ihn bleiben.
74	0:07:37 bis 0:07:40	3			
75	0:07:40 bis 0:08:37	57			
76	0:08:37 bis 0:08:40	3			
77	0:08:40 bis 0:09:41	61			
78	0:09:41 bis 0:09:56	15	7	282 [4min 42sec]	In Gaststätte/ zurück zu Samurai und Frau/ er sucht Arbeit/ bewirbt sich gleich bei Geld eintreibenden Ginzo <i>yakuza</i> als Leibwächter.
79	0:09:56 bis 0:10:45	49			
80	0:10:45 bis 0:11:29	44			
81	0:11:29 bis 0:11:36	7			
82	0:11:36 bis 0:11:41	5			
83	0:11:41 bis 0:11:42	1			
84	0:11:42 bis 0:11:46	4			
85	0:11:46 bis 0:11:56	10			
86	0:11:56 bis 0:11:59	3			
87	0:11:59 bis 0:12:08	9			
88	0:12:08 bis 0:12:16	8			
89	0:12:16 bis 0:12:17	1			
90	0:12:17 bis 0:12:19	2			
91	0:12:19 bis 0:12:20	1			
92	0:12:20 bis 0:12:20	0			

93	0:12:20 bis 0:12:21	1			
94	0:12:21 bis 0:12:22	1			
95	0:12:22 bis 0:12:26	4			
96	0:12:26 bis 0:12:33	7			
97	0:12:33 bis 0:12:40	7			
98	0:12:40 bis 0:12:43	3			
99	0:12:43 bis 0:12:44	1			
100	0:12:44 bis 0:12:46	2			
101	0:12:46 bis 0:12:50	4			
102	0:12:50 bis 0:13:15	25			Ginzo Gang kommt, um Samurai zu treffen/ soll Können unter Beweis stellen/ sind beeindruckt.
103	0:13:15 bis 0:13:33	18			
104	0:13:33 bis 0:13:37	4			
105	0:13:37 bis 0:13:41	4			
106	0:13:41 bis 0:13:44	3			
107	0:13:44 bis 0:13:47	3			
108	0:13:47 bis 0:13:47	0			
109	0:13:47 bis 0:13:48	1			
110	0:13:48 bis 0:13:49	1			
111	0:13:49 bis 0:14:00	11			
112	0:14:00 bis 0:14:06	6			
113	0:14:06 bis 0:14:10	4			
114	0:14:10 bis 0:14:13	3			
115	0:14:13 bis 0:14:15	2			
116	0:14:15 bis 0:14:18	3			
117	0:14:18 bis 0:14:23	5			
118	0:14:23 bis 0:14:59	36	8	36	
119	0:14:59 bis 0:15:38	39	9	39	wieder Samurai und Frau.
120	0:15:38 bis 0:15:44	6			
121	0:15:44 bis 0:15:45	1	10	11	Ichi beim Holz hacken.
122	0:15:45 bis 0:15:46	1			
123	0:15:46 bis 0:15:47	1			
124	0:15:47 bis 0:15:49	2			
125	0:15:49 bis 0:15:51	2	11	53	
126	0:15:51 bis 0:16:42	51			
127	0:16:42 bis 0:16:49	7			
128	0:16:49 bis 0:16:53	4	12	43	zurück zu Ichi beim Holz hacken/ Auftritt nackter Samurai.
129	0:16:53 bis 0:16:57	4			
130	0:16:57 bis 0:17:03	6			
131	0:17:03 bis 0:17:07	4			
132	0:17:07 bis 0:17:25	18			
133	0:17:25 bis 0:18:24	59			
134	0:18:24 bis 0:18:39	15	13	94 [1min 34sec]	Abendessen/ Ichi und [Montage]
135	0:18:39 bis 0:18:46	7			Bäuerin.
136	0:18:46 bis 0:18:59	13			
137	0:18:59 bis 0:19:10	11			
138	0:19:10 bis 0:19:50	40	14	98 [1min 38sec]	Ichi wird auf Weg von Ogis Bursche angegriffen.
139	0:19:50 bis 0:19:51	1			
140	0:19:51 bis 0:19:54	3			
141	0:19:54 bis 0:20:05	11			
142	0:20:05 bis 0:20:05	0			
143	0:20:05 bis 0:20:05	0			

144	0:20:05 bis 0:20:37	32			
145	0:20:37 bis 0:20:39	2	15	80	in Spielhöhle/ Ichi setzt sich dazu.
146	0:20:39 bis 0:21:57	78		[1min 20sec]	
147	0:21:57 bis 0:22:20	23	16	23	Ginzo Boss
148	0:22:20 bis 0:22:29	9	17	39	zurück zur Spielhöhle/ Ichi gewinnt.
149	0:22:29 bis 0:22:47	18			
150	0:22:47 bis 0:22:48	1			
151	0:22:48 bis 0:22:59	11			
152	0:22:59 bis 0:23:23	24	18	94 [1min 34sec]	Samurai erfüllt Auftragsmord an Mann in Sänfte.
153	0:23:23 bis 0:23:26	3			
154	0:23:26 bis 0:23:26	0			
155	0:23:26 bis 0:23:35	9			
156	0:23:35 bis 0:23:46	11			
157	0:23:46 bis 0:23:47	1			
158	0:23:47 bis 0:23:57	10			
159	0:23:57 bis 0:24:06	9			
160	0:24:06 bis 0:24:09	3			
161	0:24:09 bis 0:24:10	1			
162	0:24:10 bis 0:24:10	0			
163	0:24:10 bis 0:24:11	1			
164	0:24:11 bis 0:24:15	4			
165	0:24:15 bis 0:24:18	3			
166	0:24:18 bis 0:24:33	15	19	149 [2min 29sec]	in Gaststätte/ Ichi trinkt/ Samurai kommt auch herein/ entdeckt, dass Ichi kein einfacher Masseur/ geraten ein wenig aneinander.
167	0:24:33 bis 0:24:42	9			
168	0:24:42 bis 0:24:45	3			
169	0:24:45 bis 0:25:03	18			
170	0:25:03 bis 0:25:07	4			
171	0:25:07 bis 0:25:18	11			
172	0:25:18 bis 0:25:20	2			
173	0:25:20 bis 0:25:22	2			
174	0:25:22 bis 0:25:35	13			
175	0:25:35 bis 0:25:39	4			
176	0:25:39 bis 0:25:39	0			
177	0:25:39 bis 0:25:50	11			
178	0:25:50 bis 0:25:55	5			
179	0:25:55 bis 0:26:05	10			
180	0:26:05 bis 0:26:08	3			
181	0:26:08 bis 0:26:16	8			
182	0:26:16 bis 0:26:18	2			
183	0:26:18 bis 0:26:27	9			
184	0:26:27 bis 0:26:31	4			
185	0:26:31 bis 0:26:55	24			
186	0:26:55 bis 0:27:00	5			
187	0:27:00 bis 0:27:02	2			
188	0:27:02 bis 0:27:17	15	20	49	bei Bäuerin/ Ichi nicht zurückgekommen.
189	0:27:17 bis 0:27:18	1			
190	0:27:18 bis 0:27:35	17			
191	0:27:35 bis 0:27:51	16	21	33	Bei Ogi/ Lieferung, die an Sakai geht.
192	0:27:51 bis 0:27:58	7			
193	0:27:58 bis 0:27:59	1			
194	0:27:59 bis 0:28:01	2			
195	0:28:01 bis 0:28:04	3			

196	0:28:04 bis 0:28:16	12				
197	0:28:16 bis 0:28:21	5				
198	0:28:21 bis 0:28:24	3				
199	0:28:24 bis 0:28:31	7				
200	0:28:31 bis 0:28:43	12	22	310 [5min 10sec]	Samurai sitzt	
201	0:28:43 bis 0:28:47	4			und	
202	0:28:47 bis 0:28:49	2			erinnert sich an	
203	0:28:49 bis 0:28:49	0			Peiniger.	
204	0:28:49 bis 0:28:49	0				
205	0:28:49 bis 0:28:56	7				
206	0:28:56 bis 0:29:03	7				
207	0:29:03 bis 0:29:08	5				
208	0:29:08 bis 0:29:13	5				
209	0:29:13 bis 0:29:15	2				
210	0:29:15 bis 0:29:17	2				
211	0:29:17 bis 0:29:23	6				
212	0:29:23 bis 0:29:29	6				
213	0:29:29 bis 0:29:34	5				
214	0:29:34 bis 0:29:59	25				
215	0:29:59 bis 0:30:01	2				
216	0:30:01 bis 0:30:05	4				
217	0:30:05 bis 0:30:07	2				
218	0:30:07 bis 0:30:11	4				
219	0:30:11 bis 0:30:14	3				
220	0:30:14 bis 0:30:14	0				
221	0:30:14 bis 0:30:15	1				
222	0:30:15 bis 0:30:16	1				
223	0:30:16 bis 0:30:17	1				
224	0:30:17 bis 0:30:19	2				
225	0:30:19 bis 0:30:26	7				
226	0:30:26 bis 0:30:27	1				
227	0:30:27 bis 0:30:30	3				
228	0:30:30 bis 0:30:30	0				
229	0:30:30 bis 0:30:34	4				
230	0:30:34 bis 0:30:36	2				
231	0:30:36 bis 0:30:37	1				
232	0:30:37 bis 0:30:47	10				
233	0:30:47 bis 0:30:55	8				
234	0:30:55 bis 0:30:57	2				
235	0:30:57 bis 0:31:19	22				
236	0:31:19 bis 0:31:47	28				
237	0:31:47 bis 0:31:50	3				
238	0:31:50 bis 0:31:56	6				
239	0:31:56 bis 0:32:05	9				
240	0:32:05 bis 0:32:13	8				
241	0:32:13 bis 0:32:24	11				
242	0:32:24 bis 0:32:26	2				
243	0:32:26 bis 0:32:34	8				
244	0:32:34 bis 0:32:38	4				
245	0:32:38 bis 0:32:40	2				
246	0:32:40 bis 0:32:42	2				
					Gennosuke/Samurai sitzt.	
					und	
					erinnert sich daran,	
					dass er Peiniger	
					töten wollte.	

247	0:32:42 bis 0:32:44	2			
248	0:32:44 bis 0:33:00	16			
249	0:33:00 bis 0:33:03	3			
250	0:33:03 bis 0:33:04	1			
251	0:33:04 bis 0:33:09	5			
252	0:33:09 bis 0:33:12	3			
253	0:33:12 bis 0:33:31	19			
254	0:33:31 bis 0:33:34	3			Gennosuke sitzt.
255	0:33:34 bis 0:33:36	2	23	27	Nacht/ Geishas mit Kunden.
256	0:33:36 bis 0:33:41	5			
257	0:33:41 bis 0:33:46	5			
258	0:33:46 bis 0:33:58	12			
259	0:33:58 bis 0:34:01	3			
260	0:34:01 bis 0:34:38	37	24	594 [9min 54sec]	Ichi beim Würfeln/ gewinnt. Vor Teehaus/ Shinkichi, der durch Ichi viel gewonnen hat, will zwei Geishas. Auf Zimmer/ Geishas wollen die beiden Männer ausrauben, als Ichi es bemerkt/ Geisha beginnt zu erzählen.
261	0:34:38 bis 0:34:41	3			
262	0:34:41 bis 0:34:51	10			
263	0:34:51 bis 0:35:15	24			
264	0:35:15 bis 0:35:16	1			
265	0:35:16 bis 0:35:27	11			
266	0:35:27 bis 0:35:29	2			
267	0:35:29 bis 0:35:33	4			
268	0:35:33 bis 0:35:37	4			
269	0:35:37 bis 0:35:47	10			
270	0:35:47 bis 0:35:49	2			
271	0:35:49 bis 0:36:07	18			
272	0:36:07 bis 0:36:10	3			
273	0:36:10 bis 0:36:14	4			
274	0:36:14 bis 0:36:18	4			
275	0:36:18 bis 0:36:18	0			
276	0:36:18 bis 0:36:26	8			
277	0:36:26 bis 0:36:46	20			
278	0:36:46 bis 0:36:48	2			
279	0:36:48 bis 0:36:50	2			
280	0:36:50 bis 0:36:54	4			
281	0:36:54 bis 0:37:00	6			
282	0:37:00 bis 0:37:01	1			
283	0:37:01 bis 0:37:02	1			
284	0:37:02 bis 0:37:07	5			
285	0:37:07 bis 0:37:09	2			
286	0:37:09 bis 0:37:11	2			
287	0:37:11 bis 0:37:15	4			
288	0:37:15 bis 0:37:19	4			
289	0:37:19 bis 0:37:26	7			
290	0:37:26 bis 0:37:29	3			
291	0:37:29 bis 0:37:38	9			
292	0:37:38 bis 0:37:39	1			
293	0:37:39 bis 0:37:39	0			
294	0:37:39 bis 0:37:42	3			
295	0:37:42 bis 0:37:47	5			
296	0:37:47 bis 0:38:19	32			

297	0:38:19 bis 0:38:52	33				
298	0:38:52 bis 0:39:11	19			Flashback auf Ermordung der Eltern der beiden „Geishas“.	
299	0:39:11 bis 0:39:15	4				
300	0:39:15 bis 0:39:34	19				
301	0:39:34 bis 0:39:48	14				
302	0:39:48 bis 0:40:00	12				
303	0:40:00 bis 0:40:07	7				
304	0:40:07 bis 0:40:14	7				
305	0:40:14 bis 0:40:20	6				
306	0:40:20 bis 0:40:27	7				
307	0:40:27 bis 0:40:48	21				
308	0:40:48 bis 0:40:52	4				
309	0:40:52 bis 0:41:16	24				
310	0:41:16 bis 0:41:25	9				
311	0:41:25 bis 0:41:30	5				
312	0:41:30 bis 0:41:33	3				
313	0:41:33 bis 0:41:38	5				
314	0:41:38 bis 0:41:58	20				
315	0:41:58 bis 0:42:01	3		Geisha erzählt weiter.		
316	0:42:01 bis 0:42:14	13				
317	0:42:14 bis 0:42:17	3		Mord an Buchhalter.		
318	0:42:17 bis 0:42:44	27				
319	0:42:44 bis 0:43:55	71		Geisha erzählt weiter.		
320	0:43:55 bis 0:44:12	17	25	106 [1min 46sec]		Shinkichi versucht zu hören, was gewürfelt wird.
321	0:44:12 bis 0:44:17	5				
322	0:44:17 bis 0:44:21	4				
323	0:44:21 bis 0:44:23	2				
324	0:44:23 bis 0:44:28	5				
325	0:44:28 bis 0:44:31	3				
326	0:44:31 bis 0:44:36	5				
327	0:44:36 bis 0:44:41	5				
328	0:44:41 bis 0:44:48	7				
329	0:44:48 bis 0:45:08	20				
330	0:45:08 bis 0:45:09	1				
331	0:45:09 bis 0:45:24	15				
332	0:45:24 bis 0:45:41	17				
333	0:45:41 bis 0:46:14	33			26	
334	0:46:14 bis 0:46:41	27				
335	0:46:41 bis 0:47:04	23				
336	0:47:04 bis 0:47:05	1				
337	0:47:05 bis 0:47:16	11				
338	0:47:16 bis 0:47:19	3	27	67 [1min 7sec]		In Gaststätte/ zwei „Geishas“ wollen Ogi vorgestellt werden.
339	0:47:19 bis 0:47:27	8				
340	0:47:27 bis 0:47:55	28				
341	0:47:55 bis 0:48:01	6				
342	0:48:01 bis 0:48:03	2				
343	0:48:03 bis 0:48:23	20			28	
344	0:48:23 bis 0:49:11	48				
345	0:49:11 bis 0:49:28	17				
346	0:49:28 bis 0:49:45	17				
347	0:49:45 bis 0:50:17	32				

348	0:50:17 bis 0:50:42	25			wieder zur Spielhöhle.
349	0:50:42 bis 0:50:55	13			Teehaus/ Osei tanzt.
350	0:50:55 bis 0:51:06	11			
351	0:51:06 bis 0:51:15	9			
352	0:51:15 bis 0:51:16	1			
353	0:51:16 bis 0:51:19	3			Würfeln/ Ichi erkennt Falschspieler/ er richtet sie hin.
354	0:51:19 bis 0:51:22	3			
355	0:51:22 bis 0:51:24	2			
356	0:51:24 bis 0:51:26	2			
357	0:51:26 bis 0:51:36	10			
358	0:51:36 bis 0:51:37	1			
359	0:51:37 bis 0:51:39	2			
360	0:51:39 bis 0:51:45	6			
361	0:51:45 bis 0:51:46	1			
362	0:51:46 bis 0:51:47	1			
363	0:51:47 bis 0:51:50	3			
364	0:51:50 bis 0:51:52	2			
365	0:51:52 bis 0:51:54	2			
366	0:51:54 bis 0:51:55	1			
367	0:51:55 bis 0:51:56	1			
368	0:51:56 bis 0:51:58	2			
369	0:51:58 bis 0:51:59	1			
370	0:51:59 bis 0:52:01	2			
371	0:52:01 bis 0:52:03	2			
372	0:52:03 bis 0:52:07	4			
373	0:52:07 bis 0:52:10	3	29	29	Gennosuke wird zur Würfelbude gerufen.
374	0:52:10 bis 0:52:36	26			
375	0:52:36 bis 0:52:39	3			
376	0:52:39 bis 0:52:41	2	30	259 [4min 19sec]	Spielhöhle/ Ichi wütet.
377	0:52:41 bis 0:52:43	2			
378	0:52:43 bis 0:52:46	3			
379	0:52:46 bis 0:52:48	2			
380	0:52:48 bis 0:52:51	3			wieder Gennosukes Frau.
381	0:52:51 bis 0:52:52	1			
382	0:52:52 bis 0:52:53	1			Würfelbude/ Ichi wütet weiter.
383	0:52:53 bis 0:52:58	5			
384	0:52:58 bis 0:52:59	1			
385	0:52:59 bis 0:53:01	2			
386	0:53:01 bis 0:53:02	1			
387	0:53:02 bis 0:53:04	2			
388	0:53:04 bis 0:53:09	5			
389	0:53:09 bis 0:53:11	2			
390	0:53:11 bis 0:53:12	1			
391	0:53:12 bis 0:53:16	4			
392	0:53:16 bis 0:53:28	12			
393	0:53:28 bis 0:53:31	3			
394	0:53:31 bis 0:53:34	3			
395	0:53:34 bis 0:53:40	6			
396	0:53:40 bis 0:53:40	0			
397	0:53:40 bis 0:53:41	1			
398	0:53:41 bis 0:53:41	0			
399	0:53:41 bis 0:53:44	3			er erinnert sich an erste Begegnung mit Ichi.

400	0:53:44 bis 0:53:46	2			Gennosuke.	
401	0:53:46 bis 0:54:20	34			Ichi und Geschwister werden von Shinkichi versteckt/ wollen fliehen.	
402	0:54:20 bis 0:54:57	37				
403	0:54:57 bis 0:55:19	22				
404	0:55:19 bis 0:55:21	2				
405	0:55:21 bis 0:55:46	25				
406	0:55:46 bis 0:55:55	9				
407	0:55:55 bis 0:56:05	10				
408	0:56:05 bis 0:56:09	4				
409	0:56:09 bis 0:56:19	10				
410	0:56:19 bis 0:56:55	36				
411	0:56:55 bis 0:57:33	38	31	38	flüchten zu Bäuerin. Ginzo Boss.	
412	0:57:33 bis 0:57:42	9	32	94 [1min 34sec]	Flüchtigen sind bei Bäuerin, Shinkichis Tante, untergekommen/ sprechen über Geschwisterschicksal/ kommen darauf, dass Ogi vermutlich Kuchinawa ist, Anführer der Elternmörder.	
413	0:57:42 bis 0:57:45	3				
414	0:57:45 bis 0:57:58	13				
415	0:57:58 bis 0:58:03	5				
416	0:58:03 bis 0:58:07	4				
417	0:58:07 bis 0:58:09	2				
418	0:58:09 bis 0:58:11	2				
419	0:58:11 bis 0:58:13	2				
420	0:58:13 bis 0:58:19	6				
421	0:58:19 bis 0:58:20	1				
422	0:58:20 bis 0:58:22	2				
423	0:58:22 bis 0:58:23	1				
424	0:58:23 bis 0:58:26	3				
425	0:58:26 bis 0:58:37	11				
426	0:58:37 bis 0:58:38	1				
427	0:58:38 bis 0:58:40	2				
428	0:58:40 bis 0:58:47	7				
429	0:58:47 bis 0:58:53	6				
430	0:58:53 bis 0:59:03	10				
431	0:59:03 bis 0:59:07	4				
432	0:59:07 bis 0:59:54	47	33	47	yakuza Lagebesprechung.	
433	0:59:54 bis 0:59:57	3	34	611 [10min 11sec]	Flüchtige bei Bäuerin	
434	0:59:57 bis 1:00:10	13			Flashback auf Ichi während Kampf im Regen.	
435	1:00:10 bis 1:00:13	3				
436	1:00:13 bis 1:00:17	4				
437	1:00:17 bis 1:00:17	0				
438	1:00:17 bis 1:00:20	3				
439	1:00:20 bis 1:00:20	0				
440	1:00:20 bis 1:00:22	2				
441	1:00:22 bis 1:00:23	1				
442	1:00:23 bis 1:00:27	4				
443	1:00:27 bis 1:00:30	3				
444	1:00:30 bis 1:00:33	3				
445	1:00:33 bis 1:00:35	2				
446	1:00:35 bis 1:00:36	1				
447	1:00:36 bis 1:00:42	6				
448	1:00:42 bis 1:00:46	4				
449	1:00:46 bis 1:00:51	5				
450	1:00:51 bis 1:01:03	12				

451	1:01:03 bis 1:01:09	6
452	1:01:09 bis 1:01:11	2
453	1:01:11 bis 1:01:14	3
454	1:01:14 bis 1:01:39	25
455	1:01:39 bis 1:01:43	4
456	1:01:43 bis 1:01:48	5
457	1:01:48 bis 1:01:49	1
458	1:01:49 bis 1:01:53	4
459	1:01:53 bis 1:01:58	5
460	1:01:58 bis 1:02:27	29
461	1:02:27 bis 1:02:37	10
462	1:02:37 bis 1:03:26	49
463	1:03:26 bis 1:03:41	15
464	1:03:41 bis 1:03:45	4
465	1:03:45 bis 1:03:55	10
466	1:03:55 bis 1:03:57	2
467	1:03:57 bis 1:04:03	6
468	1:04:03 bis 1:04:05	2
469	1:04:05 bis 1:04:06	1
470	1:04:06 bis 1:04:08	2
471	1:04:08 bis 1:04:12	4
472	1:04:12 bis 1:04:21	9
473	1:04:21 bis 1:04:25	4
474	1:04:25 bis 1:04:30	5
475	1:04:30 bis 1:04:33	3
476	1:04:33 bis 1:04:36	3
477	1:04:36 bis 1:04:47	11
478	1:04:47 bis 1:05:05	18
479	1:05:05 bis 1:05:08	3
480	1:05:08 bis 1:05:11	3
481	1:05:11 bis 1:05:14	3
482	1:05:14 bis 1:05:35	21
483	1:05:35 bis 1:05:38	3
484	1:05:38 bis 1:05:40	2
485	1:05:40 bis 1:05:44	4
486	1:05:44 bis 1:05:45	1
487	1:05:45 bis 1:05:50	5
488	1:05:50 bis 1:05:58	8
489	1:05:58 bis 1:06:00	2
490	1:06:00 bis 1:06:05	5
491	1:06:05 bis 1:06:17	12
492	1:06:17 bis 1:06:20	3
493	1:06:20 bis 1:06:29	9
494	1:06:29 bis 1:06:31	2
495	1:06:31 bis 1:06:48	17
496	1:06:48 bis 1:06:50	2
497	1:06:50 bis 1:07:00	10
498	1:07:00 bis 1:07:03	3
499	1:07:03 bis 1:07:04	1
500	1:07:04 bis 1:07:07	3
501	1:07:07 bis 1:07:10	3
502	1:07:10 bis 1:07:12	2

zurück zu Flüchtigen
bei Bäuerin.

Flashback auf Leidensweg
der Geschwisterkinder.

zurück bei Bäuerin/
Geschwister üben
Tanz.

Flashback während Tanz.

503	1:07:12 bis 1:07:15	3			
504	1:07:15 bis 1:07:17	2			zurück zu Gegenwart.
505	1:07:17 bis 1:07:20	3			
506	1:07:20 bis 1:07:23	3			Flashback zurück.
507	1:07:23 bis 1:07:25	2			
508	1:07:25 bis 1:07:29	4			Gegenwart.
509	1:07:29 bis 1:07:34	5			
510	1:07:34 bis 1:07:35	1			
511	1:07:35 bis 1:07:37	2			
512	1:07:37 bis 1:07:38	1			Vergangenheit.
513	1:07:38 bis 1:07:41	3			Gegenwart.
514	1:07:41 bis 1:07:48	7			Vergangenheit.
515	1:07:48 bis 1:07:53	5			Gegenwart.
516	1:07:53 bis 1:07:57	4			Vergangenheit.
517	1:07:57 bis 1:08:03	6			Gegenwart.
518	1:08:03 bis 1:08:08	5			Vergangenheit.
519	1:08:08 bis 1:08:15	7			Gegenwart.
520	1:08:15 bis 1:08:26	11			Vergangenheit.
521	1:08:26 bis 1:08:29	3			
522	1:08:29 bis 1:08:32	3			Gegenwart.
523	1:08:32 bis 1:08:33	1			Vergangenheit.
524	1:08:33 bis 1:08:39	6			Gegenwart.
525	1:08:39 bis 1:08:41	2			Vergangenheit.
526	1:08:41 bis 1:08:47	6			Gegenwart.
527	1:08:47 bis 1:08:56	9			Vergangenheit.
528	1:08:56 bis 1:09:00	4			Gegenwart.
529	1:09:00 bis 1:09:04	4			Vergangenheit.
530	1:09:04 bis 1:09:09	5			
531	1:09:09 bis 1:09:13	4			zurück in der Gegenwart.
532	1:09:13 bis 1:09:16	3			
533	1:09:16 bis 1:09:23	7			
534	1:09:23 bis 1:09:36	13			
535	1:09:36 bis 1:10:05	29			
536	1:10:05 bis 1:10:14	9			
537	1:10:14 bis 1:10:26	12	35	60 [1min]	Regen/ Shinkichi geht in die Stadt.
538	1:10:26 bis 1:10:48	22			
539	1:10:48 bis 1:10:57	9			
540	1:10:57 bis 1:11:03	6			
541	1:11:03 bis 1:11:05	2			
542	1:11:05 bis 1:11:55	50	36	50	Gaststätte.
543	1:11:55 bis 1:12:04	9			
544	1:12:04 bis 1:12:31	27	37	80 [1min 20sec]	Ginzo <i>yakuza</i> kommen um Streit in Würfelbude der Funahachi Bande zu suchen.
545	1:12:31 bis 1:12:40	9			
546	1:12:40 bis 1:12:49	9			
547	1:12:49 bis 1:12:52	3			
548	1:12:52 bis 1:13:08	16			
549	1:13:08 bis 1:13:15	7			
550	1:13:15 bis 1:13:17	2			
551	1:13:17 bis 1:13:36	19	38	127 [2min 7sec]	Wiese/ Gennosuke gegen Funahachi <i>yakuza</i> / metzelt sie nieder/Shinkichi sieht zu.
552	1:13:36 bis 1:13:41	5			
553	1:13:41 bis 1:13:45	4			
554	1:13:45 bis 1:13:53	8			

555	1:13:53 bis 1:13:58	5			
556	1:13:58 bis 1:14:00	2			
557	1:14:00 bis 1:14:03	3			
558	1:14:03 bis 1:14:03	0			
559	1:14:03 bis 1:14:04	1			
560	1:14:04 bis 1:14:05	1			
561	1:14:05 bis 1:14:07	2			
562	1:14:07 bis 1:14:07	0			
563	1:14:07 bis 1:14:11	4			
564	1:14:11 bis 1:14:16	5			
565	1:14:16 bis 1:14:19	3			
566	1:14:19 bis 1:14:20	1			
567	1:14:20 bis 1:14:20	0			
568	1:14:20 bis 1:14:28	8			
569	1:14:28 bis 1:14:31	3			
570	1:14:31 bis 1:14:59	28			
571	1:14:59 bis 1:15:22	23			
572	1:15:22 bis 1:16:10	48	39	48	Ginzo, Gespräch am See.
573	1:16:10 bis 1:16:17	7			
574	1:16:17 bis 1:16:19	2	40	81 [1min 21sec]	Bei Ogi/ Ginzo Boss möchte ihn sprechen/ kommt um Bescheid zu sagen, dass Funahachi Bande gestürzt ist.
575	1:16:19 bis 1:16:23	4			
576	1:16:23 bis 1:16:32	9			
577	1:16:32 bis 1:16:36	4			
578	1:16:36 bis 1:16:38	2			
579	1:16:38 bis 1:16:43	5			
580	1:16:43 bis 1:16:46	3			
581	1:16:46 bis 1:16:53	7			
582	1:16:53 bis 1:17:05	12			
583	1:17:05 bis 1:17:31	26			
584	1:17:31 bis 1:18:34	63			
585	1:18:34 bis 1:18:35	1	41	269 [4min 29sec]	Shinkichi kommt zurück.
586	1:18:35 bis 1:18:38	3			
587	1:18:38 bis 1:18:41	3			
588	1:18:41 bis 1:18:44	3			
589	1:18:44 bis 1:18:46	2			
590	1:18:46 bis 1:18:51	5			
591	1:18:51 bis 1:19:05	14			
592	1:19:05 bis 1:19:06	1			
593	1:19:06 bis 1:20:01	55			
594	1:20:01 bis 1:20:15	14			
595	1:20:15 bis 1:20:29	14			
596	1:20:29 bis 1:20:51	22			
597	1:20:51 bis 1:20:59	8			
598	1:20:59 bis 1:21:00	1			
599	1:21:00 bis 1:21:05	5			Schwester will noch einmal zu Ogi/ erzählt dies Ichi.
600	1:21:05 bis 1:21:09	4			
601	1:21:09 bis 1:21:13	4			
602	1:21:13 bis 1:21:20	7			
603	1:21:20 bis 1:21:38	18			
604	1:21:38 bis 1:21:49	11			Shinkichi und Osei baden.
605	1:21:49 bis 1:21:56	7			
606	1:21:56 bis 1:22:00	4			

607	1:22:00 bis 1:22:19	19	42	196 [3min 16sec]	Abend/ Geschwister gehen los.
608	1:22:19 bis 1:22:32	13			Gaststätte/ Geschwister wollen sich bei Ogi entschuldigen/ sollen zu ihm kommen.
609	1:22:32 bis 1:22:56	24			
610	1:22:56 bis 1:23:21	25			
611	1:23:21 bis 1:24:12	51			
612	1:24:12 bis 1:24:50	38			
613	1:24:50 bis 1:25:16	26			
614	1:25:16 bis 1:25:41	25	43	25	Shinkichi schminkt sich.
615	1:25:41 bis 1:25:45	4	44	209 [3min 29sec]	Ichi unterwegs/ hebt
616	1:25:45 bis 1:25:49	4			[Montage]
617	1:25:49 bis 1:26:22	33			Strohpuppe auf/ verpasst Angreifer.
618	1:26:22 bis 1:26:27	5			
619	1:26:27 bis 1:26:59	32			
620	1:26:59 bis 1:27:02	3			
621	1:27:02 bis 1:27:28	26			
622	1:27:28 bis 1:27:53	25			Männer suchen nach Ichi/ stecken Ömes Haus an.
623	1:27:53 bis 1:28:16	23			
624	1:28:16 bis 1:28:23	7			
625	1:28:23 bis 1:28:28	5			
626	1:28:28 bis 1:28:35	7			
627	1:28:35 bis 1:28:50	15			
628	1:28:50 bis 1:29:00	10			
629	1:29:00 bis 1:29:03	3			
630	1:29:03 bis 1:29:10	7			
631	1:29:10 bis 1:29:55	45	45	227 [3min 47sec]	Ichi am Weg.
632	1:29:55 bis 1:29:57	2			
633	1:29:57 bis 1:30:00	3			
634	1:30:00 bis 1:30:11	11			
635	1:30:11 bis 1:30:13	2			
636	1:30:13 bis 1:30:13	0			
637	1:30:13 bis 1:30:15	2			
638	1:30:15 bis 1:30:21	6			
639	1:30:21 bis 1:30:22	1			
640	1:30:22 bis 1:30:26	4			
641	1:30:26 bis 1:30:28	2			
642	1:30:28 bis 1:30:30	2			
643	1:30:30 bis 1:30:36	6			
644	1:30:36 bis 1:30:37	1			
645	1:30:37 bis 1:30:49	12			
646	1:30:49 bis 1:30:52	3			
647	1:30:52 bis 1:30:55	3			
648	1:30:55 bis 1:31:00	5			
649	1:31:00 bis 1:31:03	3			
650	1:31:03 bis 1:31:11	8			
651	1:31:11 bis 1:31:12	1			
652	1:31:12 bis 1:31:13	1			
653	1:31:13 bis 1:31:14	1			
654	1:31:14 bis 1:31:16	2			
655	1:31:16 bis 1:31:22	6			
656	1:31:22 bis 1:31:26	4			
657	1:31:26 bis 1:31:28	2			
					Ichi taucht auf/ metzelt alle nieder, auch Ogi.

658	1:31:28 bis 1:31:29	1			
659	1:31:29 bis 1:31:31	2			
660	1:31:31 bis 1:31:35	4			
661	1:31:35 bis 1:31:35	0			
662	1:31:35 bis 1:31:37	2			
663	1:31:37 bis 1:31:38	1			
664	1:31:38 bis 1:31:42	4			
665	1:31:42 bis 1:31:43	1			
666	1:31:43 bis 1:31:56	13			
667	1:31:56 bis 1:31:57	1			
668	1:31:57 bis 1:31:58	1			
669	1:31:58 bis 1:31:59	1			
670	1:31:59 bis 1:32:03	4			
671	1:32:03 bis 1:32:07	4			
672	1:32:07 bis 1:32:11	4			
673	1:32:11 bis 1:32:11	0			
674	1:32:11 bis 1:32:15	4			
675	1:32:15 bis 1:32:16	1			
676	1:32:16 bis 1:32:16	0			
677	1:32:16 bis 1:32:19	3			
678	1:32:19 bis 1:32:23	4			
679	1:32:23 bis 1:32:34	11			
680	1:32:34 bis 1:32:35	1			
681	1:32:35 bis 1:32:36	1			
682	1:32:36 bis 1:32:36	0			
683	1:32:36 bis 1:32:39	3			
684	1:32:39 bis 1:32:41	2			
685	1:32:41 bis 1:32:41	0			
686	1:32:41 bis 1:32:43	2			
687	1:32:43 bis 1:32:44	1			
688	1:32:44 bis 1:32:44	0			
689	1:32:44 bis 1:32:46	2			
690	1:32:46 bis 1:32:49	3			
691	1:32:49 bis 1:32:52	3			
692	1:32:52 bis 1:32:56	4			
693	1:32:56 bis 1:32:57	1			
694	1:32:57 bis 1:33:04	7			Suche nach Gennosuke.
695	1:33:04 bis 1:33:11	7	46	180 [3min]	Am Zimmer/ seine Frau.
696	1:33:11 bis 1:33:29	18			
697	1:33:29 bis 1:33:43	14			
698	1:33:43 bis 1:33:52	9			
699	1:33:52 bis 1:33:59	7			
700	1:33:59 bis 1:34:10	11			
701	1:34:10 bis 1:34:13	3			
702	1:34:13 bis 1:34:14	1			
703	1:34:14 bis 1:34:16	2			
704	1:34:16 bis 1:34:18	2			
705	1:34:18 bis 1:34:46	28			
706	1:34:46 bis 1:34:50	4			
707	1:34:50 bis 1:34:53	3			
708	1:34:53 bis 1:34:55	2			
709	1:34:55 bis 1:34:57	2			Gennosuke wartet am Strand auf Ichi/ gehen aufeinander zu.

710	1:34:57 bis 1:35:01	4					
711	1:35:01 bis 1:35:02	1			Gennosuke durchdenkt Kampf.		
712	1:35:02 bis 1:35:04	2					
713	1:35:04 bis 1:35:09	5			Ichi besiegt Gennosuke, doch wird verwundet.		
714	1:35:09 bis 1:35:12	3					
715	1:35:12 bis 1:35:13	1					
716	1:35:13 bis 1:35:14	1					
717	1:35:14 bis 1:35:15	1					
718	1:35:15 bis 1:35:16	1					
719	1:35:16 bis 1:35:18	2					
720	1:35:18 bis 1:35:20	2					
721	1:35:20 bis 1:35:22	2					
722	1:35:22 bis 1:35:27	5					
723	1:35:27 bis 1:35:45	18			Gennosukes Frau begeht Selbstmord.		
724	1:35:45 bis 1:35:50	5			Strand.		
725	1:35:50 bis 1:35:57	7			Selbstmord-Opfer.		
726	1:35:57 bis 1:36:00	3			Gennosukes Leiche.		
727	1:36:00 bis 1:36:09	9	47	29	Ginzos Leiche treibt im Fluß.		
728	1:36:09 bis 1:36:14	5					
729	1:36:14 bis 1:36:26	12					
730	1:36:26 bis 1:36:53	27			Ichi/ verbunden.		
731	1:36:53 bis 1:37:02	9	48	155 [2min 35sec]	Stadt.		
732	1:37:02 bis 1:37:50	48					
733	1:37:50 bis 1:38:44	54					Ōmes Haus wird wieder aufgebaut/
734	1:38:44 bis 1:38:45	1					
735	1:38:45 bis 1:38:45	0					
736	1:38:45 bis 1:38:46	1					
737	1:38:46 bis 1:38:47	1					
738	1:38:47 bis 1:38:49	2					
739	1:38:49 bis 1:38:50	1					
740	1:38:50 bis 1:38:51	1					
741	1:38:51 bis 1:38:51	0					
742	1:38:51 bis 1:38:53	2					
743	1:38:53 bis 1:38:53	0					
744	1:38:53 bis 1:38:54	1					
745	1:38:54 bis 1:38:55	1					
746	1:38:55 bis 1:38:56	1					
747	1:38:56 bis 1:38:57	1					
748	1:38:57 bis 1:38:57	0					
749	1:38:57 bis 1:38:59	2					
750	1:38:59 bis 1:39:01	2					
751	1:39:01 bis 1:39:24	23			in der Stadt bei Nacht/ Ichi wird angegriffen/ schlägt sie in die Flucht.		
752	1:39:24 bis 1:39:30	6	49	119 [1min 59sec]			
753	1:39:30 bis 1:39:31	1					
754	1:39:31 bis 1:39:38	7					
755	1:39:38 bis 1:39:41	3					
756	1:39:41 bis 1:39:42	1					
757	1:39:42 bis 1:39:52	10					

758	1:39:52 bis 1:40:03	11			
759	1:40:03 bis 1:40:08	5			
760	1:40:08 bis 1:40:23	15			
761	1:40:23 bis 1:40:27	4			
762	1:40:27 bis 1:40:32	5			
763	1:40:32 bis 1:40:34	2			
764	1:40:34 bis 1:40:36	2			
765	1:40:36 bis 1:40:41	5			
766	1:40:41 bis 1:40:42	1			
767	1:40:42 bis 1:40:42	0			
768	1:40:42 bis 1:40:52	10			
769	1:40:52 bis 1:40:55	3			
770	1:40:55 bis 1:40:58	3			
771	1:40:58 bis 1:41:00	2			
772	1:41:00 bis 1:41:11	11			
773	1:41:11 bis 1:41:30	19	50	421 [7min 1sec]	Festival.
774	1:41:30 bis 1:41:33	3			
775	1:41:33 bis 1:41:38	5			
776	1:41:38 bis 1:41:39	1			
777	1:41:39 bis 1:41:40	1			
778	1:41:40 bis 1:41:42	2			
779	1:41:42 bis 1:41:43	1			
780	1:41:43 bis 1:41:44	1			
781	1:41:44 bis 1:41:45	1			
782	1:41:45 bis 1:41:45	0			
783	1:41:45 bis 1:41:46	1			
784	1:41:46 bis 1:41:48	2			
785	1:41:48 bis 1:41:50	2			
786	1:41:50 bis 1:41:51	1			
787	1:41:51 bis 1:41:55	4			
788	1:41:55 bis 1:42:00	5			
789	1:42:00 bis 1:42:02	2			
790	1:42:02 bis 1:42:04	2			
791	1:42:04 bis 1:42:06	2			
792	1:42:06 bis 1:42:07	1			
793	1:42:07 bis 1:42:10	3			
794	1:42:10 bis 1:42:11	1			
795	1:42:11 bis 1:42:13	2			
796	1:42:13 bis 1:42:36	23			
797	1:42:36 bis 1:42:38	2			
798	1:42:38 bis 1:43:26	48			
799	1:43:26 bis 1:43:37	11			
800	1:43:37 bis 1:43:57	20			
801	1:43:57 bis 1:43:58	1			
802	1:43:58 bis 1:44:04	6			
803	1:44:04 bis 1:44:10	6			
804	1:44:10 bis 1:44:22	12			
805	1:44:22 bis 1:44:24	2			
806	1:44:24 bis 1:44:27	3			
807	1:44:27 bis 1:44:28	1			
808	1:44:28 bis 1:44:32	4			

Ichi findet Wirt/ er ist
Kuchinawa/
Auftraggeber des Mordes
an Eltern der Geschwister/
Ichi richtet ihn hin.

alter Gehilfe vom Wirt
ist tatsächlicher Boss
Kuchinawa/
Ichi sucht ihn auf/
verletzt ihm die Augen/
der Tod wäre zu gut
für ihn.

809	1:44:32 bis 1:44:33	1
810	1:44:33 bis 1:44:35	2
811	1:44:35 bis 1:44:39	4
812	1:44:39 bis 1:44:41	2
813	1:44:41 bis 1:44:44	3
814	1:44:44 bis 1:44:45	1
815	1:44:45 bis 1:44:46	1
816	1:44:46 bis 1:44:48	2
817	1:44:48 bis 1:44:49	1
818	1:44:49 bis 1:44:53	4
819	1:44:53 bis 1:44:55	2
820	1:44:55 bis 1:44:56	1
821	1:44:56 bis 1:44:57	1
822	1:44:57 bis 1:44:59	2
823	1:44:59 bis 1:45:00	1
824	1:45:00 bis 1:45:02	2
825	1:45:02 bis 1:45:03	1
826	1:45:03 bis 1:45:06	3
827	1:45:06 bis 1:45:08	2
828	1:45:08 bis 1:45:08	0
829	1:45:08 bis 1:45:09	1
830	1:45:09 bis 1:45:16	7
831	1:45:16 bis 1:45:23	7
832	1:45:23 bis 1:45:24	1
833	1:45:24 bis 1:45:26	2
834	1:45:26 bis 1:45:27	1
835	1:45:27 bis 1:45:27	0
836	1:45:27 bis 1:45:29	2
837	1:45:29 bis 1:45:31	2
838	1:45:31 bis 1:45:34	3
839	1:45:34 bis 1:45:35	1
840	1:45:35 bis 1:45:44	9
841	1:45:44 bis 1:45:45	1
842	1:45:45 bis 1:45:46	1
843	1:45:46 bis 1:45:47	1
844	1:45:47 bis 1:45:49	2
845	1:45:49 bis 1:45:51	2
846	1:45:51 bis 1:45:52	1
847	1:45:52 bis 1:45:53	1
848	1:45:53 bis 1:45:58	5
849	1:45:58 bis 1:46:01	3
850	1:46:01 bis 1:46:03	2
851	1:46:03 bis 1:46:09	6
852	1:46:09 bis 1:46:12	3
853	1:46:12 bis 1:46:18	6
854	1:46:18 bis 1:46:19	1
855	1:46:19 bis 1:46:21	2
856	1:46:21 bis 1:46:23	2
857	1:46:23 bis 1:46:23	0
858	1:46:23 bis 1:46:25	2
859	1:46:25 bis 1:46:30	5

860	1:46:30 bis 1:46:36	6			
861	1:46:36 bis 1:46:39	3			
862	1:46:39 bis 1:46:45	6			
863	1:46:45 bis 1:46:49	4			
864	1:46:49 bis 1:46:50	1			
865	1:46:50 bis 1:46:56	6			
866	1:46:56 bis 1:47:14	18			
867	1:47:14 bis 1:47:16	2			
868	1:47:16 bis 1:47:19	3			
869	1:47:19 bis 1:47:19	0			[Montage]
870	1:47:19 bis 1:47:23	4			
871	1:47:23 bis 1:47:28	5			
872	1:47:28 bis 1:47:30	2			
873	1:47:30 bis 1:47:30	0			[Montage]
874	1:47:30 bis 1:47:34	4			
875	1:47:34 bis 1:47:36	2			
876	1:47:36 bis 1:47:39	3			
877	1:47:39 bis 1:47:41	2			Ichi.
878	1:47:41 bis 1:47:43	2			Festival.
879	1:47:43 bis 1:47:45	2			Ichi.
880	1:47:45 bis 1:47:47	2			
881	1:47:47 bis 1:47:49	2			
882	1:47:49 bis 1:47:50	1			
883	1:47:50 bis 1:47:51	1			
884	1:47:51 bis 1:47:51	0			
885	1:47:51 bis 1:48:01	10			
886	1:48:01 bis 1:51:02	181	51	[3min 1sec]	Abspann/ Credits.

Fin

Ichis Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 2003, von Kitano Takeshi

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
1	2	1	12	ls
fade out – fade in				
2	3	2	9	mls
	5	3	4	mls
	8	4	4	ls
	12	5	8	mls
	14	6	2	mls
	16	7	3	mcu
	18	8	3	mcu
	19	9	8	ms
	20	10	1	mcu
	22	11	0	mcu
	23	12	3	mcu
	24	13	2	ms
	26	14	2	ms
	27	15	6	mcu
	31	16	2	ls
	5	32	17	2
33		18	0	mcu
34		19	1	ms
35		20	4	mcu
5	60	21	23	els
	61	22	8	mcu
	70	23	5	mcu
	71	24	15	els
dissolve				
6	73	25	20	mls – ls
	74	26	3	ls
	75	27	57	mls
	77	28	61	mls
8	118	29	36	ls
10	120	30	6	ls
12	127	31	7	ls
	129	32	4	mls
	130	33	6	ms
	131	34	4	mcu
	132	35	18	mls – mcu

13	133	36	59	ms
	dissolve			(Trickmontage)
	134	37	15	ms
				dissolve (Trickmontage)
14	135	38	7	ms
	136	39	13	mls
	137	40	11	ms
	138	41	40	els – ms
	139	42	1	ms
	140	43	3	ms
	141	44	11	ms
	142	45	0	ms
15	144	46	32	ms – mls
	146	47	78	mls
17	148	48	9	ls
	149	49	18	mls
	151	50	11	mls
19	167	51	9	ms
	169	52	18	ms
	171	53	11	ms
	173	54	2	ms
	175	55	4	ms
	176	56	0	mcu
	177	57	11	ms
	178	58	5	mcu
	179	59	10	ms
	181	60	8	ms
24	183	61	9	ms
	260	62	37	mls
	262	63	10	mls
	263	64	24	mls
	265	65	11	ms
	267	66	4	ms
	269	67	10	ms
	272	68	3	ls
	277	69	20	ls
	283	70	1	mcu
	285	71	2	mcu
	287	72	4	mcu
	289	73	7	mcu
	291	74	9	mcu
293	75	0	ms	
295	76	5	ms	
296	77	32	ms	
318	78	27	mcu – mls	
319	79	71	ls	

28	345	80	17	mls
	348	81	25	mls – ls
	351	82	9	mcu
	358	83	1	mcu
	360	84	6	mcu
	361	85	1	ms
30	397	86	1	ms
	399	87	3	ms
	401	88	34	ms – mls
	403	89	22	mls
	405	90	25	mls
	407	91	10	mls
	409	92	10	ls
	410	93	36	mls
32	412	94	9	mls
	431	95	4	mcu
34	433	96	3	mls
	434	97	13	mls
	435	98	3	ms
	436	99	4	ms
	437	100	0	ms
	438	101	3	mcu
	439	102	0	ms
	440	103	2	mcu
	442	104	4	mcu
	443	105	3	ms
	444	106	3	mcu
	445	107	2	ms
	447	108	6	ms
	448	109	4	ms
	450	110	12	ms
	451	111	6	ms
	452	112	2	mls
	453	113	3	ms
	454	114	25	mls – ls
	455	115	4	mcu
41	584	116	63	ls – mls – ms
	598	117	1	ms
	600	118	4	ms
	602	119	7	ms
44	dissolve			(Trickmontage)
	617	120	33	mls
	619	121	32	ls
	628	122	10	mls
	629	123	3	cu

	630	124	7	mcu
	648	125	5	mcu
45	650	126	8	ms – mls
	651	127	1	ms
	652	128	1	ms
	653	129	1	ms
	654	130	2	ms
	655	131	6	ms
	657	132	2	ms
	658	133	1	ls
	659	134	2	ms
	660	135	4	ms
	661	136	0	mcu
	662	137	2	mls
	664	138	4	mcu
	666	139	13	mcu – mls
	667	140	1	mcu
	668	141	1	mcu
	670	142	4	ms
	672	143	4	ls – mls
	676	144	0	cu
	680	145	1	ms
	683	146	3	mls
	685	147	0	ms
	690	148	3	ms
	691	149	3	ls
	692	150	4	ms
46	700	151	11	ls
	703	152	2	ls
	705	153	28	mcu
	706	154	4	ms
	708	155	2	ms
	710	156	4	ms
	712	157	2	mcu
	713	158	5	mcu
	715	159	1	mcu
	717	160	1	mls
	718	161	1	mcu
	719	162	2	ms
	720	163	2	mcu
	723	164	18	ms – ls
47	729	165	12	ms
	fade out			
49	751	166	23	ms – ls
	752	167	6	mls

	754	168	7	ms
	756	169	1	mcu
	757	170	10	mls – ls
	758	171	11	mcu
	759	172	5	mcu
	760	173	15	mcu
	761	174	4	cu
	763	175	2	cu
	765	176	5	cu
	767	177	0	cu
	768	178	10	ms
	770	179	3	mls
50	797	180	2	mcu
	799	181	11	mcu
	801	182	1	mcu
	803	183	6	mcu
	805	184	2	mcu
	877	185	2	cu
	879	186	2	cu
	884	187	0	ecu
	885	188	10	cu

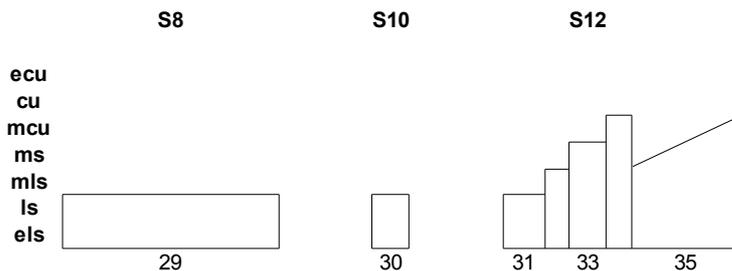
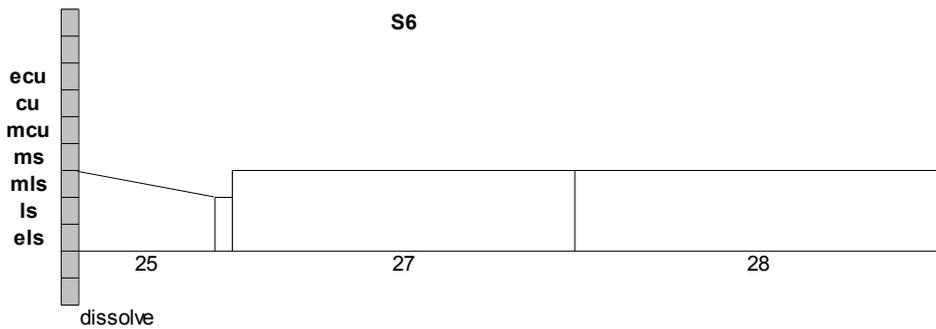
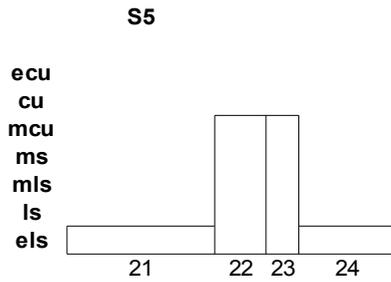
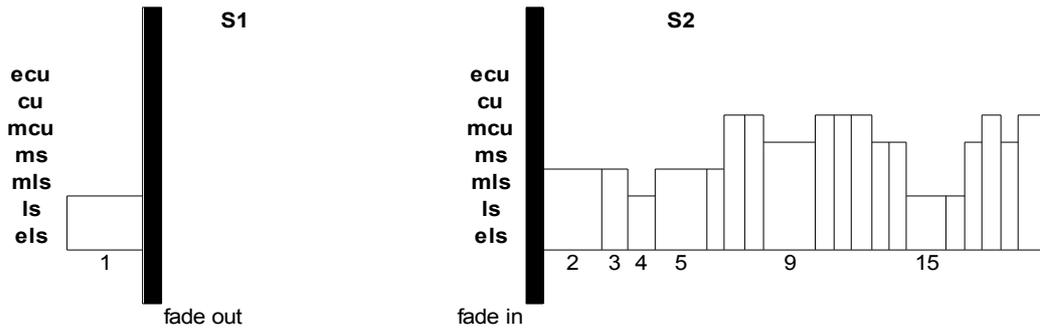
wird zu Standbild, dann schwarzer Bildschirm.

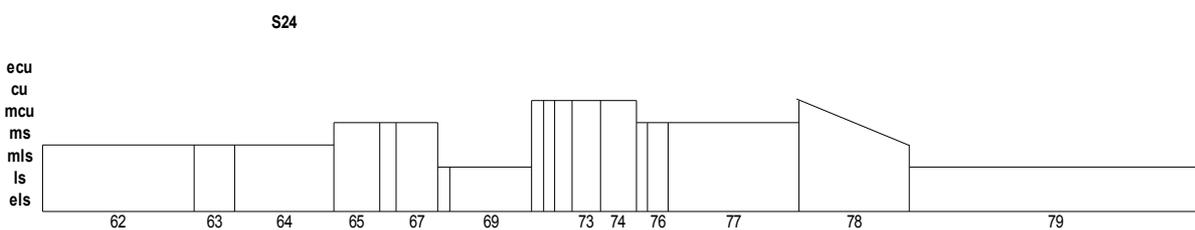
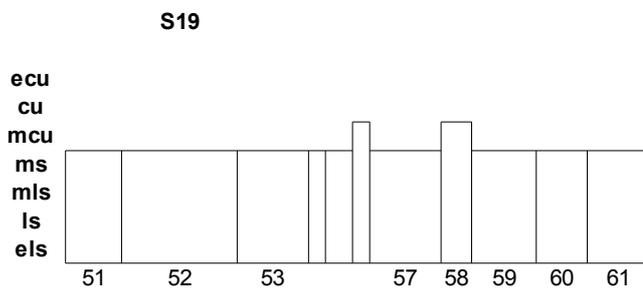
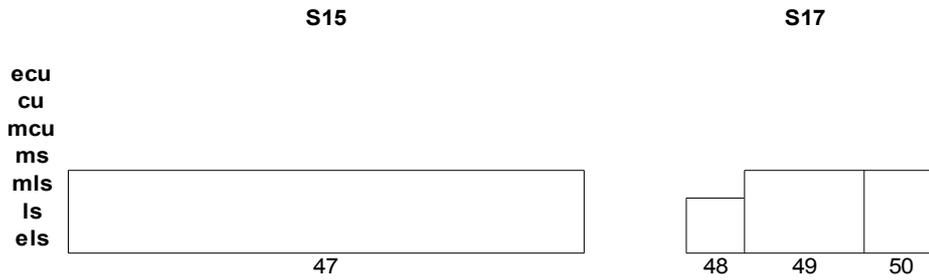
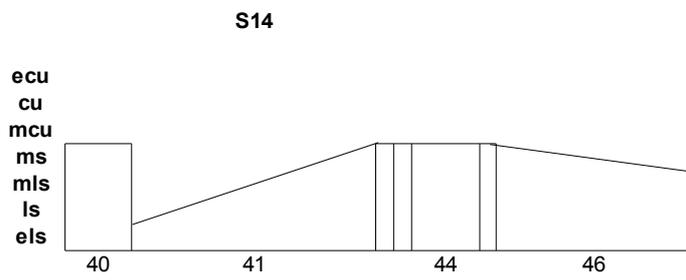
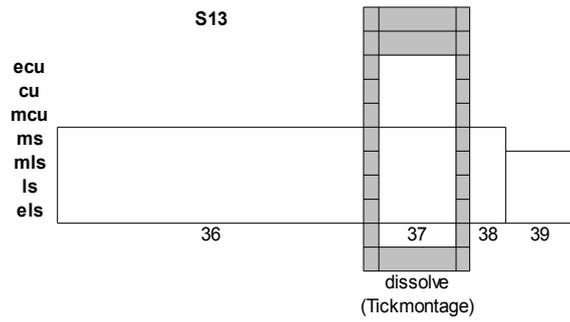
Fin

Ichis Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi* , 2003, von Kitano Takeshi

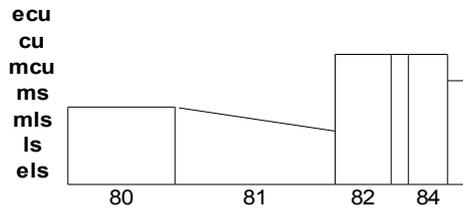
Erstellt von der DVD:

Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

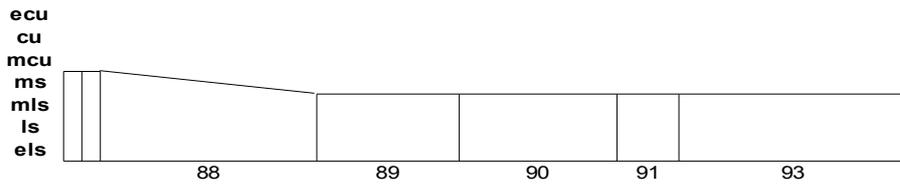




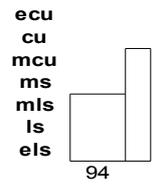
S28



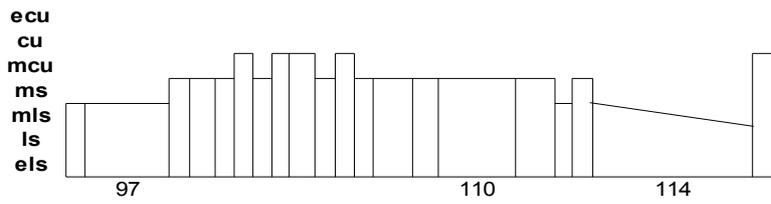
S30



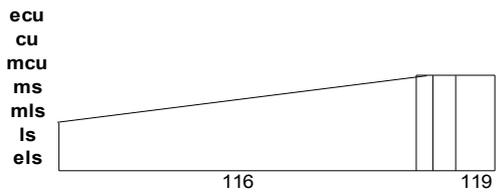
S32



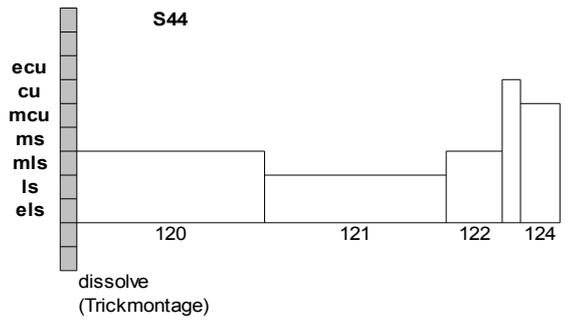
S34



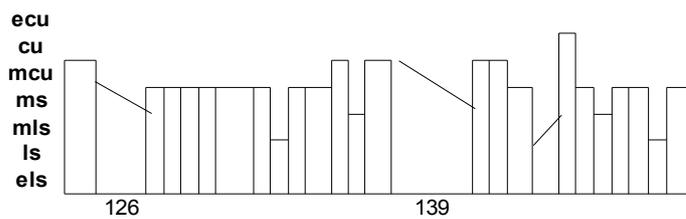
S41

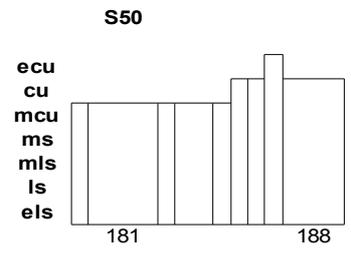
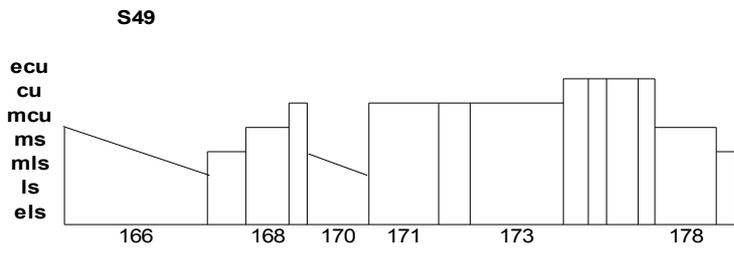
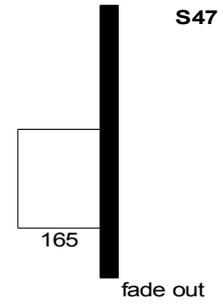
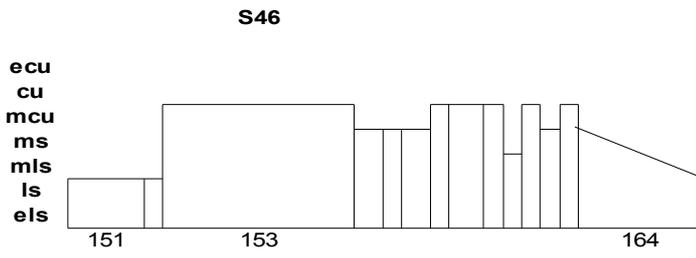


S44



S45





Fin

Gennosukes Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 2003, von Kitano Takeshi

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
3	37	1	23	els – ls
	38	2	5	mls
	39	3	1	ms
	40	4	8	mcu
	41	5	2	ms
	42	6	16	mcu – ms
	43	7	12	mls
7	79	8	49	ms – mls
	80	9	44	ms – ls
	81	10	7	ms
	83	11	1	ms
	86	12	3	mcu
	88	13	8	mcu
	90	14	2	ms
	91	15	1	ms
	94	16	1	ms
	95	17	4	ms
	96	18	7	mcu
	97	19	7	ms
	99	20	1	mcu
	102	21	25	mls
	103	22	18	mls – ms
	104	23	4	mcu
	105	24	4	ms
	106	25	3	mcu
	108	26	0	mcu
	110	27	1	mcu
112	28	6	mcu	
116	29	3	mcu	
9	119	30	39	mls
18	152	31	24	ms – ls
	153	32	3	ms
	155	33	9	ms
	156	34	11	mls
	158	35	10	mls – ms
	159	36	9	ms
	161	37	1	mcu
	162	38	0	cu
	163	39	1	ms
	165	40	3	mcu

	166	41	15	ls – ms
19	169	42	18	ms
	170	43	4	mcu
	172	44	2	mcu
	174	45	13	mls
	179	46	10	ms
	180	47	3	ecu
	181	48	8	ms
	182	49	2	mcu – cu
	183	50	9	ms
	185	51	24	mcu – mls
	186	52	5	ms
	187	53	2	mcu – mls
	22	199	54	7
200		55	12	mls – mcu
205		56	7	mls
207		57	5	mcu
208		58	5	ls
211		59	6	ls
214		60	25	ms – mls
216		61	4	mls
217		62	2	ls
218		63	4	mls
219		64	3	ms
220		65	0	ls
221		66	1	mls
223		67	1	cu
225		68	7	mls
227		69	3	ms
228		70	0	ls
229		71	4	mls
231		72	1	ms
233		73	8	ms
234		74	2	mcu
235		75	22	ls
236		76	28	mls
237		77	3	ms
238		78	6	mcu
240		79	8	mcu
242		80	2	mcu
244		81	4	mcu
245		82	2	ms
246		83	2	mcu
249		84	3	mcu
250		85	1	ms
253		86	19	ls – ms
254		87	3	mcu
30	374	88	26	ms
	393	89	3	ms
	395	90	6	cu
	396	91	0	ecu

	397	92	1	ms
	398	93	0	cu
	399	94	3	ms
	400	95	2	cu
38	550	96	2	ms
	552	97	5	ms
	553	98	4	els
	555	99	5	ms
	556	100	2	ms
	557	101	3	mls
	558	102	0	mcu
	559	103	1	mls
	560	104	1	mcu
	561	105	2	mls
	562	106	0	ms
	563	107	4	mcu
	565	108	3	mls
	566	109	1	cu
	568	110	8	mcu
	570	111	28	mls
571	112	23	ms	
			fade out	
46	697	113	14	ls – els
	698	114	9	mcu
	699	115	7	mcu
	700	116	11	ls
	701	117	3	cu
	702	118	1	mcu
	704	119	2	mcu
	705	120	28	mcu
	707	121	3	mcu
	709	122	2	mcu
	710	123	4	ms
	711	124	1	cu
	712	125	2	mcu
	713	126	5	mcu
	714	127	3	mcu
	716	128	1	cu
	717	129	1	mls
	718	130	1	mcu
719	131	2	ms	
723	132	18	ms – ls	
725	133	7	ls	

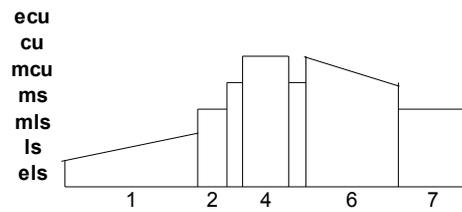
Fin

Gennosukes Schnitffrequenzgrafiken *Zatōichi*, 2003, von Kitano Takeshi

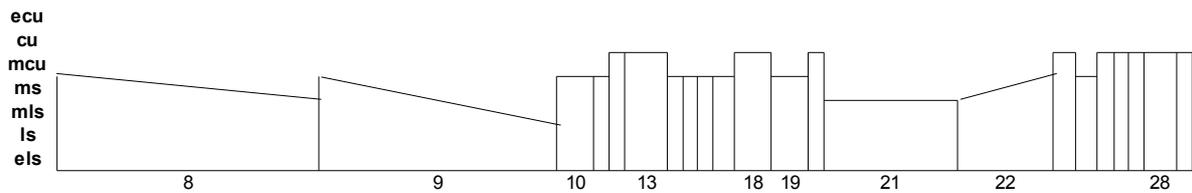
Erstellt von der DVD:

Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video,
Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

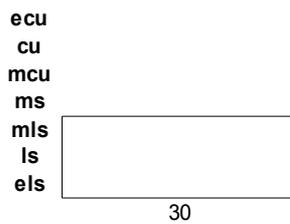
S3



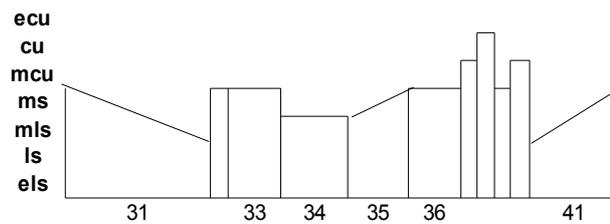
S7



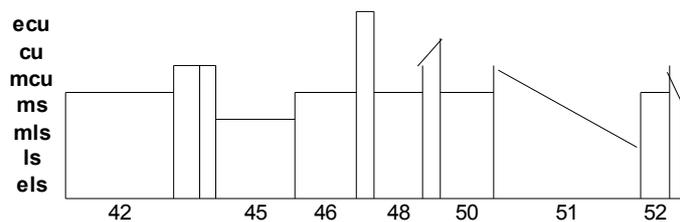
S9



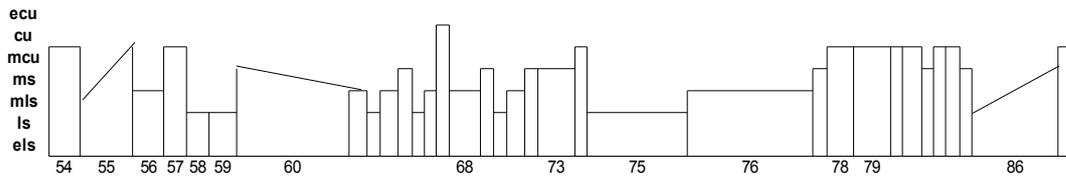
S18



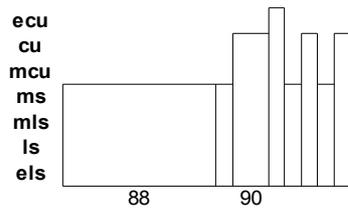
S19



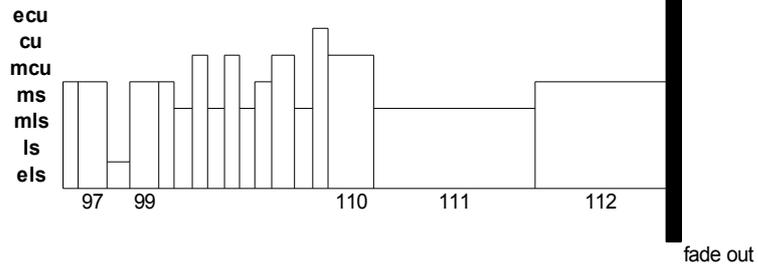
S22



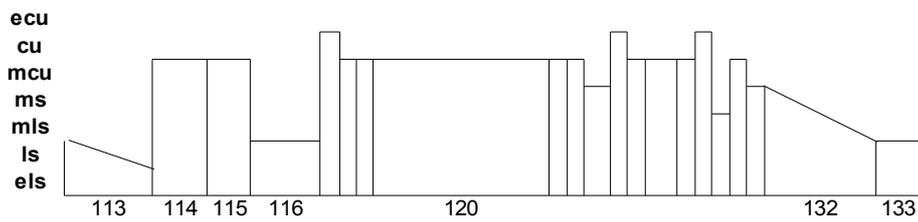
S30



S38



S46



Fin

Okinus und Oseis Einstellungsprotkoll *Zatōichi* , 2003, von Kitano Takeshi

Erstellt von der DVD:

Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video,
Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
3	37	1	23	els – ls
	43	2	12	mls
	44	3	3	mcu
	45	4	4	mcu
	46	5	12	mcu – ms
	47	6	3	ms
	48	7	13	mls
23	255	8	19	mls
	256	9	5	ls
	257	10	5	ms
	258	11	12	mls – ms
	259	12	3	mcu
24	266	13	2	ms
	268	14	4	ms
	272	15	3	ls
	274	16	4	mcu
	275	17	0	mcu
	277	18	20	ls
	278	19	2	mcu
	279	20	2	mcu
	280	21	4	ms
	281	22	6	ms
	282	23	1	mcu
	284	24	5	mcu
	286	25	2	mcu
	288	26	4	ms
	290	27	3	ms
	292	28	1	ms
	294	29	3	ms
	296	30	32	mcu
	297	31	33	mls
	298	32	19	ls
300	33	19	ms	
306	34	7	ms	
308	35	4	ms	
311	36	5	ms	
314	37	20	ms – mls	
315	38	3	mcu	
316	39	13	mcu – ms	
317	40	3	ms	

	318	41	27	mcu – mls
	319	42	71	ls
27	340	43	28	ms
	342	44	2	ms
28	347	45	32	ms
	349	46	13	ms
	350	47	11	ls – mcu
30	384	48	1	ms
	386	49	1	mcu
	388	50	5	ms
	389	51	2	ms
	390	52	1	ecu
	391	53	4	ms
	402	54	37	ls
	403	55	22	mls
	405	56	25	mls
	407	57	10	mls
	409	58	10	ls
	410	59	36	mls
32	412	60	9	mls
	414	61	13	mcu
	416	62	4	mcu
	417	63	2	mcu
	418	64	2	mcu
	420	65	6	mcu
	421	66	1	mcu
	422	67	2	mcu
	423	68	1	ecu
	424	69	3	mcu
	426	70	1	mcu
	427	71	2	mcu
	429	72	6	mcu
34	433	73	3	mls
	456	74	5	mls
	457	75	1	mcu
	458	76	4	mls
	459	77	5	mcu
	460	78	29	mcu – mls – ls
	461	79	10	ls
	462	80	49	mls
	463	81	15	mls
	464	82	4	cu
	465	83	10	mls
	466	84	2	ecu
	467	85	6	mls

468	86	2	mcu
469	87	1	ecu
470	88	2	mcu
471	89	4	mls
472	90	9	mls
473	91	4	els
474	92	5	mls
475	93	3	mcu
477	94	11	mcu
478	95	18	mls – ls
479	96	3	mcu
480	97	3	ls
481	98	3	mcu
482	99	21	els – ls
483	100	3	mcu
484	101	2	mcu
485	102	4	mcu
486	103	1	mcu
487	104	5	mcu
488	105	8	mcu
489	106	2	mcu
490	107	5	mcu
491	108	12	ls
492	109	3	mcu
493	110	9	mls
494	111	2	mcu
495	112	17	mls
496	113	2	mcu
497	114	10	mls
498	115	3	mcu
499	116	1	mls
500	117	3	mcu
501	118	3	mcu
502	119	2	mls
503	120	3	mls
504	121	2	mcu
505	122	3	mcu
506	123	3	mls
507	124	2	mls
508	125	4	ms
509	126	5	mls
510	127	1	ms
511	128	2	mls
512	129	1	mcu
513	130	3	mcu

	514	131	7	mcu
	515	132	5	ms
	516	133	4	mls
	517	134	6	mls
	518	135	5	mls
	519	136	7	mls
	520	137	11	mls
	521	138	3	mls
	522	139	3	mcu
	523	140	1	mcu
	524	141	6	mcu
	525	142	2	mcu
	526	143	6	mcu
	527	144	9	mls
	528	145	4	mls
	529	146	4	mls
	530	147	5	ms
	531	148	4	ms
	532	149	3	ms
	533	150	7	ms
	534	151	13	ms
41	584	152	63	ls – mls – ms
	596	153	22	mls
	597	154	8	ms
	599	155	5	ms
	601	156	4	ms
	603	157	18	ms
	604	158	11	mcu
	605	159	7	mcu
	606	160	4	mcu
42	607	161	19	mls – ecu
	608	162	13	ls
	609	163	24	mls
	610	164	25	ms
	611	165	51	ms
	612	166	38	ms – mls
	613	167	26	ms
45	631	168	45	mls – mcu – mls – mcu
	632	169	2	mcu
	633	170	3	mcu
	635	171	2	cu
	636	172	0	ms
	637	173	2	ms
	639	174	1	mls
	640	175	4	mls

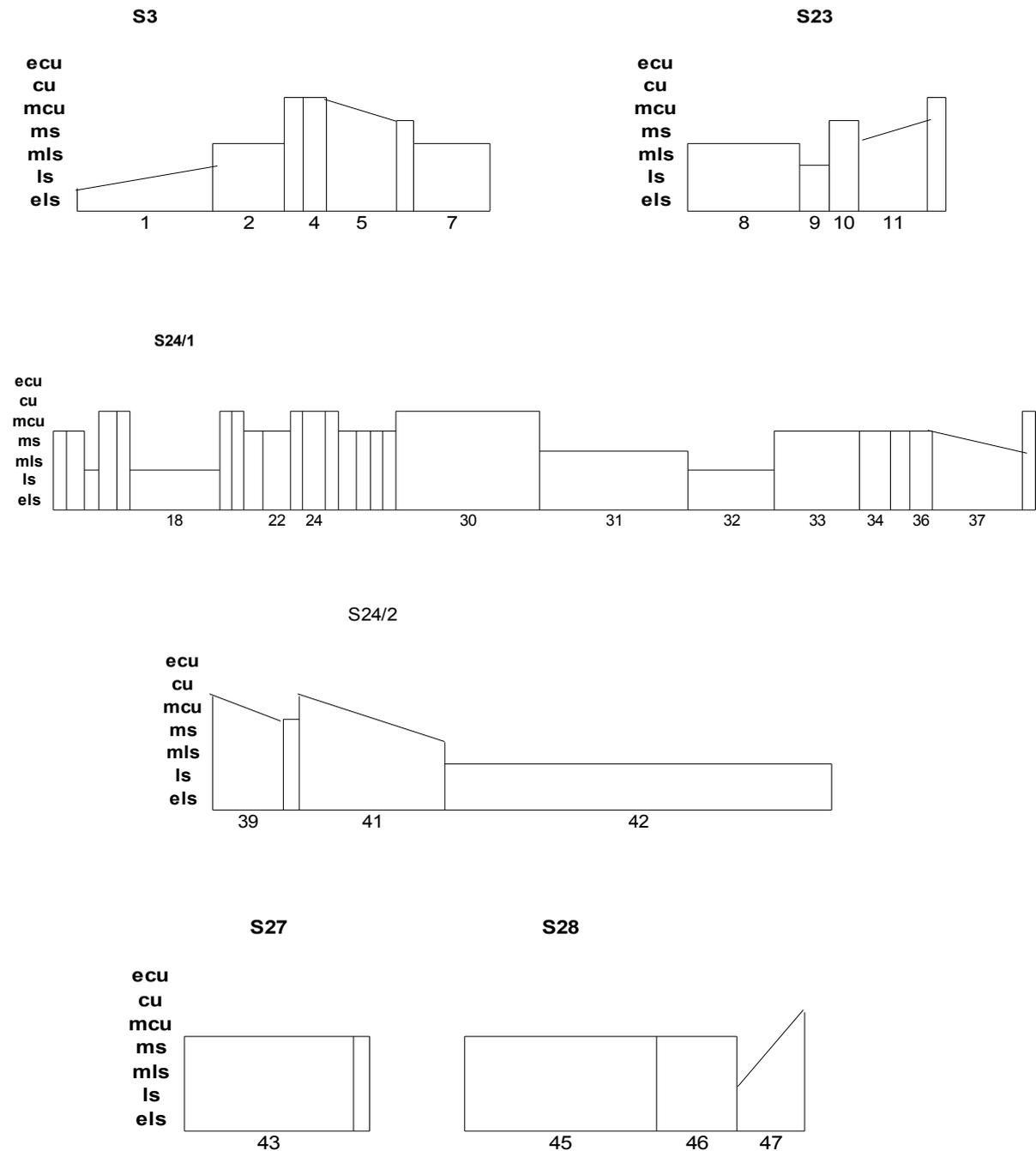
	641	176	2	mls
	642	177	2	ls
	643	178	6	mls
	644	179	1	mls
	645	180	12	mls – ls
	646	181	3	mcu
	650	182	8	ms – mls
48	732	183	48	ls – mls
	733	184	54	mls – ms – mls
50	860	185	6	ms
	862	186	6	ls
	863	187	4	ms
	864	188	1	ls
	865	189	6	ms
	866	190	18	ms
	868	191	3	mls
	Trickmontage			
	869	192	0	mls
	870	193	4	mls
	871	194	5	ms
	872	195	2	mls
Trickmontage				
	873	196	0	mls
	874	197	4	mls
	875	198	2	ms
	876	199	3	ls
	878	200	2	ls
	880	201	2	ls
	881	202	2	ls
	882	203	1	ls
	883	204	1	ls

Fin

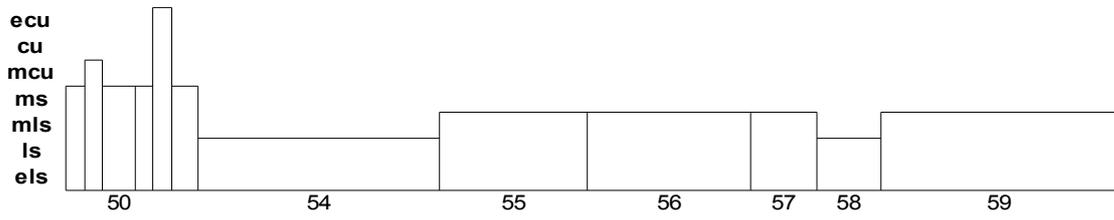
Okinus und Oseis Schnittfrequenzgrafiken *Zatōichi*, 2003, von Kitano Takeshi

Erstellt von der DVD:

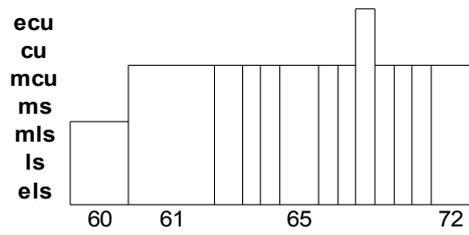
Zatōichi. Der blinde Samurai, Regie: Kitano Takeshi, DVD-Video, Concorde Home Entertainment 2005; (Orig. *Zatōichi*, Japan 2003).



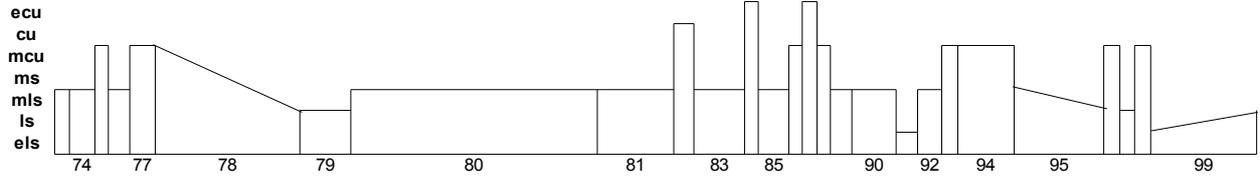
S30



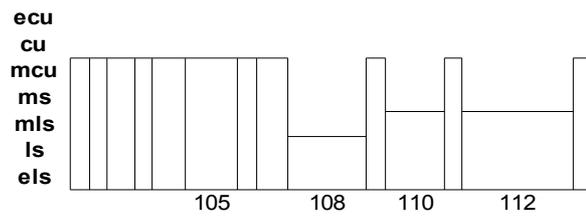
S32



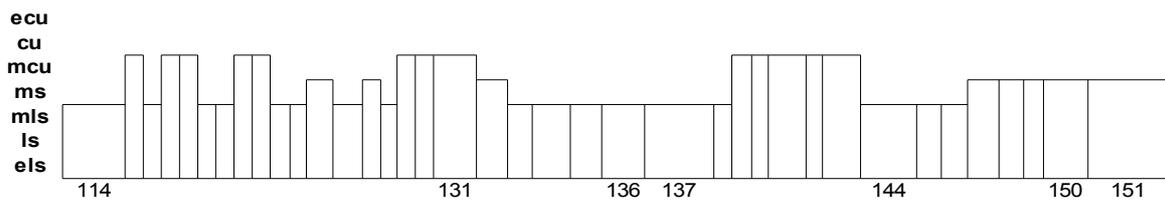
S34/1



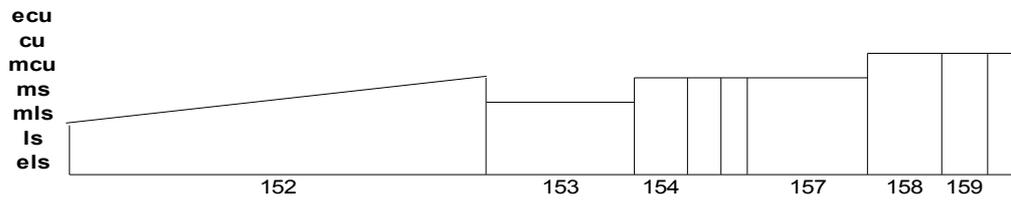
S34/2



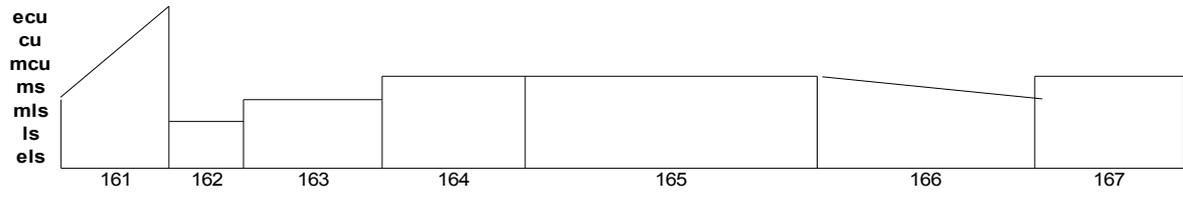
S34/3



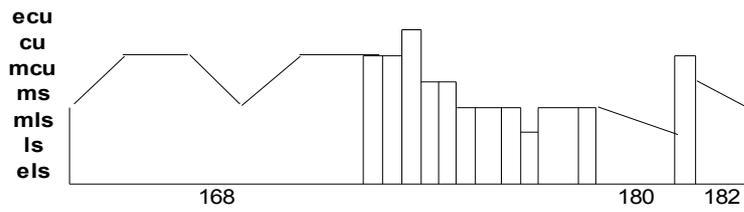
S41



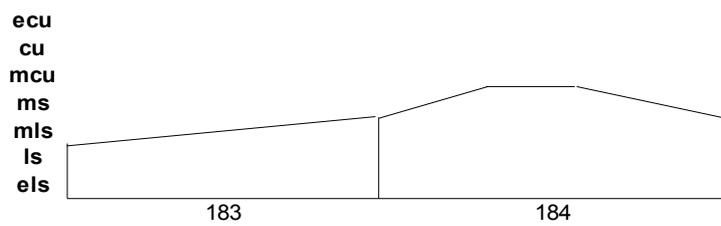
S42

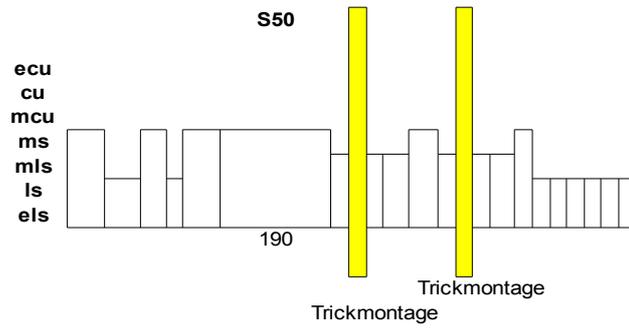


S45



S48





Fin

Anhang 4**Einstellungsprotokoll *Ichi*, 2008, von Sori Fumihiko**

Erstellt von der DVD:

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga
Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

E #	Zeitanzeige von bis	Dauer in sek.	Sequenz #	Dauer in sek.	Sequenz-Handlung
1	0:00:12 bis 0:00:38	26	1	56	Schneesturm/ Ichi schlägt sich durch.
2	0:00:38 bis 0:00:43	5			
3	0:00:43 bis 0:00:56	13			
4	0:00:56 bis 0:01:08	12			
5	0:01:08 bis 0:01:25	17	2	138 [2min 18sec]	Ichi spielt vor Haus/ wird abgewiesen.
6	0:01:25 bis 0:01:30	5			
7	0:01:30 bis 0:01:33	3			
8	0:01:33 bis 0:01:40	7			
9	0:01:40 bis 0:01:46	6			
10	0:01:46 bis 0:01:53	7			
11	0:01:53 bis 0:01:58	5			
12	0:01:58 bis 0:02:08	10			
13	0:02:08 bis 0:02:17	9			Ichi hat sich in Scheune von Haus versteckt/ Mann bringt ihr essen/ versuchte Vergewaltigung/ Ichi schneidet ihm Finger ab.
14	0:02:17 bis 0:02:31	14			
15	0:02:31 bis 0:02:34	3			
16	0:02:34 bis 0:02:50	16			
17	0:02:50 bis 0:02:52	2			
18	0:02:52 bis 0:02:54	2			
19	0:02:54 bis 0:02:55	1			
20	0:02:55 bis 0:02:55	0			
21	0:02:55 bis 0:02:55	0			
22	0:02:55 bis 0:02:55	0			
23	0:02:55 bis 0:02:55	0			
24	0:02:55 bis 0:03:08	13			
25	0:03:08 bis 0:03:26	18	3	84 [1min 24sec]	Vorspann/ Filmtitel/ Montage Berg- landschaft/ melancholisches Lied/ Credits/ Ichi als Kind umherziehend mit <i>goze</i> Spielerinnen.
26	0:03:26 bis 0:03:32	6			
27	0:03:32 bis 0:03:38	6			
28	0:03:38 bis 0:03:43	5			
29	0:03:43 bis 0:03:52	9			
30	0:03:52 bis 0:04:01	9			
31	0:04:01 bis 0:04:08	7			
32	0:04:08 bis 0:04:15	7			
33	0:04:15 bis 0:04:20	5			
34	0:04:20 bis 0:04:29	9			
35	0:04:29 bis 0:04:50	21			
36	0:04:50 bis 0:06:28	98			
37	0:06:28 bis 0:06:33	5			
38	0:06:33 bis 0:06:40	7			
39	0:06:40 bis 0:06:45	5			
40	0:06:45 bis 0:06:49	4			

41	0:06:49 bis 0:06:52	3
42	0:06:52 bis 0:07:01	9
43	0:07:01 bis 0:07:11	10
44	0:07:11 bis 0:07:16	5
45	0:07:16 bis 0:07:18	2
46	0:07:18 bis 0:07:37	19
47	0:07:37 bis 0:07:45	8
48	0:07:45 bis 0:07:47	2
49	0:07:47 bis 0:07:58	11
50	0:07:58 bis 0:08:17	19
51	0:08:17 bis 0:08:25	8
52	0:08:25 bis 0:08:49	24
53	0:08:49 bis 0:08:50	1
54	0:08:50 bis 0:08:51	1
55	0:08:51 bis 0:08:52	1
56	0:08:52 bis 0:08:54	2
57	0:08:54 bis 0:09:01	7
58	0:09:01 bis 0:09:04	3
59	0:09:04 bis 0:09:08	4
60	0:09:08 bis 0:09:14	6
61	0:09:14 bis 0:09:19	5
62	0:09:19 bis 0:09:30	11
63	0:09:30 bis 0:09:32	2
64	0:09:32 bis 0:09:39	7
65	0:09:39 bis 0:09:45	6
66	0:09:45 bis 0:09:47	2
67	0:09:47 bis 0:09:53	6
68	0:09:53 bis 0:10:02	9
69	0:10:02 bis 0:10:12	10
70	0:10:12 bis 0:10:15	3
71	0:10:15 bis 0:10:18	3
72	0:10:18 bis 0:10:37	19
73	0:10:37 bis 0:10:48	11
74	0:10:48 bis 0:10:53	5
75	0:10:53 bis 0:10:56	3
76	0:10:56 bis 0:10:59	3
77	0:10:59 bis 0:11:01	2
78	0:11:01 bis 0:11:03	2
79	0:11:03 bis 0:11:07	4
80	0:11:07 bis 0:11:11	4
81	0:11:11 bis 0:11:12	1
82	0:11:12 bis 0:11:12	0
83	0:11:12 bis 0:11:15	3
84	0:11:15 bis 0:11:21	6
85	0:11:21 bis 0:11:25	4
86	0:11:25 bis 0:11:30	5
87	0:11:30 bis 0:11:36	6
88	0:11:36 bis 0:11:42	6
89	0:11:42 bis 0:11:45	3
90	0:11:45 bis 0:11:51	6
91	0:11:51 bis 0:11:52	1

Fremder kommt, der
Ichi helfen will/ doch
Freier greifen ihn an/
Ichi besiegt sie.

92	0:11:52 bis 0:11:52	0			
93	0:11:52 bis 0:11:52	0			
94	0:11:52 bis 0:11:53	1			
95	0:11:53 bis 0:11:54	1			
96	0:11:54 bis 0:11:56	2			
97	0:11:56 bis 0:11:58	2			
98	0:11:58 bis 0:12:00	2			
99	0:12:00 bis 0:12:04	4			
100	0:12:04 bis 0:12:07	3			
101	0:12:07 bis 0:12:09	2			
102	0:12:09 bis 0:12:09	0			
103	0:12:09 bis 0:12:11	2			
104	0:12:11 bis 0:12:12	1			
105	0:12:12 bis 0:12:14	2			
106	0:12:14 bis 0:12:16	2			
107	0:12:16 bis 0:12:24	8			
108	0:12:24 bis 0:12:27	3			
109	0:12:27 bis 0:12:27	0			
110	0:12:27 bis 0:12:28	1			
111	0:12:28 bis 0:12:29	1			
112	0:12:29 bis 0:12:30	1			
113	0:12:30 bis 0:12:30	0			
114	0:12:30 bis 0:12:35	5			
115	0:12:35 bis 0:12:37	2			
116	0:12:37 bis 0:12:39	2			
117	0:12:39 bis 0:12:50	11			
118	0:12:50 bis 0:12:55	5			
119	0:12:55 bis 0:13:02	7			
120	0:13:02 bis 0:13:12	10			
121	0:13:12 bis 0:14:03	51			
122	0:14:03 bis 0:14:48	45	5	157 [2min 37sec]	Ichi zieht weiter/ der Fremde, Samurai Toma, geht ihr nach/ sie fragt im Dorf Jungen nach Spielhöhle.
123	0:14:48 bis 0:14:53	5			
124	0:14:53 bis 0:15:07	14			
125	0:15:07 bis 0:15:16	9			
126	0:15:16 bis 0:15:29	13			
127	0:15:29 bis 0:15:49	20			
128	0:15:49 bis 0:15:52	3			
129	0:15:52 bis 0:15:58	6	6	250 [4min 10sec]	In der Spielhöhle/ Toma spielt und Ichi hilft ihm zu gewinnen/ dann geht sie und er ihr nach.
130	0:15:58 bis 0:16:03	5			
131	0:16:03 bis 0:16:06	3			
132	0:16:06 bis 0:16:18	12			
133	0:16:18 bis 0:16:22	4			
134	0:16:22 bis 0:16:31	9			
135	0:16:31 bis 0:16:34	3			
136	0:16:34 bis 0:16:37	3			
137	0:16:37 bis 0:16:42	5			
138	0:16:42 bis 0:16:48	6			
139	0:16:48 bis 0:16:52	4			
140	0:16:52 bis 0:16:55	3			
141	0:16:55 bis 0:17:01	6			
142	0:17:01 bis 0:17:04	3			
143	0:17:04 bis 0:17:09	5			

144	0:17:09 bis 0:17:18	9			
145	0:17:18 bis 0:17:22	4			
146	0:17:22 bis 0:17:24	2			
147	0:17:24 bis 0:17:28	4			
148	0:17:28 bis 0:17:35	7			
149	0:17:35 bis 0:17:44	9			
150	0:17:44 bis 0:17:50	6			
151	0:17:50 bis 0:18:01	11			
152	0:18:01 bis 0:18:03	2			
153	0:18:03 bis 0:18:18	15			
154	0:18:18 bis 0:18:21	3			
155	0:18:21 bis 0:18:22	1			
156	0:18:22 bis 0:18:26	4			
157	0:18:26 bis 0:18:29	3			
158	0:18:29 bis 0:18:33	4			
159	0:18:33 bis 0:18:35	2			
160	0:18:35 bis 0:18:36	1			
161	0:18:36 bis 0:18:37	1			
162	0:18:37 bis 0:18:38	1			
163	0:18:38 bis 0:18:58	20			
164	0:18:58 bis 0:19:02	4			
165	0:19:02 bis 0:19:06	4			
166	0:19:06 bis 0:19:14	8			
167	0:19:14 bis 0:19:16	2			
168	0:19:16 bis 0:19:26	10			
169	0:19:26 bis 0:19:28	2			
170	0:19:28 bis 0:19:30	2			
171	0:19:30 bis 0:19:39	9			
172	0:19:39 bis 0:19:42	3			
173	0:19:42 bis 0:19:46	4			
174	0:19:46 bis 0:19:59	13			
175	0:19:59 bis 0:20:04	5			
176	0:20:04 bis 0:20:43	39	7	226 [3min 46sec]	Ichi ist mit dem Jungen Kotaro unterwegs/ Toma kommt ihnen nach/ <i>banki-to</i> Bande taucht auf, will Tomas Gewinn/ Ichi besiegt sie.
177	0:20:43 bis 0:20:48	5			
178	0:20:48 bis 0:20:50	2			
179	0:20:50 bis 0:21:35	45			
180	0:21:35 bis 0:21:36	1			
181	0:21:36 bis 0:21:36	0			
182	0:21:36 bis 0:21:38	2			
183	0:21:38 bis 0:21:42	4			
184	0:21:42 bis 0:21:50	8			
185	0:21:50 bis 0:21:50	0			
186	0:21:50 bis 0:21:51	1			
187	0:21:51 bis 0:21:59	8			
188	0:21:59 bis 0:22:00	1			
189	0:22:00 bis 0:22:03	3			

190	0:22:03 bis 0:22:10	7			
191	0:22:10 bis 0:22:15	5			
192	0:22:15 bis 0:22:17	2			
193	0:22:17 bis 0:22:19	2			
194	0:22:19 bis 0:22:23	4			
195	0:22:23 bis 0:22:36	13			
196	0:22:36 bis 0:22:38	2			
197	0:22:38 bis 0:22:41	3			
198	0:22:41 bis 0:22:46	5			
199	0:22:46 bis 0:22:52	6			
200	0:22:52 bis 0:22:57	5			
201	0:22:57 bis 0:22:59	2			
202	0:22:59 bis 0:23:01	2			
203	0:23:01 bis 0:23:04	3			
204	0:23:04 bis 0:23:11	7			
205	0:23:11 bis 0:23:12	1			
206	0:23:12 bis 0:23:24	12			
207	0:23:24 bis 0:23:37	13			
208	0:23:37 bis 0:23:45	8			
209	0:23:45 bis 0:24:22	37			
210	0:24:22 bis 0:24:35	13	8	164 [2min 44sec]	Ichi zieht weiter/ Kotaro lädt sie zu sich und seinem Vater ein/ Vater weiß etwas über blinden Schwertkämpfer.
211	0:24:35 bis 0:24:39	4			
212	0:24:39 bis 0:24:43	4			
213	0:24:43 bis 0:24:46	3			
214	0:24:46 bis 0:25:18	32			
215	0:25:18 bis 0:25:20	2			
216	0:25:20 bis 0:25:21	1			
217	0:25:21 bis 0:25:22	1			
218	0:25:22 bis 0:25:23	1			
219	0:25:23 bis 0:25:23	0			
220	0:25:23 bis 0:25:25	2			
221	0:25:25 bis 0:25:33	8			
222	0:25:33 bis 0:25:36	3			
223	0:25:36 bis 0:25:41	5			
224	0:25:41 bis 0:25:48	7			
225	0:25:48 bis 0:25:51	3			
226	0:25:51 bis 0:26:13	22			
227	0:26:13 bis 0:26:21	8			
228	0:26:21 bis 0:26:29	8			
229	0:26:29 bis 0:26:43	14			
230	0:26:43 bis 0:26:57	14	9	59	Bei <i>banki-to</i> Bande/ sehen Tote an/ scheinen Kampfstil zu kennen.
231	0:26:57 bis 0:27:04	7			
232	0:27:04 bis 0:27:28	24			
233	0:27:28 bis 0:27:35	7			
234	0:27:35 bis 0:27:39	4	10	25	Ichi spielt Musik/ ist in Gedanken.
235	0:27:39 bis 0:27:44	5			
236	0:27:44 bis 0:27:45	1			
237	0:27:45 bis 0:27:46	1			
238	0:27:46 bis 0:27:49	3			
239	0:27:49 bis 0:27:53	4			

240	0:27:53 bis 0:27:57	4	11	289 [4min 49sec]	Bei Shirakawa <i>yakuzas</i> / Ichi spielt auf Shamisen für die Runde beim Abendessen.
241	0:27:57 bis 0:28:02	5			
242	0:28:02 bis 0:28:26	24			
243	0:28:26 bis 0:28:28	2			
244	0:28:28 bis 0:28:32	4			
245	0:28:32 bis 0:28:55	23			
246	0:28:55 bis 0:29:02	7			
247	0:29:02 bis 0:29:25	23			
248	0:29:25 bis 0:29:30	5			
249	0:29:30 bis 0:29:34	4			
250	0:29:34 bis 0:29:39	5			
251	0:29:39 bis 0:29:51	12			
252	0:29:51 bis 0:29:54	3			
253	0:29:54 bis 0:29:57	3			
254	0:29:57 bis 0:30:06	9			
255	0:30:06 bis 0:30:27	21			
256	0:30:27 bis 0:30:34	7			
257	0:30:34 bis 0:30:42	8			
258	0:30:42 bis 0:30:47	5			
259	0:30:47 bis 0:30:50	3			
260	0:30:50 bis 0:30:54	4			
261	0:30:54 bis 0:31:02	8			
262	0:31:02 bis 0:31:13	11			
263	0:31:13 bis 0:31:18	5			
264	0:31:18 bis 0:31:25	7			
265	0:31:25 bis 0:31:34	9			
266	0:31:34 bis 0:31:56	22			
267	0:31:56 bis 0:31:59	3			
268	0:31:59 bis 0:32:21	22			
269	0:32:21 bis 0:32:22	1			
270	0:32:22 bis 0:32:24	2			
271	0:32:24 bis 0:32:34	10			
272	0:32:34 bis 0:32:42	8			
273	0:32:42 bis 0:32:45	3			
274	0:32:45 bis 0:33:04	19			
275	0:33:04 bis 0:33:12	8			
276	0:33:12 bis 0:33:16	4			
277	0:33:16 bis 0:33:20	4			
278	0:33:20 bis 0:33:45	25			
279	0:33:45 bis 0:33:49	4			
280	0:33:49 bis 0:33:55	6			
281	0:33:55 bis 0:34:06	11			
282	0:34:06 bis 0:34:07	1			
283	0:34:07 bis 0:34:15	8			
284	0:34:15 bis 0:34:22	7			
			12	34	Ichi und Kotaro gehen nach Hause.
			13	66 [1min 6sec]	Bei <i>banki-to</i> Bande/ Prostituierte soll Boss Banki nicht sehen können/ als sie es doch tut, stirbt sie.

285	0:34:22 bis 0:34:29	7	14	343 [5min 43sec]	Bei Shirakawa yakuzas/ Toraji und Boss, sein Vater, besprechen Lage/ Vater möchte Magistrat auf seine Seite ziehen, um Chance gegen Banki zu haben/ Toraji will kämpfen/ stellt Toma vor.			
286	0:34:29 bis 0:34:34	5						
287	0:34:34 bis 0:34:43	9						
288	0:34:43 bis 0:34:50	7						
289	0:34:50 bis 0:36:06	76						
290	0:36:06 bis 0:36:07	1						
291	0:36:07 bis 0:36:12	5						
292	0:36:12 bis 0:36:26	14						
293	0:36:26 bis 0:36:35	9						
294	0:36:35 bis 0:36:44	9						
295	0:36:44 bis 0:36:59	15						
296	0:36:59 bis 0:37:04	5						
297	0:37:04 bis 0:37:13	9						
298	0:37:13 bis 0:37:19	6						
299	0:37:19 bis 0:37:22	3						
300	0:37:22 bis 0:37:26	4						
301	0:37:26 bis 0:37:29	3						
302	0:37:29 bis 0:37:56	27						
303	0:37:56 bis 0:37:58	2						
304	0:37:58 bis 0:38:01	3						
305	0:38:01 bis 0:38:41	40						
306	0:38:41 bis 0:38:58	17						
307	0:38:58 bis 0:39:01	3						
308	0:39:01 bis 0:39:09	8						
309	0:39:09 bis 0:39:11	2						
310	0:39:11 bis 0:39:20	9						
311	0:39:20 bis 0:39:26	6						
312	0:39:26 bis 0:39:36	10						
313	0:39:36 bis 0:39:39	3						
314	0:39:39 bis 0:39:45	6						
315	0:39:45 bis 0:40:05	20						
316	0:40:05 bis 0:40:18	13				15	461 [7min 41sec]	Ichi und Toma treffen sich zufällig am See wieder/ unterhalten sich/ beginnen miteinander zu kämpfen, mit Stöcken.
317	0:40:18 bis 0:40:25	7						
318	0:40:25 bis 0:40:35	10						
319	0:40:35 bis 0:40:42	7						
320	0:40:42 bis 0:40:46	4						
321	0:40:46 bis 0:41:03	17						
322	0:41:03 bis 0:41:07	4						
323	0:41:07 bis 0:41:42	35						
324	0:41:42 bis 0:41:44	2						
325	0:41:44 bis 0:42:03	19						
326	0:42:03 bis 0:42:08	5						
327	0:42:08 bis 0:42:13	5						
328	0:42:13 bis 0:42:59	46						
329	0:42:59 bis 0:43:04	5						
330	0:43:04 bis 0:43:57	53						
331	0:43:57 bis 0:44:31	34						
332	0:44:31 bis 0:44:38	7						
333	0:44:38 bis 0:44:43	5						
334	0:44:43 bis 0:44:49	6						
335	0:44:49 bis 0:44:58	9						

336	0:44:58 bis 0:45:02	4			
337	0:45:02 bis 0:45:43	41			
338	0:45:43 bis 0:46:00	17			
339	0:46:00 bis 0:46:04	4			
340	0:46:04 bis 0:46:10	6			
341	0:46:10 bis 0:46:13	3			
342	0:46:13 bis 0:46:18	5			
343	0:46:18 bis 0:46:21	3			
344	0:46:21 bis 0:46:23	2			
345	0:46:23 bis 0:46:29	6			
346	0:46:29 bis 0:46:33	4			
347	0:46:33 bis 0:47:02	29			
348	0:47:02 bis 0:47:04	2			
349	0:47:04 bis 0:47:06	2			
350	0:47:06 bis 0:47:14	8			
351	0:47:14 bis 0:47:23	9			
352	0:47:23 bis 0:47:37	14			
353	0:47:37 bis 0:47:40	3			
354	0:47:40 bis 0:47:41	1			
355	0:47:41 bis 0:47:46	5			
356	0:47:46 bis 0:47:49	3			
357	0:47:49 bis 0:48:01	12	16	20	Festival Vorbereitungen der Shirakawa <i>yakuza</i> .
358	0:48:01 bis 0:48:06	5			
359	0:48:06 bis 0:48:09	3			
360	0:48:09 bis 0:48:54	45	17	240 [4min]	Zurück zu Ichi und Toma/ er hat sie besiegt/ verarztet ihre Hand/ er erzählt, wie es dazu kam, dass er nicht mit einem echten Schwert kämpfen kann.
361	0:48:54 bis 0:48:57	3			
362	0:48:57 bis 0:49:02	5			
363	0:49:02 bis 0:49:08	6			
364	0:49:08 bis 0:49:10	2			
365	0:49:10 bis 0:49:14	4			
366	0:49:14 bis 0:49:17	3			
367	0:49:17 bis 0:49:19	2			
368	0:49:19 bis 0:49:20	1			
369	0:49:20 bis 0:49:20	0			
370	0:49:20 bis 0:49:21	1			
371	0:49:21 bis 0:49:23	2			
372	0:49:23 bis 0:49:25	2			
373	0:49:25 bis 0:49:29	4			
374	0:49:29 bis 0:49:37	8			
375	0:49:37 bis 0:49:42	5			
376	0:49:42 bis 0:50:30	48			
377	0:50:30 bis 0:50:39	9			
378	0:50:39 bis 0:50:43	4			
379	0:50:43 bis 0:50:49	6			
380	0:50:49 bis 0:50:55	6			
381	0:50:55 bis 0:51:04	9			
382	0:51:04 bis 0:51:26	22			
383	0:51:26 bis 0:51:53	27			
384	0:51:53 bis 0:52:06	13			
385	0:52:06 bis 0:52:11	5			
386	0:52:11 bis 0:52:23	12	18	47	Abend/ Toma trainiert.
387	0:52:23 bis 0:52:32	9			

388	0:52:32 bis 0:52:38	6			
389	0:52:38 bis 0:52:45	7			Ichi denkt nach.
390	0:52:45 bis 0:52:53	8			
391	0:52:53 bis 0:53:03	10			
392	0:53:03 bis 0:53:05	2	19	558 [9min 18sec]	Dorf mach sich fertig für Festival/ der Magistrat erscheint/ Festival beginnt/ Ichi sucht nach blindem Schwertkämpfer, als sie erkennt, dass dieser nur Gaukler, geht sie.
393	0:53:05 bis 0:53:08	3			
394	0:53:08 bis 0:53:10	2			
395	0:53:10 bis 0:53:13	3			
396	0:53:13 bis 0:53:15	2			
397	0:53:15 bis 0:53:19	4			
398	0:53:19 bis 0:53:28	9			
399	0:53:28 bis 0:53:44	16			
400	0:53:44 bis 0:53:58	14			
401	0:53:58 bis 0:54:03	5			
402	0:54:03 bis 0:54:08	5			
403	0:54:08 bis 0:54:12	4			
404	0:54:12 bis 0:54:16	4			
405	0:54:16 bis 0:54:20	4			
406	0:54:20 bis 0:54:26	6			
407	0:54:26 bis 0:54:28	2			
408	0:54:28 bis 0:54:30	2			
409	0:54:30 bis 0:54:46	16			
410	0:54:46 bis 0:55:01	15			
411	0:55:01 bis 0:55:06	5			
412	0:55:06 bis 0:55:14	8			
413	0:55:14 bis 0:55:24	10			
414	0:55:24 bis 0:55:28	4			
415	0:55:28 bis 0:55:49	21			
416	0:55:49 bis 0:55:53	4			
417	0:55:53 bis 0:56:00	7			
418	0:56:00 bis 0:56:08	8			
419	0:56:08 bis 0:56:11	3			
420	0:56:11 bis 0:56:14	3			
421	0:56:14 bis 0:56:15	1			
422	0:56:15 bis 0:56:18	3			
423	0:56:18 bis 0:56:21	3			
424	0:56:21 bis 0:56:23	2			
425	0:56:23 bis 0:56:24	1			
426	0:56:24 bis 0:56:26	2			
427	0:56:26 bis 0:56:28	2			
428	0:56:28 bis 0:56:30	2			
429	0:56:30 bis 0:56:32	2			
430	0:56:32 bis 0:56:34	2			
431	0:56:34 bis 0:56:35	1			
432	0:56:35 bis 0:56:36	1			
433	0:56:36 bis 0:56:37	1			
434	0:56:37 bis 0:56:37	0			
435	0:56:37 bis 0:56:38	1			
436	0:56:38 bis 0:56:39	1			
437	0:56:39 bis 0:56:40	1			
438	0:56:40 bis 0:56:42	2			
439	0:56:42 bis 0:56:43	1			<i>banki-to</i> Bande taucht auf/ greift an, Panik bricht aus/ es kommt zu Kampf.

440	0:56:43 bis 0:56:44	1
441	0:56:44 bis 0:56:45	1
442	0:56:45 bis 0:56:47	2
443	0:56:47 bis 0:56:48	1
444	0:56:48 bis 0:56:49	1
445	0:56:49 bis 0:56:50	1
446	0:56:50 bis 0:56:51	1
447	0:56:51 bis 0:56:52	1
448	0:56:52 bis 0:56:53	1
449	0:56:53 bis 0:56:54	1
450	0:56:54 bis 0:56:55	1
451	0:56:55 bis 0:56:56	1
452	0:56:56 bis 0:56:57	1
453	0:56:57 bis 0:56:58	1
454	0:56:58 bis 0:57:00	2
455	0:57:00 bis 0:57:03	3
456	0:57:03 bis 0:57:05	2
457	0:57:05 bis 0:57:06	1
458	0:57:06 bis 0:57:07	1
459	0:57:07 bis 0:57:11	4
460	0:57:11 bis 0:57:40	29
461	0:57:40 bis 0:57:42	2
462	0:57:42 bis 0:57:43	1
463	0:57:43 bis 0:57:44	1
464	0:57:44 bis 0:57:44	0
465	0:57:44 bis 0:57:47	3
466	0:57:47 bis 0:57:50	3
467	0:57:50 bis 0:57:52	2
468	0:57:52 bis 0:57:54	2
469	0:57:54 bis 0:57:55	1
470	0:57:55 bis 0:57:56	1
471	0:57:56 bis 0:58:34	38
472	0:58:34 bis 0:58:46	12
473	0:58:46 bis 0:58:48	2
474	0:58:48 bis 0:58:49	1
475	0:58:49 bis 0:58:50	1
476	0:58:50 bis 0:58:52	2
477	0:58:52 bis 0:59:28	36
478	0:59:28 bis 0:59:40	12
479	0:59:40 bis 0:59:44	4
480	0:59:44 bis 1:00:01	17
481	1:00:01 bis 1:00:08	7
482	1:00:08 bis 1:00:14	6
483	1:00:14 bis 1:00:30	16
484	1:00:30 bis 1:00:32	2
485	1:00:32 bis 1:00:35	3
486	1:00:35 bis 1:00:38	3
487	1:00:38 bis 1:00:41	3
488	1:00:41 bis 1:00:43	2
489	1:00:43 bis 1:00:44	1
490	1:00:44 bis 1:00:46	2
491	1:00:46 bis 1:00:46	0

Toma kommt/
doch kann Schwert nicht
ziehen/ banki-to *yakuza*
töten Boss der Shirakawa/

Ichi taucht auf/ sie will
statt Toma zu Banki
gebracht werden/ einige
seiner Männer greifen sie
an/ Ichi besiegt sie.

492	1:00:46 bis 1:00:52	6			
493	1:00:52 bis 1:00:55	3			
494	1:00:55 bis 1:00:55	0			
495	1:00:55 bis 1:00:56	1			
496	1:00:56 bis 1:00:58	2			
497	1:00:58 bis 1:00:58	0			
498	1:00:58 bis 1:01:00	2			
499	1:01:00 bis 1:01:01	1			
500	1:01:01 bis 1:01:01	0			
501	1:01:01 bis 1:01:02	1			
502	1:01:02 bis 1:01:03	1			
503	1:01:03 bis 1:01:04	1			
504	1:01:04 bis 1:01:05	1			
505	1:01:05 bis 1:01:07	2			
506	1:01:07 bis 1:01:08	1			
507	1:01:08 bis 1:01:08	0			
508	1:01:08 bis 1:01:10	2			
509	1:01:10 bis 1:01:12	2			
510	1:01:12 bis 1:01:12	0			
511	1:01:12 bis 1:01:14	2			
512	1:01:14 bis 1:01:15	1			
513	1:01:15 bis 1:01:16	1			
514	1:01:16 bis 1:01:22	6			
515	1:01:22 bis 1:01:23	1			
516	1:01:23 bis 1:01:24	1			
517	1:01:24 bis 1:01:25	1			
518	1:01:25 bis 1:01:27	2			
519	1:01:27 bis 1:01:45	18			
520	1:01:45 bis 1:01:57	12			
521	1:01:57 bis 1:02:01	4			
522	1:02:01 bis 1:02:11	10			
523	1:02:11 bis 1:02:27	16			
524	1:02:27 bis 1:02:32	5	20	416	Bei Bankis Lager/ Ichi wird vorgeführt/ soll Kampfkünste zeigen.
525	1:02:32 bis 1:02:33	1		[6min 56sec]	
526	1:02:33 bis 1:02:34	1			
527	1:02:34 bis 1:02:35	1			
528	1:02:35 bis 1:02:42	7			
529	1:02:42 bis 1:02:56	14			
530	1:02:56 bis 1:02:57	1			
531	1:02:57 bis 1:02:59	2			
532	1:02:59 bis 1:03:00	1			
533	1:03:00 bis 1:03:02	2			
534	1:03:02 bis 1:03:06	4			
535	1:03:06 bis 1:03:09	3			
536	1:03:09 bis 1:03:13	4			
537	1:03:13 bis 1:03:20	7			
538	1:03:20 bis 1:03:22	2			
539	1:03:22 bis 1:03:25	3			
540	1:03:25 bis 1:03:32	7			
541	1:03:32 bis 1:03:35	3			
542	1:03:35 bis 1:03:39	4			
543	1:03:39 bis 1:03:40	1			

544	1:03:40 bis 1:03:41	1
545	1:03:41 bis 1:03:43	2
546	1:03:43 bis 1:03:45	2
547	1:03:45 bis 1:03:46	1
548	1:03:46 bis 1:04:02	16
549	1:04:02 bis 1:04:04	2
550	1:04:04 bis 1:04:09	5
551	1:04:09 bis 1:04:17	8
552	1:04:17 bis 1:04:18	1
553	1:04:18 bis 1:04:19	1
554	1:04:19 bis 1:04:28	9
555	1:04:28 bis 1:04:31	3
556	1:04:31 bis 1:04:33	2
557	1:04:33 bis 1:04:33	0
558	1:04:33 bis 1:04:34	1
559	1:04:34 bis 1:04:36	2
560	1:04:36 bis 1:04:40	4
561	1:04:40 bis 1:04:43	3
562	1:04:43 bis 1:04:48	5
563	1:04:48 bis 1:04:49	1
564	1:04:49 bis 1:04:51	2
565	1:04:51 bis 1:04:54	3
566	1:04:54 bis 1:05:06	12
567	1:05:06 bis 1:05:09	3
568	1:05:09 bis 1:05:15	6
569	1:05:15 bis 1:05:20	5
570	1:05:20 bis 1:05:25	5
571	1:05:25 bis 1:05:26	1
572	1:05:26 bis 1:05:27	1
573	1:05:27 bis 1:05:29	2
574	1:05:29 bis 1:05:30	1
575	1:05:30 bis 1:05:31	1
576	1:05:31 bis 1:05:31	0
577	1:05:31 bis 1:05:32	1
578	1:05:32 bis 1:05:34	2
579	1:05:34 bis 1:05:35	1
580	1:05:35 bis 1:05:37	2
581	1:05:37 bis 1:05:38	1
582	1:05:38 bis 1:05:38	0
583	1:05:38 bis 1:05:39	1
584	1:05:39 bis 1:05:40	1
585	1:05:40 bis 1:05:41	1
586	1:05:41 bis 1:05:42	1
587	1:05:42 bis 1:05:46	4
588	1:05:46 bis 1:05:51	5
589	1:05:51 bis 1:05:53	2
590	1:05:53 bis 1:05:55	2
591	1:05:55 bis 1:05:59	4
592	1:05:59 bis 1:06:00	1
593	1:06:00 bis 1:06:02	2
594	1:06:02 bis 1:06:04	2
595	1:06:04 bis 1:06:08	4

596	1:06:08 bis 1:06:15	7
597	1:06:15 bis 1:06:25	10
598	1:06:25 bis 1:06:26	1
599	1:06:26 bis 1:06:27	1
600	1:06:27 bis 1:06:36	9
601	1:06:36 bis 1:06:40	4
602	1:06:40 bis 1:06:43	3
603	1:06:43 bis 1:06:49	6
604	1:06:49 bis 1:06:57	8
605	1:06:57 bis 1:07:01	4
606	1:07:01 bis 1:07:06	5
607	1:07:06 bis 1:07:07	1
608	1:07:07 bis 1:07:08	1
609	1:07:08 bis 1:07:11	3
610	1:07:11 bis 1:07:12	1
611	1:07:12 bis 1:07:18	6
612	1:07:18 bis 1:07:19	1
613	1:07:19 bis 1:07:19	0
614	1:07:19 bis 1:07:20	1
615	1:07:20 bis 1:07:29	9
616	1:07:29 bis 1:07:34	5
617	1:07:34 bis 1:07:42	8
618	1:07:42 bis 1:07:44	2
619	1:07:44 bis 1:07:46	2
620	1:07:46 bis 1:07:46	0
621	1:07:46 bis 1:07:46	0
622	1:07:46 bis 1:07:47	1
623	1:07:47 bis 1:07:49	2
624	1:07:49 bis 1:07:50	1
625	1:07:50 bis 1:07:52	2
626	1:07:52 bis 1:07:58	6
627	1:07:58 bis 1:07:59	1
628	1:07:59 bis 1:07:59	0
629	1:07:59 bis 1:07:59	0
630	1:07:59 bis 1:08:00	1
631	1:08:00 bis 1:08:02	2
632	1:08:02 bis 1:08:02	0
633	1:08:02 bis 1:08:02	0
634	1:08:02 bis 1:08:03	1
635	1:08:03 bis 1:08:08	5
636	1:08:08 bis 1:08:21	13
637	1:08:21 bis 1:08:26	5
638	1:08:26 bis 1:08:34	8
639	1:08:34 bis 1:08:38	4
640	1:08:38 bis 1:08:50	12
641	1:08:50 bis 1:09:07	17

Banki will nun mit Ichi
kämpfen/ Ichi
verliert, Banki knockt sie
aus.

642	1:09:07 bis 1:09:14	7	21	113 [1min 53sec]	Im Dorf/ Shirakawa <i>yakuza</i> prügeln auf Toma ein/ Toraji greift ein, sie brauchen für den Angriff auf Banki alle Männer/ doch Toma muss vorher noch etwas erledigen.		
643	1:09:14 bis 1:09:17	3					
644	1:09:17 bis 1:09:20	3					
645	1:09:20 bis 1:09:25	5					
646	1:09:25 bis 1:09:26	1					
647	1:09:26 bis 1:09:30	4					
648	1:09:30 bis 1:09:47	17					
649	1:09:47 bis 1:09:54	7					
650	1:09:54 bis 1:09:58	4					
651	1:09:58 bis 1:10:06	8					
652	1:10:06 bis 1:10:10	4					
653	1:10:10 bis 1:10:16	6					
654	1:10:16 bis 1:10:21	5					
655	1:10:21 bis 1:10:28	7					
656	1:10:28 bis 1:10:32	4					
657	1:10:32 bis 1:10:36	4					
658	1:10:36 bis 1:10:39	3					
659	1:10:39 bis 1:10:42	3					
660	1:10:42 bis 1:10:53	11					
661	1:10:53 bis 1:11:00	7					
662	1:11:00 bis 1:11:04	4				22	603 [10min 3sec]
663	1:11:04 bis 1:11:18	14					
664	1:11:18 bis 1:11:30	12					
665	1:11:30 bis 1:11:38	8					
666	1:11:38 bis 1:11:42	4					
667	1:11:42 bis 1:11:58	16					
668	1:11:58 bis 1:12:03	5					
669	1:12:03 bis 1:12:15	12					
670	1:12:15 bis 1:12:21	6					
671	1:12:21 bis 1:12:39	18					
672	1:12:39 bis 1:12:46	7					
673	1:12:46 bis 1:13:27	41					
674	1:13:27 bis 1:13:29	2					
675	1:13:29 bis 1:13:31	2					
676	1:13:31 bis 1:13:39	8					
677	1:13:39 bis 1:13:42	3					
678	1:13:42 bis 1:13:44	2					
679	1:13:44 bis 1:13:51	7					
680	1:13:51 bis 1:13:55	4					
681	1:13:55 bis 1:13:59	4					
682	1:13:59 bis 1:14:01	2					
683	1:14:01 bis 1:14:04	3					
684	1:14:04 bis 1:14:07	3					
685	1:14:07 bis 1:14:09	2					
686	1:14:09 bis 1:14:12	3					
687	1:14:12 bis 1:14:42	30					
688	1:14:42 bis 1:14:47	5					
689	1:14:47 bis 1:14:50	3					
690	1:14:50 bis 1:14:53	3					
691	1:14:53 bis 1:15:03	10					
692	1:15:03 bis 1:15:08	5					
693	1:15:08 bis 1:15:12	4					
					Flashbacks in Ichis Vergangenheit.		

694	1:15:12 bis 1:15:14	2
695	1:15:14 bis 1:15:16	2
696	1:15:16 bis 1:15:22	6
697	1:15:22 bis 1:15:23	1
698	1:15:23 bis 1:15:25	2
699	1:15:25 bis 1:15:27	2
700	1:15:27 bis 1:15:31	4
701	1:15:31 bis 1:15:36	5
702	1:15:36 bis 1:15:38	2
703	1:15:38 bis 1:15:41	3
704	1:15:41 bis 1:15:45	4
705	1:15:45 bis 1:15:50	5
706	1:15:50 bis 1:15:54	4
707	1:15:54 bis 1:15:59	5
708	1:15:59 bis 1:16:01	2
709	1:16:01 bis 1:16:03	2
710	1:16:03 bis 1:16:06	3
711	1:16:06 bis 1:16:08	2
712	1:16:08 bis 1:16:10	2
713	1:16:10 bis 1:16:13	3
714	1:16:13 bis 1:16:16	3
715	1:16:16 bis 1:16:18	2
716	1:16:18 bis 1:16:23	5
717	1:16:23 bis 1:16:24	1
718	1:16:24 bis 1:16:24	0
719	1:16:24 bis 1:16:25	1
720	1:16:25 bis 1:16:26	1
721	1:16:26 bis 1:16:30	4
722	1:16:30 bis 1:16:35	5
723	1:16:35 bis 1:16:36	1
724	1:16:36 bis 1:16:38	2
725	1:16:38 bis 1:16:41	3
726	1:16:41 bis 1:16:48	7
727	1:16:48 bis 1:16:50	2
728	1:16:50 bis 1:16:52	2
729	1:16:52 bis 1:16:54	2
730	1:16:54 bis 1:17:00	6
731	1:17:00 bis 1:17:04	4
732	1:17:04 bis 1:17:08	4
733	1:17:08 bis 1:17:11	3
734	1:17:11 bis 1:17:20	9
735	1:17:20 bis 1:17:24	4
736	1:17:24 bis 1:17:27	3
737	1:17:27 bis 1:17:32	5
738	1:17:32 bis 1:17:45	13
739	1:17:45 bis 1:17:52	7
740	1:17:52 bis 1:18:18	26
741	1:18:18 bis 1:18:18	0
742	1:18:18 bis 1:18:21	3
743	1:18:21 bis 1:18:22	1
744	1:18:22 bis 1:18:25	3
745	1:18:25 bis 1:18:25	0

Ichi denkt an Toma/
plötzlich ist er da und
will sie dort herausholen.

746	1:18:25 bis 1:18:28	3			
747	1:18:28 bis 1:18:33	5			
748	1:18:33 bis 1:18:35	2			
749	1:18:35 bis 1:18:45	10			
750	1:18:45 bis 1:19:00	15			
751	1:19:00 bis 1:19:20	20			
752	1:19:20 bis 1:19:29	9			
753	1:19:29 bis 1:19:34	5			
754	1:19:34 bis 1:19:38	4			
755	1:19:38 bis 1:19:40	2			
756	1:19:40 bis 1:19:41	1			
757	1:19:41 bis 1:19:44	3			
758	1:19:44 bis 1:19:46	2			
759	1:19:46 bis 1:19:50	4			
760	1:19:50 bis 1:19:51	1			
761	1:19:51 bis 1:19:53	2			
762	1:19:53 bis 1:19:54	1			
763	1:19:54 bis 1:19:55	1			
764	1:19:55 bis 1:20:01	6			
765	1:20:01 bis 1:20:02	1			
766	1:20:02 bis 1:20:03	1			
767	1:20:03 bis 1:20:07	4			
768	1:20:07 bis 1:20:09	2			
769	1:20:09 bis 1:20:11	2			
770	1:20:11 bis 1:20:14	3			
771	1:20:14 bis 1:20:20	6			
772	1:20:20 bis 1:20:23	3			
773	1:20:23 bis 1:20:25	2			
774	1:20:25 bis 1:20:29	4			
775	1:20:29 bis 1:20:34	5			
776	1:20:34 bis 1:20:38	4			
777	1:20:38 bis 1:20:42	4			
778	1:20:42 bis 1:20:45	3			
779	1:20:45 bis 1:20:52	7			
780	1:20:52 bis 1:20:56	4			
781	1:20:56 bis 1:21:03	7			
782	1:21:03 bis 1:21:08	5			
783	1:21:08 bis 1:21:12	4	23	238 [3min 58sec]	Ichi und Toma kommen sich näher.
784	1:21:12 bis 1:21:52	40			
785	1:21:52 bis 1:22:47	55			
786	1:22:47 bis 1:23:48	61			
787	1:23:48 bis 1:24:28	40			
788	1:24:28 bis 1:24:36	8			
789	1:24:36 bis 1:24:43	7			
790	1:24:43 bis 1:24:49	6			Toma macht sich auf den Weg.
791	1:24:49 bis 1:25:01	12			
792	1:25:01 bis 1:25:50	49			
793	1:25:50 bis 1:25:57	7	24	1221 [20min 21sec]	Im Dorf/ Shirakawa <i>yakuza</i> und Toma warten auf Banki und seine Bande/ Showdown beginnt.
794	1:25:57 bis 1:26:02	5			
795	1:26:02 bis 1:26:05	3			
796	1:26:05 bis 1:26:15	10			
797	1:26:15 bis 1:26:18	3			

798	1:26:18 bis 1:26:21	3
799	1:26:21 bis 1:26:24	3
800	1:26:24 bis 1:26:33	9
801	1:26:33 bis 1:26:37	4
802	1:26:37 bis 1:26:39	2
803	1:26:39 bis 1:26:51	12
804	1:26:51 bis 1:26:54	3
805	1:26:54 bis 1:27:11	17
806	1:27:11 bis 1:27:21	10
807	1:27:21 bis 1:27:26	5
808	1:27:26 bis 1:27:36	10
809	1:27:36 bis 1:27:38	2
810	1:27:38 bis 1:27:44	6
811	1:27:44 bis 1:27:58	14
812	1:27:58 bis 1:28:00	2
813	1:28:00 bis 1:28:03	3
814	1:28:03 bis 1:28:05	2
815	1:28:05 bis 1:28:11	6
816	1:28:11 bis 1:28:13	2
817	1:28:13 bis 1:28:14	1
818	1:28:14 bis 1:28:16	2
819	1:28:16 bis 1:28:18	2
820	1:28:18 bis 1:28:22	4
821	1:28:22 bis 1:28:25	3
822	1:28:25 bis 1:28:27	2
823	1:28:27 bis 1:28:31	4
824	1:28:31 bis 1:28:32	1
825	1:28:32 bis 1:28:34	2
826	1:28:34 bis 1:28:35	1
827	1:28:35 bis 1:28:37	2
828	1:28:37 bis 1:28:39	2
829	1:28:39 bis 1:28:43	4
830	1:28:43 bis 1:29:02	19
831	1:29:02 bis 1:29:04	2
832	1:29:04 bis 1:29:22	18
833	1:29:22 bis 1:29:24	2
834	1:29:24 bis 1:29:25	1
835	1:29:25 bis 1:29:27	2
836	1:29:27 bis 1:29:28	1
837	1:29:28 bis 1:29:29	1
838	1:29:29 bis 1:29:30	1
839	1:29:30 bis 1:29:35	5
840	1:29:35 bis 1:29:39	4
841	1:29:39 bis 1:29:43	4
842	1:29:43 bis 1:29:46	3
843	1:29:46 bis 1:29:48	2
844	1:29:48 bis 1:29:50	2
845	1:29:50 bis 1:29:53	3
846	1:29:53 bis 1:29:56	3
847	1:29:56 bis 1:29:58	2
848	1:29:58 bis 1:30:00	2
849	1:30:00 bis 1:30:03	3

Ichi wacht auf und sucht
Toma.

Zurück zum Kampf/
Toma schafft es nicht
Schwert zu ziehen/
Toraji kann Vater rächen.

850	1:30:03 bis 1:30:04	1
851	1:30:04 bis 1:30:06	2
852	1:30:06 bis 1:30:06	0
853	1:30:06 bis 1:30:09	3
854	1:30:09 bis 1:30:13	4
855	1:30:13 bis 1:30:15	2
856	1:30:15 bis 1:30:16	1
857	1:30:16 bis 1:30:19	3
858	1:30:19 bis 1:30:19	0
859	1:30:19 bis 1:30:26	7
860	1:30:26 bis 1:30:30	4
861	1:30:30 bis 1:30:33	3
862	1:30:33 bis 1:30:34	1
863	1:30:34 bis 1:30:35	1
864	1:30:35 bis 1:30:37	2
865	1:30:37 bis 1:30:45	8
866	1:30:45 bis 1:30:53	8
867	1:30:53 bis 1:30:54	1
868	1:30:54 bis 1:31:01	7
869	1:31:01 bis 1:31:06	5
870	1:31:06 bis 1:31:16	10
871	1:31:16 bis 1:31:20	4
872	1:31:20 bis 1:31:25	5
873	1:31:25 bis 1:31:27	2
874	1:31:27 bis 1:31:29	2
875	1:31:29 bis 1:31:33	4
876	1:31:33 bis 1:31:34	1
877	1:31:34 bis 1:31:34	0
878	1:31:34 bis 1:31:38	4
879	1:31:38 bis 1:31:40	2
880	1:31:40 bis 1:31:46	6
881	1:31:46 bis 1:31:48	2
882	1:31:48 bis 1:31:53	5
883	1:31:53 bis 1:31:56	3
884	1:31:56 bis 1:31:59	3
885	1:31:59 bis 1:32:06	7
886	1:32:06 bis 1:32:15	9
887	1:32:15 bis 1:32:20	5
888	1:32:20 bis 1:32:22	2
889	1:32:22 bis 1:32:26	4
890	1:32:26 bis 1:32:31	5
891	1:32:31 bis 1:32:38	7
892	1:32:38 bis 1:32:44	6
893	1:32:44 bis 1:32:46	2
894	1:32:46 bis 1:32:50	4
895	1:32:50 bis 1:33:25	35
896	1:33:25 bis 1:33:34	9
897	1:33:34 bis 1:33:45	11
898	1:33:45 bis 1:33:50	5
899	1:33:50 bis 1:33:58	8
900	1:33:58 bis 1:34:02	4

Dorf ist ein Schlachtfeld/
viele Gefallene/
nur mehr wenige *yakuza*
der Shirakawa da/ auch
Bankis Männer stark
dezimiert/
Banki greift ein, will Ichi
zurück.

901	1:34:02 bis 1:34:08	6
902	1:34:08 bis 1:34:10	2
903	1:34:10 bis 1:34:14	4
904	1:34:14 bis 1:34:17	3
905	1:34:17 bis 1:34:30	13
906	1:34:30 bis 1:34:41	11
907	1:34:41 bis 1:34:46	5
908	1:34:46 bis 1:34:50	4
909	1:34:50 bis 1:34:57	7
910	1:34:57 bis 1:35:12	15
911	1:35:12 bis 1:35:17	5
912	1:35:17 bis 1:35:23	6
913	1:35:23 bis 1:35:36	13
914	1:35:36 bis 1:35:40	4
915	1:35:40 bis 1:35:49	9
916	1:35:49 bis 1:35:56	7
917	1:35:56 bis 1:36:09	13
918	1:36:09 bis 1:36:14	5
919	1:36:14 bis 1:36:27	13
920	1:36:27 bis 1:36:42	15
921	1:36:42 bis 1:36:46	4
922	1:36:46 bis 1:36:49	3
923	1:36:49 bis 1:36:52	3
924	1:36:52 bis 1:36:54	2
925	1:36:54 bis 1:36:57	3
926	1:36:57 bis 1:36:58	1
927	1:36:58 bis 1:37:04	6
928	1:37:04 bis 1:37:07	3
929	1:37:07 bis 1:37:11	4
930	1:37:11 bis 1:37:18	7
931	1:37:18 bis 1:37:28	10
932	1:37:28 bis 1:37:29	1
933	1:37:29 bis 1:37:29	0
934	1:37:29 bis 1:37:32	3
935	1:37:32 bis 1:37:37	5
936	1:37:37 bis 1:37:43	6
937	1:37:43 bis 1:37:52	9
938	1:37:52 bis 1:37:53	1
939	1:37:53 bis 1:37:54	1
940	1:37:54 bis 1:37:54	0
941	1:37:54 bis 1:37:56	2
942	1:37:56 bis 1:37:57	1
943	1:37:57 bis 1:37:58	1
944	1:37:58 bis 1:37:59	1
945	1:37:59 bis 1:37:59	0
946	1:37:59 bis 1:38:01	2
947	1:38:01 bis 1:38:02	1
948	1:38:02 bis 1:38:03	1
949	1:38:03 bis 1:38:11	8
950	1:38:11 bis 1:38:19	8
951	1:38:19 bis 1:38:24	5

Toma nimmt Bankis
Herausforderung zum
Kampf an/
schafft es Schwert zu
ziehen.

Zurück zu Ichi.

Wieder zum Kampf.

952	1:38:24 bis 1:38:27	3
953	1:38:27 bis 1:38:28	1
954	1:38:28 bis 1:38:31	3
955	1:38:31 bis 1:38:35	4
956	1:38:35 bis 1:38:37	2
957	1:38:37 bis 1:38:42	5
958	1:38:42 bis 1:38:47	5
959	1:38:47 bis 1:39:00	13
960	1:39:00 bis 1:39:13	13
961	1:39:13 bis 1:39:27	14
962	1:39:27 bis 1:39:38	11
963	1:39:38 bis 1:39:56	18
964	1:39:56 bis 1:39:58	2
965	1:39:58 bis 1:40:13	15
966	1:40:13 bis 1:40:21	8
967	1:40:21 bis 1:40:34	13
968	1:40:34 bis 1:41:04	30
969	1:41:04 bis 1:41:22	18
970	1:41:22 bis 1:41:37	15
971	1:41:37 bis 1:41:53	16
972	1:41:53 bis 1:42:08	15
973	1:42:08 bis 1:42:14	6
974	1:42:14 bis 1:42:41	27
975	1:42:41 bis 1:42:58	17
976	1:42:58 bis 1:43:15	17
977	1:43:15 bis 1:43:20	5
978	1:43:20 bis 1:43:30	10
979	1:43:30 bis 1:43:54	24
980	1:43:54 bis 1:44:01	7
981	1:44:01 bis 1:44:06	5
982	1:44:06 bis 1:44:07	1
983	1:44:07 bis 1:44:08	1
984	1:44:08 bis 1:44:08	0
985	1:44:08 bis 1:44:09	1
986	1:44:09 bis 1:44:10	1
987	1:44:10 bis 1:44:11	1
988	1:44:11 bis 1:44:12	1
989	1:44:12 bis 1:44:13	1
990	1:44:13 bis 1:44:14	1
991	1:44:14 bis 1:44:15	1
992	1:44:15 bis 1:44:18	3
993	1:44:18 bis 1:44:20	2
994	1:44:20 bis 1:44:20	0
995	1:44:20 bis 1:44:40	20
996	1:44:40 bis 1:44:58	18
997	1:44:58 bis 1:45:02	4
998	1:45:02 bis 1:45:06	4
999	1:45:06 bis 1:45:22	16

Ichi kommt an/
Banki und Toma haben
sich gegenseitig schwer
verletzt/ Toma stirbt.

Doch Banki richtet sich
wieder auf/
Ichi kämpft mit ihm und
besiegt ihn.

1000	1:45:22 bis 1:45:28	6	25	117 [1min 57sec]	Das Dorf hat sich wieder beruhigt/ Ichi singt an Tomas Grab das Lied, das er sich wünschte.
1001	1:45:28 bis 1:45:51	23			
1002	1:45:51 bis 1:46:02	11			
1003	1:46:02 bis 1:46:15	13			
1004	1:46:15 bis 1:46:31	16			
1005	1:46:31 bis 1:46:56	25			
1006	1:46:56 bis 1:47:02	6			
1007	1:47:02 bis 1:47:19	17			
1008	1:47:19 bis 1:47:37	18	26	172 [2min 52sec]	Ichi verabschiedet sich von Kotaro.
1009	1:47:37 bis 1:47:55	18			
1010	1:47:55 bis 1:48:17	22			
1011	1:48:17 bis 1:48:27	10			
1012	1:48:27 bis 1:48:31	4			
1013	1:48:31 bis 1:48:48	17			
1014	1:48:48 bis 1:48:53	5			
1015	1:48:53 bis 1:49:03	10			
1016	1:49:03 bis 1:49:13	10			
1017	1:49:13 bis 1:49:14	1			
1018	1:49:14 bis 1:49:32	18			
1019	1:49:32 bis 1:49:39	7			
1020	1:49:39 bis 1:50:07	28			
1021	1:50:07 bis 1:50:11	4			
1022	1:50:11 bis 1:54:12	241	27	[4min 1sec]	Standbild von Ichi. Abspann/ Credits.

Fin

Ichis Einstellungsprotkoll *Ichi*, 2008, von Sori Fumihiko

Erstellt von der DVD:

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße	
1	1	1	26	ls	
	2	2	5	ms	
	3	3	13	cu	
	4	4	12	ls	
2	dissolve				
	5	5	17	ls	
	6	6	5	ms	
	7	7	3	ms	
	8	8	7	ls	
	dissolve				
	11	9	5	mls	
	12	10	10	mls	
	13	11	9	ms	
	14	12	14	mcu	
	15	13	3	mls	
	16	14	16	mcu	
	17	15	2	cu	
	18	16	2	mcu	
	19	17	1	ecu	
	20	18	0	ecu	
	21	19	0	ecu	
	22	20	0	ecu	
	23	21	0	ecu	
	25	22	18	ms – mcu	
	3	fade out – fade in			
		30	23	9	els
		31	24	7	ls
		32	25	7	mcu
		33	26	5	ms
34		27	9	ls	
35		28	21	ls	
4	fade out – fade in				
	36	29	98	cu	
	37	30	5	els	
	38	31	7	ls	
	39	32	5	mcu	
	40	33	4	mcu	
	41	34	3	mcu	
	43	35	10	mcu	
44	36	5	cu		

	45	37	2	ms
	50	38	19	cu – mcu – ecu – mls
	51	39	8	ls
	52	40	24	ms
	53	41	1	cu
	54	42	1	ms
	55	43	1	cu
	56	44	2	mls
	58	45	3	mls
	82	46	0	cu
	85	47	4	cu
	86	48	5	mcu
	87	49	6	ms
	88	50	6	mls
	90	51	6	mls
	91	52	1	mcu
	92	53	0	mcu
	93	54	0	mls
	94	55	1	mcu
	95	56	1	cu
	98	57	2	ms
	99	58	4	ms
	102	59	0	ms
	103	60	2	ms
	105	61	2	ms
	107	62	8	ms – mls
	108	63	3	ms
	109	64	0	ms
	110	65	1	mls
	111	66	1	ms
	112	67	1	ms
	113	68	0	mls
	115	69	2	ms
	116	70	2	cu
	119	71	7	mcu
5	121	72	51	els
	122	73	45	ls – mls
	123	74	5	els
	124	75	14	mls – ls
	125	76	9	ls
	126	77	13	ms
	127	78	20	ls – els
6	132	79	12	ms
	133	80	4	mls
	134	81	9	mls

	137	82	5	mls
	141	83	6	mcu
	152	84	2	cu
	153	85	15	mls
	157	86	3	mcu
	161	87	1	ecu
	163	88	20	mcu
	168	89	10	mcu – cu
	173	90	4	mcu
	174	91	13	ms – mls
7	175	92	5	els
	176	93	39	mls – ms
	177	94	5	mcu
	179	95	45	ls
	180	96	1	mls
	181	97	0	ls
	184	98	8	ms
	185	99	0	ls
	187	100	8	ls
	189	101	3	ms
	190	102	7	ls
	191	103	5	mls
	201	104	2	ms
	202	105	2	mcu
204	106	7	ls	
207	107	13	mls	
8	209	108	37	ls – mls – ms
	210	109	13	ms – mcu
	211	110	4	ms
	213	111	3	mcu
	214	112	32	mcu – mls
	215	113	2	mcu
	216	114	1	cu
	218	115	1	mcu
	221	116	8	cu
	224	117	7	mls
	225	118	3	cu
	226	119	22	ms
	227	120	8	mls
228	121	8	cu	
10	234	122	4	cu
	235	123	5	mls
	239	124	4	cu
11	247	125	23	mls
	248	126	5	mcu

	250	127	5	mls
	251	128	12	mcu
	253	129	3	mcu
	255	130	21	mcu
	256	131	7	mls
	259	132	3	ms
	261	133	8	ms
	263	134	5	mls
	265	135	9	cu
	266	136	22	mcu – ms
	267	137	3	cu
	268	138	22	mls
	271	139	10	mls
12	274	140	19	ms
	275	141	8	mcu
15	316	142	13	ls – mls
	317	143	7	mcu
	318	144	10	ms
	321	145	17	els
	323	146	35	ls
	325	147	19	ms
	327	148	5	cu
	328	149	46	ms
	330	150	53	ms
	331	151	34	ls
	333	152	5	mcu
	335	153	9	mcu
	337	154	41	mcu
	338	155	17	cu
	340	156	6	ms – mls
	342	157	5	mls
	343	158	3	ms
	344	159	2	mcu
	345	160	6	ls
	346	161	4	ms
	347	162	29	ls
	348	163	2	mcu
	349	164	2	mcu
	350	165	8	cu
	352	166	14	ls – mls
	353	167	3	mls – ms
	354	168	1	ms
17	359	169	3	ecu
	360	170	45	ms
	375	171	5	cu

	376	172	48	ms – mcu
	380	173	6	cu
	383	174	27	ls
18	388	175	6	ecu
	389	176	7	mls
	390	177	8	mcu
19	409	178	16	ls
	410	179	15	ms
	413	180	10	ls
	414	181	4	mcu
	415	182	21	mls
	481	183	7	mls
	483	184	16	ms
	485	185	3	mls
	486	186	3	ms
	487	187	3	mls
	488	188	2	ls
	489	189	1	ms
	490	190	2	ms
	491	191	0	mls
	492	192	6	ms
	493	193	3	ms
	494	194	0	mcu
	495	195	1	mcu
	496	196	2	mls
	497	197	0	mcu
	498	198	2	ls
	499	199	1	ms
	500	200	1	ls
	501	201	1	mcu
	502	202	1	ms
	503	203	1	mcu
	504	204	1	cu
	505	205	2	ls
	506	206	1	mls
	508	207	2	mls
	509	208	2	mls
	510	209	0	ms
	511	210	2	ls
512	211	1	ls	
513	212	1	ms	
514	213	6	mls – ls	
515	214	1	ms	
517	215	1	ms	
518	216	2	mls	

	519	217	18	mcu
	520	218	12	ms
	dissolve			
20	523	219	16	ls – mls – ms – els
	532	220	1	ms
	537	221	7	ls
	538	222	2	mls
	539	223	3	ms
	548	224	16	ms
	549	225	2	mls
	550	226	5	ms
	557	227	0	mcu
	558	228	1	ms
	559	229	2	ls
	560	230	4	cu – ms
	562	231	5	ms
	567	232	3	mls
	568	233	6	ls
	570	234	5	mcu
	573	235	2	mcu
	574	236	1	ms
	575	237	1	cu
	576	238	0	ms
	577	239	1	mcu
	578	240	2	ms
	582	241	0	ls
	583	242	1	mcu
	584	243	1	mls
	587	244	4	ls
	593	245	2	ms
	594	246	2	mcu
	595	247	4	ms
	596	248	7	ls
	597	249	10	ms
	601	250	4	mls
	602	251	3	els
	606	252	5	mls
	607	253	1	ms
	608	254	1	ecu
	609	255	3	ms
	610	256	1	ecu
	611	257	6	ms
	612	258	1	ls
	613	259	0	ms
	614	260	1	ms

	615	261	9	cu
	616	262	5	ms
	618	263	2	mls
	619	264	2	ms
	620	265	0	ecu
	621	266	0	ms
	622	267	1	ecu
	623	268	2	cu
	625	269	2	mcu
	626	270	6	ms
	627	271	1	ms
	629	272	0	cu
	630	273	1	ms
	631	274	2	mls
	632	275	0	ms
	633	276	0	cu
	634	277	1	ms
	635	278	5	mls
	636	279	13	cu
	638	280	8	ls
	639	281	4	mcu
	641	282	17	cu
22	663	283	14	ms – mls
	664	284	12	mls
	665	285	8	ls
	666	286	4	mcu
	667	287	16	mls
	670	288	6	mcu
	671	289	18	mls
	672	290	7	ls
	673	291	41	mcu
	677	292	3	mcu
	678	293	2	els
	679	294	7	mls – ms
	680	295	4	cu
	681	296	4	mls
	682	297	2	ms
	683	298	3	mcu
	685	299	2	mls
	686	300	3	mcu
	687	301	30	ms
	688	302	5	mls
	689	303	3	cu
	690	304	3	mls
	691	305	10	ls

692	306	5	mls
693	307	4	cu
694	308	2	mls
695	309	2	mls
696	310	6	ls
697	311	1	ms
699	312	2	mcu
701	313	5	ls
702	314	2	mcu
703	315	3	mls
704	316	4	mcu

match cut

705	317	5	mcu
706	318	4	ms
707	319	5	mcu
708	320	2	ms
709	321	2	ms
710	322	3	mls
711	323	2	mls
713	324	3	mcu
715	325	2	mls
716	326	5	ms
717	327	1	mcu
718	328	0	mcu
719	329	1	cu
720	330	1	mcu
721	331	4	cu
722	332	5	ls
725	333	3	cu
726	334	7	ls
728	335	2	mls
729	336	2	ms
730	337	6	mcu
732	338	4	mls
733	339	3	ls
734	340	9	cu
735	341	4	mcu
736	342	3	ms
737	343	5	mls
738	344	13	cu

dissolve (2x)

740	345	26	ms – mls
742	346	3	mls
744	347	3	mls
746	348	3	mls

	747	349	5	mcu
	748	350	2	ms
	749	351	10	cu
	750	352	15	mcu
	751	353	20	cu
	753	354	5	ls
	754	355	4	mcu
	756	356	1	ms
	759	357	4	ls
	767	358	4	mls
	770	359	3	mls
	772	360	3	els
	779	361	7	mls
	781	362	7	cu
23	784	363	40	ms
	785	364	55	ls
	786	365	61	mls – mcu
	787	366	40	mcu
dissolve				
24	791	367	12	mcu
	830	368	19	ms
	832	369	18	mls
	920	370	15	els
	921	371	4	mcu
	952	372	3	ls
	954	373	3	mcu
	961	374	14	ls
	962	375	11	ms
	963	376	18	ms
	965	377	15	cu
	966	378	8	ms
	967	379	13	cu
	968	380	30	ms
	969	381	18	cu
	970	382	15	cu
	971	383	16	ms
	972	384	15	ms – mls
	974	385	27	ls
	975	386	17	mcu
	977	387	5	mcu
	979	388	24	ms
	980	389	7	cu
983	390	1	mcu	
984	391	0	ms	
985	392	1	mcu	

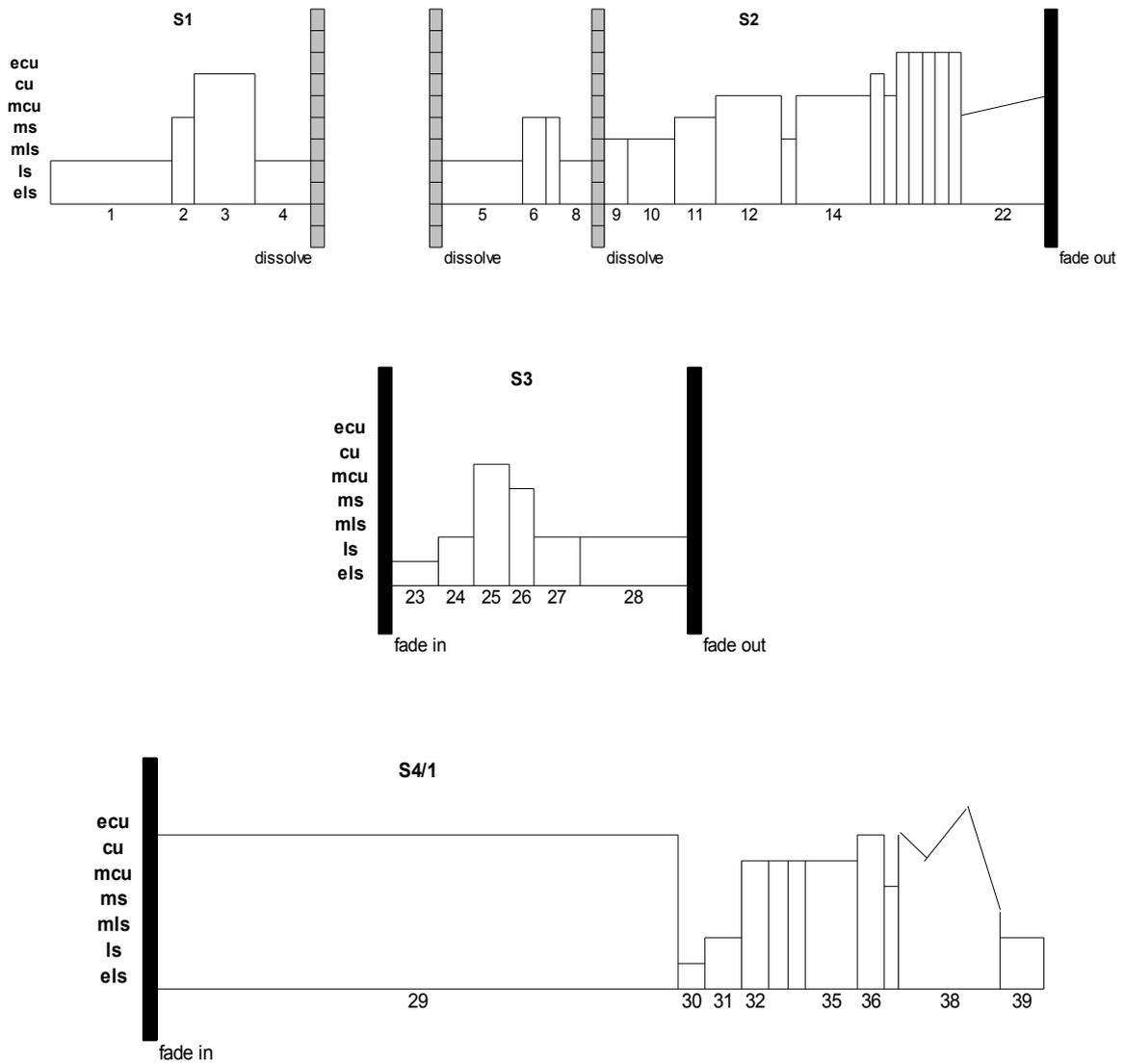
	986	393	1	mls
	988	394	1	ms
	993	395	2	ms
	994	396	0	cu
	995	397	20	mls
	997	398	4	mls
	999	399	16	ls
25	1003	400	13	els
	1004	401	16	mcu
	1005	402	25	ls
	1006	403	6	ms
	1007	404	17	cu
26	1008	405	18	ls
	1009	406	18	mls
	1010	407	22	ms
	1011	408	10	cu
	1013	409	17	ms
	1015	410	10	ms
	1016	411	10	ls
	1018	412	18	mcu
	1019	413	7	ls
	1020	414	28	mcu
Standbild				
	1021	415	4	mcu

Fin

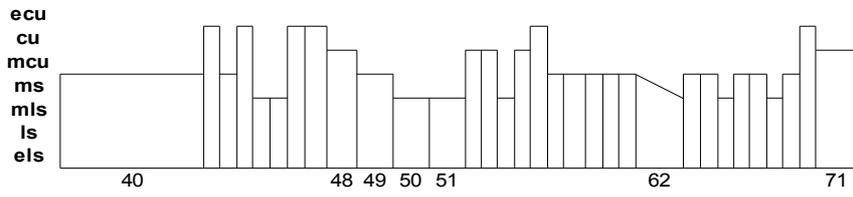
Ichis Schnittfrequenzgrafiken *Ich*, 2008, von Sori Fumihiko

Erstellt von der DVD:

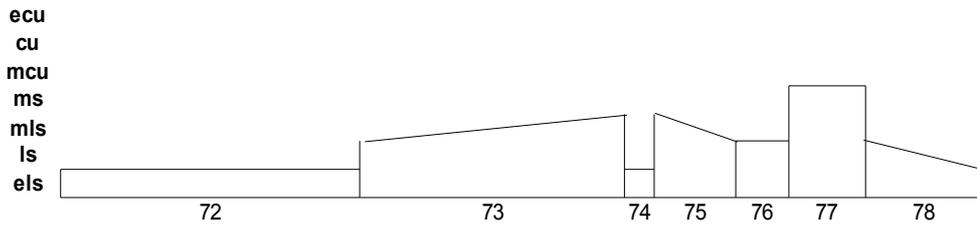
Ich. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ich*, Japan 2008)



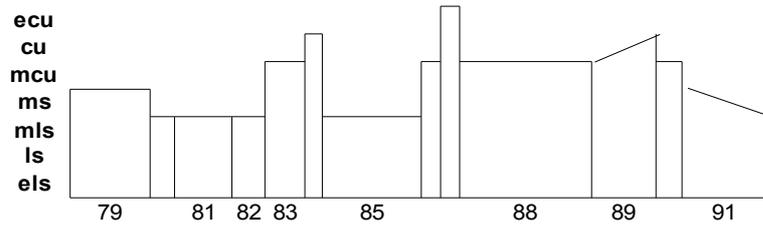
S4/2



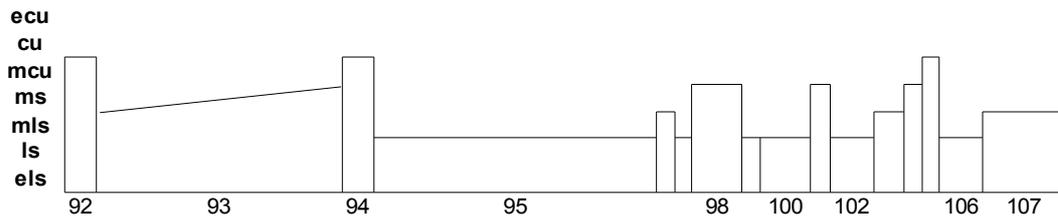
S5



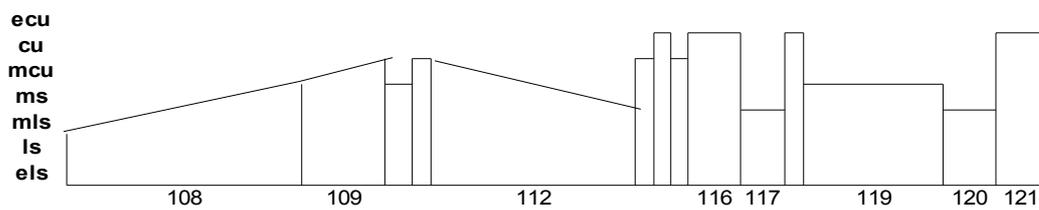
S6

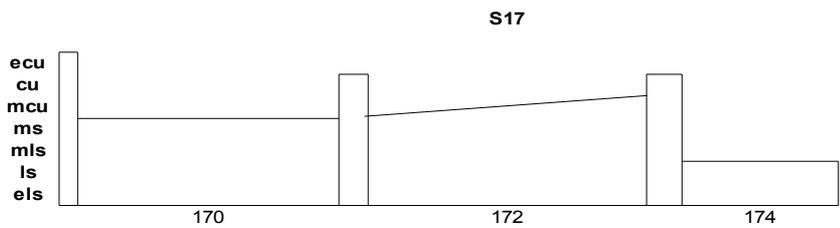
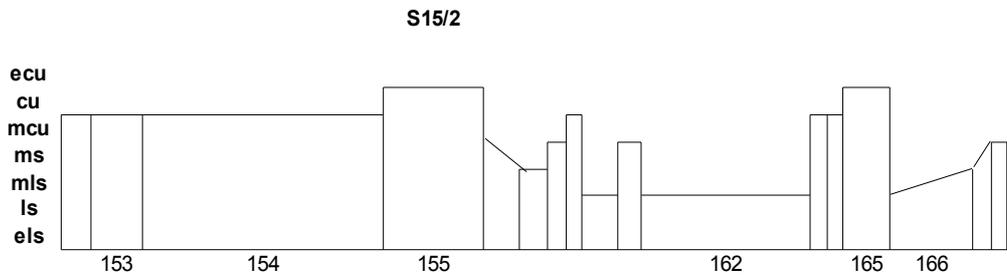
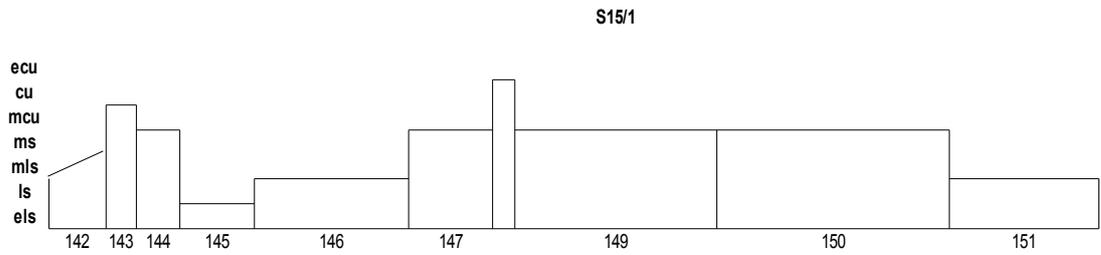
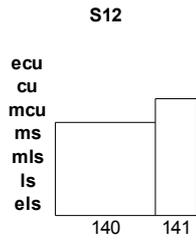
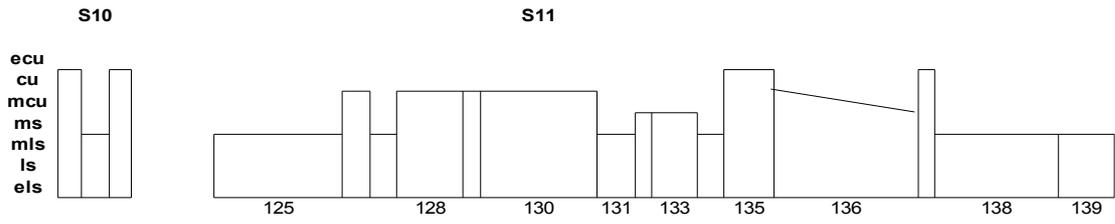


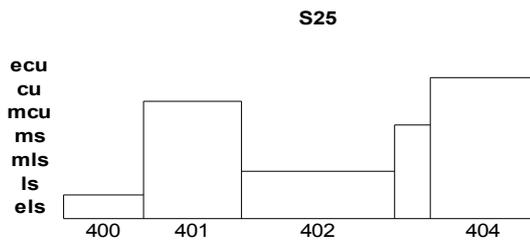
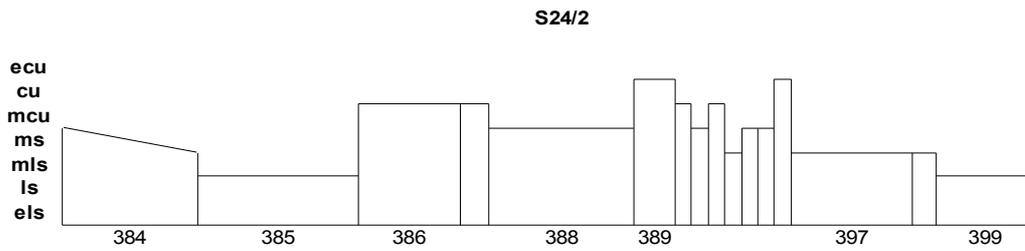
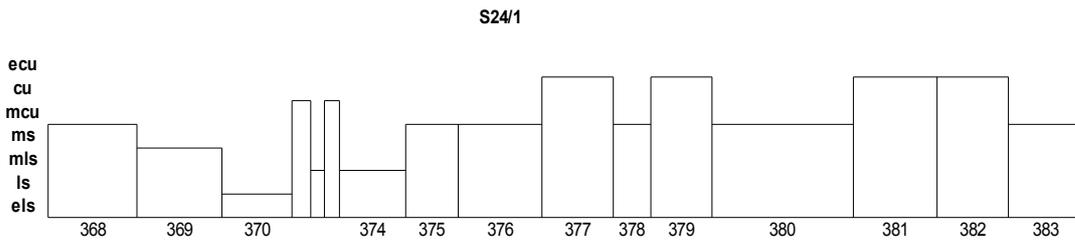
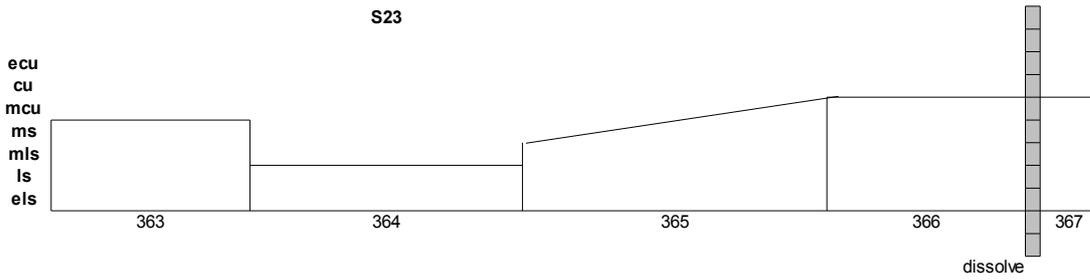
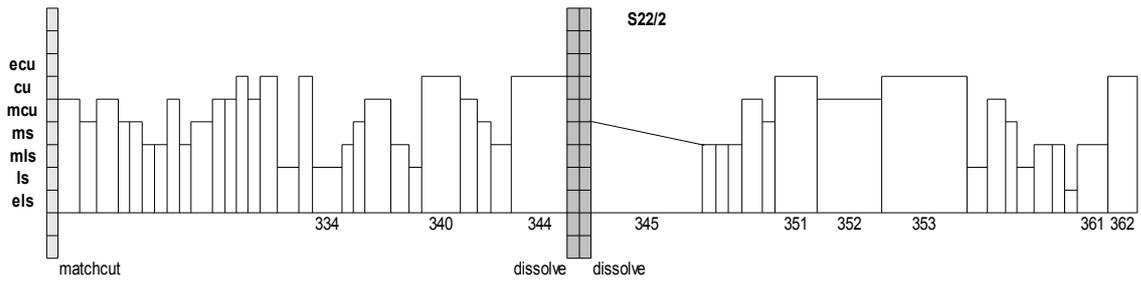
S7

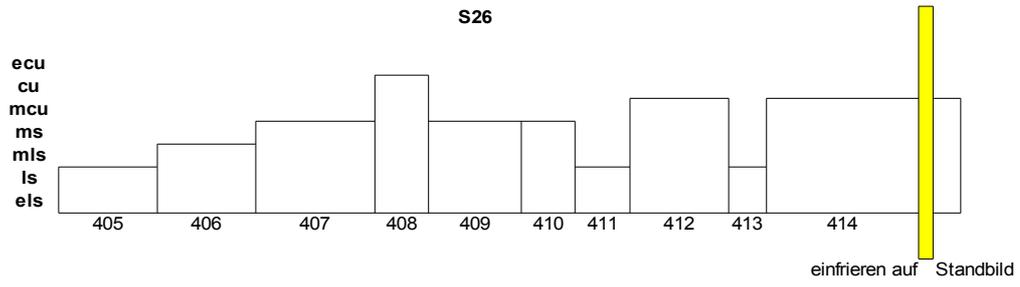


S8









Fin

Tomas Einstellungsprotkoll *Ichi* , 2008, von Sori Fumihiko

Erstellt von der DVD:

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
4	57	1	7	ls – mls
	60	2	6	mcu
	62	3	11	ms
	63	4	2	ecu
	64	5	7	ls
	65	6	6	ms
	67	7	6	ms
	68	8	9	mls
	69	9	10	ms
	70	10	3	mls
	72	11	19	ms – mcu
	74	12	5	cu
	76	13	3	ms
	77	14	2	ecu
	79	15	4	ms
	81	16	1	cu
	84	17	6	cu
	86	18	5	mcu
	100	19	3	mcu
	119	20	7	mcu
5	121	21	51	els
	122	22	45	ls – mls
	123	23	5	els
	124	24	14	mls – ls
	125	25	9	ls
	127	26	20	ls – els
6	129	27	6	mls
	133	28	4	ls
	134	29	9	mls
	137	30	5	mls
	141	31	6	mcu
	147	32	4	mcu
	149	33	9	mls
	151	34	11	cu
	153	35	15	mls
	156	36	4	cu
	163	37	20	mcu
	166	38	8	ms
	168	39	10	mcu – cu
	171	40	9	mcu

	173	41	4	mcu
	174	42	13	ms – mls
7	176	43	39	mls – ms
	177	44	5	mcu
	179	45	45	ls
	180	46	1	mls
	181	47	0	ls
	182	48	2	ms
	183	49	4	ms
	184	50	8	ms
	189	51	3	ms
	190	52	7	ls
	191	53	5	mls
	194	54	4	mls
	196	55	2	ms
	198	56	5	mcu
	199	57	6	mcu
	200	58	5	mcu
	203	59	3	mcu
	204	60	7	ls
	206	61	12	ms
	207	62	13	mls
208	63	8	mls	
11	241	64	5	ls
	242	65	24	mls
	244	66	4	mls
	249	67	4	mcu
	252	68	3	mcu
	254	69	9	ls
	257	70	8	mcu – cu
	262	71	11	ls
	264	72	7	mcu
	267	73	3	cu
	268	74	22	mls
	270	75	2	ms
	271	76	10	mls
	272	77	8	mcu
14	286	78	5	mls
	287	79	9	mcu
	289	80	76	mls
	291	81	5	ms
	292	82	14	ls
	297	83	9	ms
	298	84	6	mcu
	299	85	3	ls

	300	86	4	mcu
	302	87	27	ms
	304	88	3	mls
	305	89	40	mls – ms
	307	90	3	mcu
	309	91	2	mcu
	311	92	6	mcu
	314	93	6	mcu
	315	94	20	ms
15	318	95	10	ls
	319	96	7	mcu
	321	97	17	els
	323	98	35	ls
	325	99	19	ms
	326	100	5	cu
	328	101	46	ms
	330	102	53	ms
	331	103	34	ls
	332	104	7	mcu
	334	105	6	mcu
	336	106	4	mcu
	337	107	41	mcu
	339	108	4	cu
	340	109	6	ms
	342	110	5	ms
	345	111	6	ls
	347	112	29	ls
	348	113	2	mcu
	349	114	2	mcu
	351	115	9	ms
	352	116	14	ls – mls
	353	117	3	mls – ms
354	118	1	ms	
355	119	5	mcu	
17	359	120	3	ecu
	360	121	45	ms
	361	122	3	els
	362	123	5	mls
	363	124	6	mcu
	366	125	3	ls
	368	126	1	mcu
	372	127	2	cu
	374	128	8	cu
	376	129	48	ms – mcu
	378	130	4	mls

	380	131	6	mcu
	382	132	22	cu
	383	133	27	ls
	384	134	13	cu
18	385	135	5	mls
	386	136	12	ms
	387	137	9	cu
19	415	138	21	mls
	416	139	4	mcu
	460	140	29	mls – ls – mls
	462	141	1	mls
	463	142	1	ms
	464	143	0	mls
	465	144	3	mcu
	466	145	3	ms
	472	146	12	mls
	479	147	4	cu
	522	148	10	mcu
21	dissolve			
	642	149	7	ms – mls
	643	150	3	ls
	644	151	3	ms
	646	152	1	mcu
	650	153	4	ms
	652	154	4	mcu
	654	155	5	mls
	656	156	4	mcu
	658	157	3	mcu
	660	158	11	mcu
22	fade in			
	741	159	0	mcu
	fade in			
	743	160	1	mcu
	fade in			
	745	161	0	mcu
	748	162	2	mls
	749	163	10	cu
	751	164	20	cu
	752	165	9	mcu
	753	166	5	ls
	754	167	4	mcu
	756	168	1	ms
759	169	4	ls	
766	170	1	mls	
770	171	3	mls	

	772	172	3	els
	774	173	4	mcu
	776	174	4	cu
	778	175	3	cu
	779	176	7	msl
	781	177	7	cu
23	785	178	55	ls
	786	179	61	mls – mcu
	787	180	40	mcu
dissolve				
	789	181	7	mcu
	790	182	6	mcu
24	792	183	49	ms – mcu – ms – mcu
	796	184	10	els
	797	185	3	ls
	799	186	3	cu
	810	187	6	ms
	823	188	4	ms
	829	189	4	ms
	840	190	4	mls
	841	191	4	mcu – ms
	854	192	4	mls
	855	193	2	ms
	856	194	1	mls
	857	195	3	ms
	858	196	0	ms
	859	197	7	ms – mcu
	866	198	8	mcu
	869	199	5	ms
	870	200	10	mcu
	900	201	4	mcu
	901	202	6	mcu
	902	203	2	mcu
	903	204	4	mcu
	904	205	3	mcu
	905	206	13	ms
	906	207	11	ls
	908	208	4	ms
	910	209	15	mcu
911	210	5	ls	
912	211	6	cu	
913	212	13	cu	
915	213	9	ecu	
916	214	7	ecu	
917	215	13	ls	

918	216	5	ms
924	217	2	mcu
926	218	1	ls
927	219	6	mls
929	220	4	ms
930	221	7	ls
931	222	10	ls
932	223	1	ms
933	224	0	ms
934	225	3	ms
935	226	5	mcu
936	227	6	mls
937	228	9	ms
938	229	1	mls
939	230	1	mls
940	231	0	mcu
941	232	2	ms
942	233	1	ls
943	234	1	ms
944	235	1	mls
947	236	1	ms
948	237	1	ms
949	238	8	ms
951	239	5	cu
955	240	3	ls
956	241	2	mcu
958	242	5	ms
960	243	13	mcu
961	244	14	mls – ls
963	245	18	ms
966	246	8	ms
967	247	13	cu
968	248	30	ms
969	249	18	cu
970	250	15	ms
971	251	16	mls
974	252	27	ls

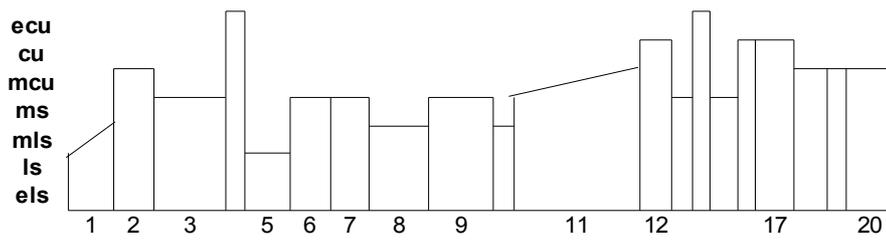
Fin

Tomas Schnittfrequenzgrafiken *Ichi*, 2008, von Sori Fumihiko

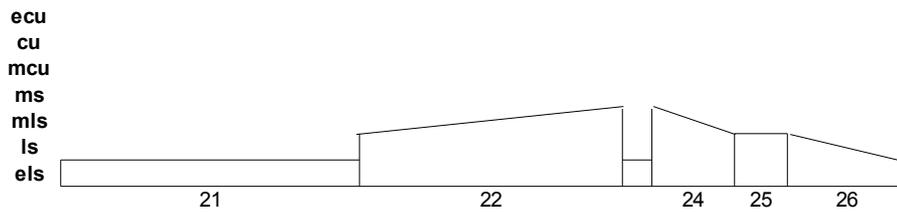
Erstellt von der DVD:

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

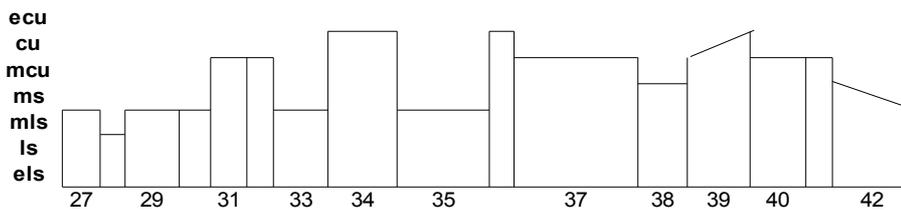
S4



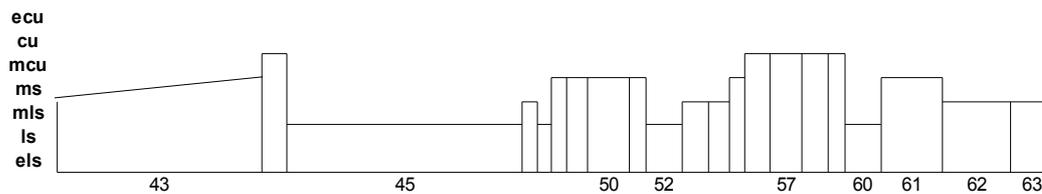
S5



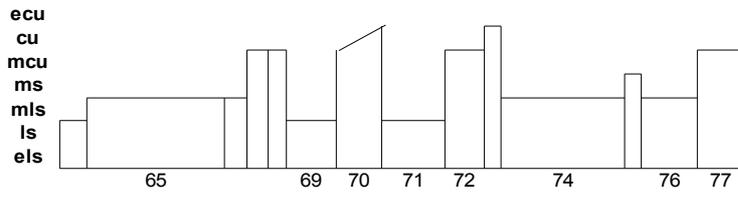
S6



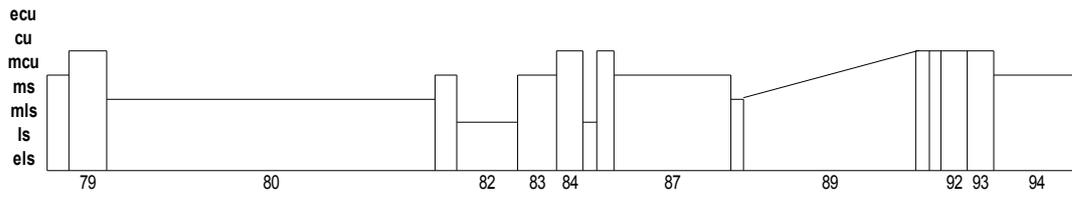
S7



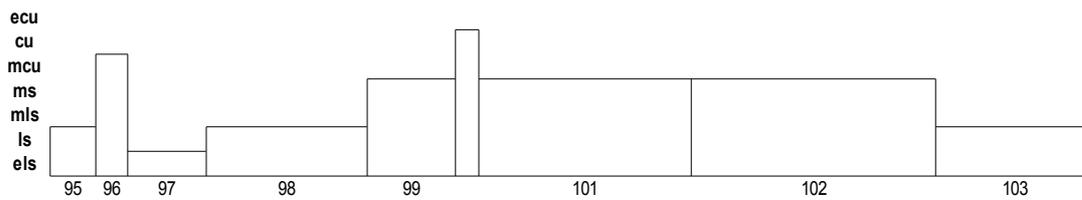
S11



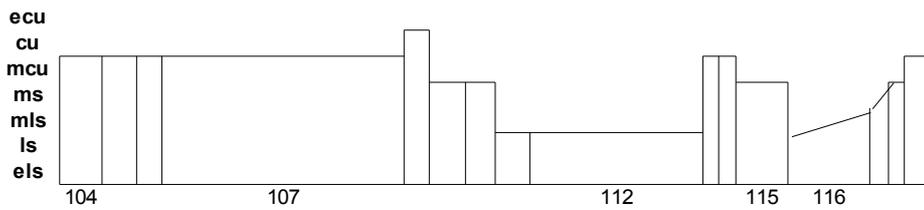
S14



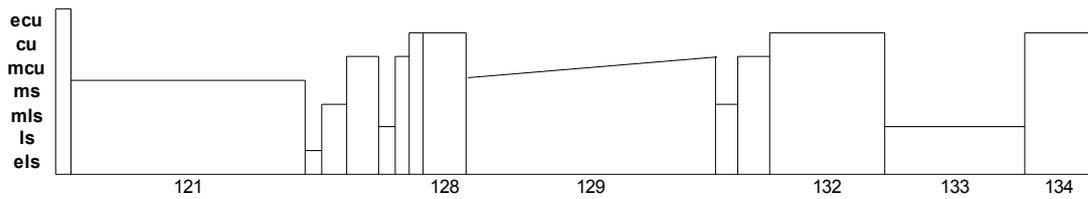
S15/1



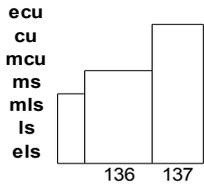
S15/2



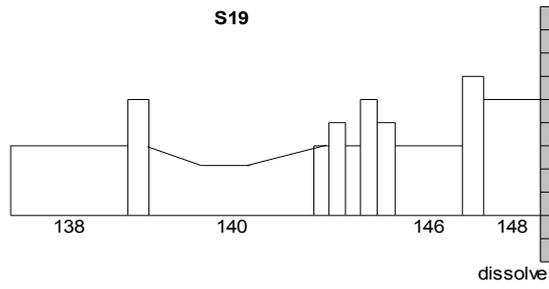
S17



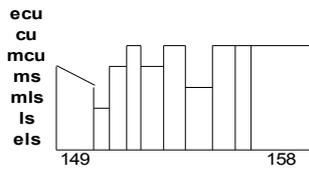
S18



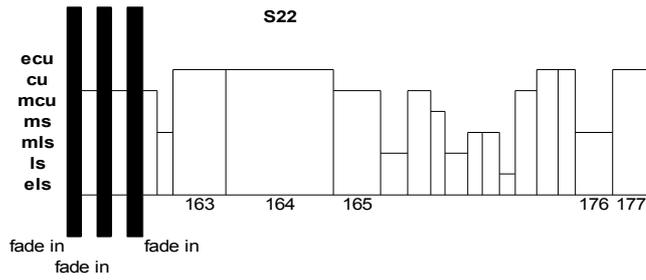
S19



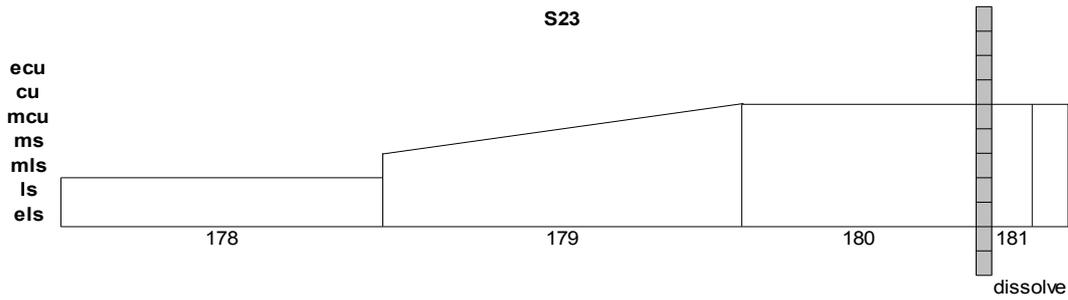
S21



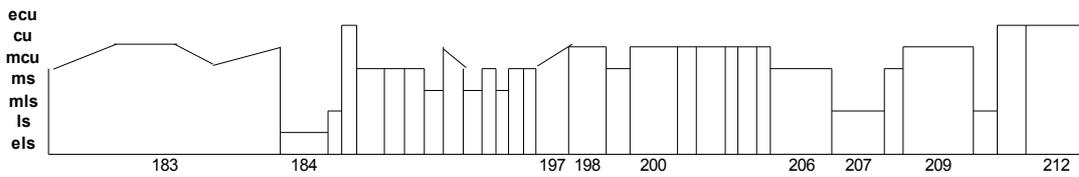
S22



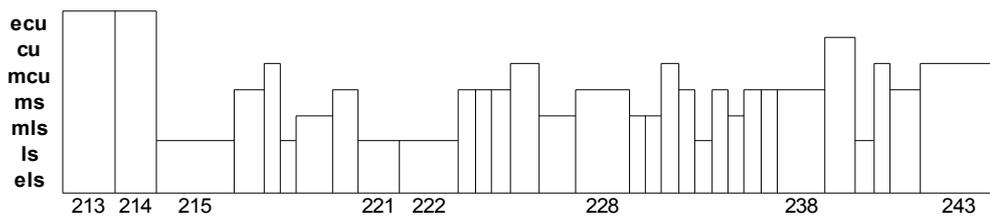
S23

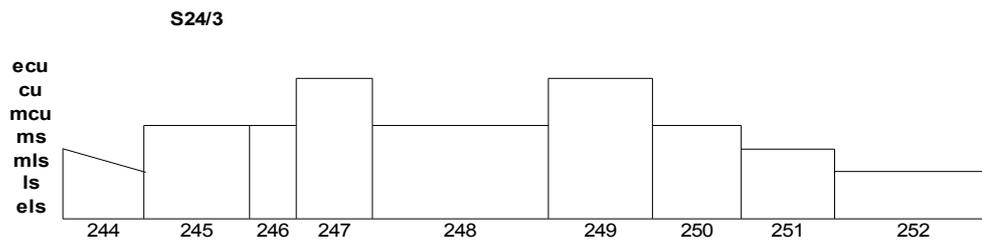


S24/1



S24/2





Fin

Bankis Einstellungsprotkoll *Ichi* , 2008, von Sori Fumihiko

Erstellt von der DVD:

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)

Sequenz #	Film E#	E #	Dauer in sek.	Einstellungsgröße
9	231	1	7	mls – ms
	232	2	24	cu
13	281	3	11	ls
	282	4	1	mls
	284	5	7	cu
20	528	6	7	mls
	529	7	14	ls
	535	8	3	mcu
	537	9	7	ls
	540	10	7	mcu
	551	11	8	mls
	565	12	3	cu
	571	13	1	cu
	589	14	2	mls
	600	15	9	ls
	601	16	4	mls
	602	17	3	els
	603	18	6	mls
	604	19	8	ms
	605	20	4	ms
	606	21	5	mls
	607	22	1	ms
	611	23	6	ms
	612	24	1	ls
	613	25	0	ms
	616	26	5	mls
	617	27	8	mcu
	618	28	2	ms
	619	29	2	ms
	621	30	0	ms
	624	31	1	ms
	626	32	6	ms
	627	33	1	ms
	628	34	0	mcu
	631	35	2	mls
632	36	0	ms	
634	37	1	ms	
636	38	13	cu	
637	39	5	mls	
638	40	8	ls	

	640	41	12	ms – mcu
22	664	42	12	ls
	665	43	8	mls
	667	44	16	ls
	669	45	12	mcu
	671	46	18	ls
	672	47	7	mls
	771	48	6	mls
	772	49	3	els
	773	50	2	mcu
	775	51	5	mcu
	777	52	4	mcu
	780	53	4	mcu
	24	800	54	9
801		55	4	ms
802		56	2	mls
803		57	12	ls
804		58	3	mls
806		59	10	mls
808		60	10	ms
815		61	6	mcu
820		62	4	ls
889		63	4	els
892		64	6	ls
893		65	2	ms
894		66	4	ms
895		67	35	ls
896		68	9	ms – mcu
898		69	5	ls
906		70	11	ls
907		71	5	ms
909		72	7	mcu
911		73	5	ls
923		74	3	mcu
925		75	3	ms
926		76	1	ls
927		77	6	mls
928		78	3	ms
929		79	4	ms
930		80	7	ls
931		81	10	mls
932		82	1	ms
933		83	0	ms
934		84	3	ms
935		85	5	mcu

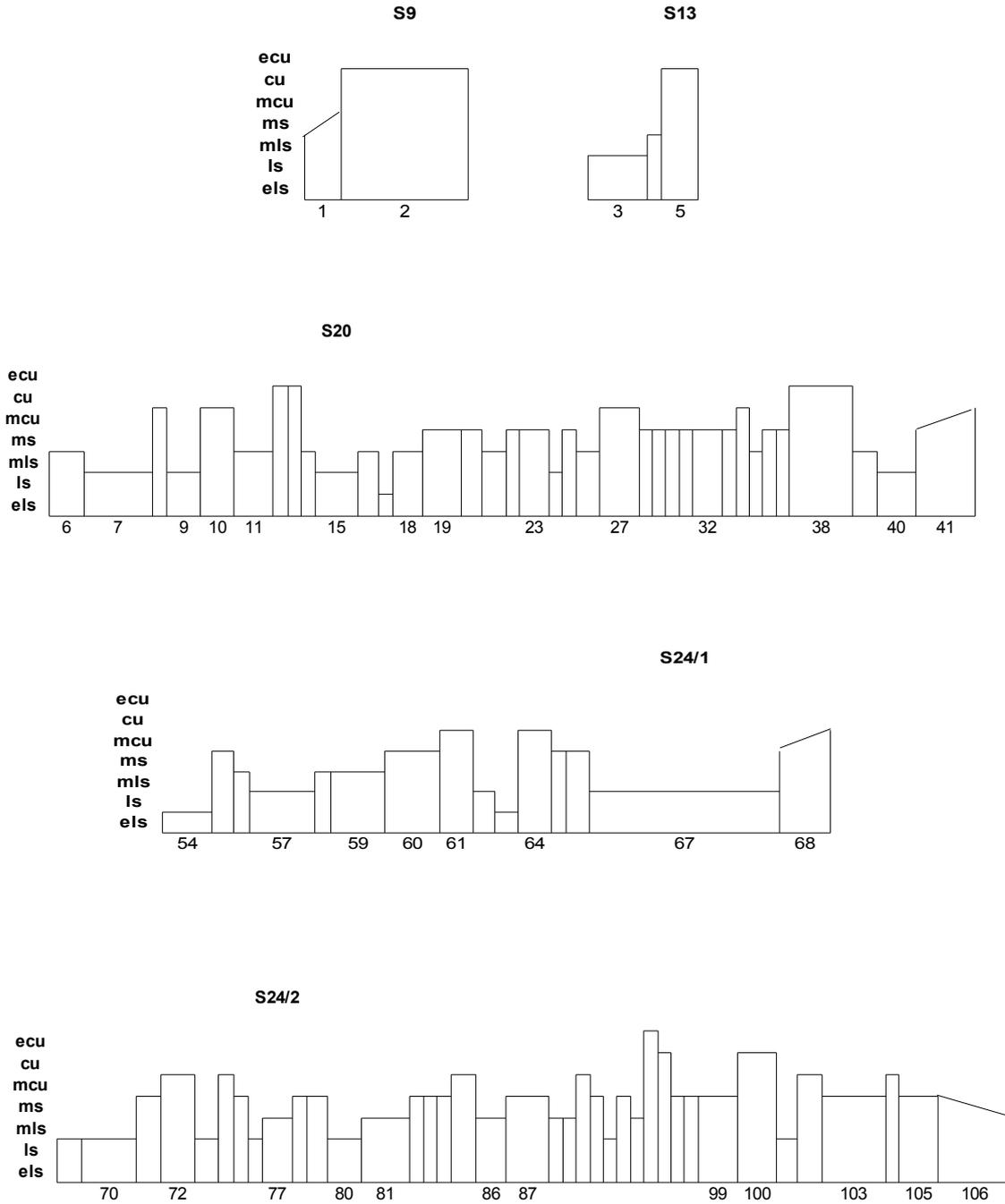
936	86	6	mls
937	87	9	ms
938	88	1	mls
939	89	1	mls
940	90	0	mcu
941	91	2	ms
942	92	1	ls
943	93	1	ms
944	94	1	mls
945	95	0	ecu
946	96	2	cu
947	97	1	ms
948	98	1	ms
949	99	8	ms
950	100	8	cu
955	101	4	ls
957	102	5	mcu
959	103	13	ms
964	104	2	mcu
966	105	8	ms
972	106	15	ms – mls
976	107	17	mcu
978	108	10	ms
981	109	5	mcu
982	110	1	ms
984	111	0	ms
985	112	1	mcu
986	113	1	mls
987	114	1	ms
988	115	1	ms
989	116	1	ecu
990	117	1	mcu
991	118	1	ms
992	119	3	mcu
995	120	20	ms
996	121	18	cu
999	122	16	ls

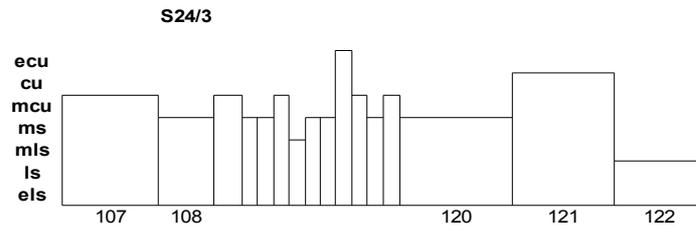
Fin

Bankis Schnittfrequenzgrafiken *Ichi*, 2008, von Sori Fumihiko

Erstellt von der DVD:

Ichi. Justice is Blind, Regie: Sori Fumihiko, DVD-Video, Manga Entertainment 2009; (Orig. *Ichi*, Japan 2008)





Fin

Abstract

Im Japanischen werden Mitglieder des Organisierten Verbrechens Japans mit dem Namen *yakuza* bezeichnet. Den Figuren jener Filme, über eben diese *yakuza*, widmet sich die hier vorliegende Arbeit. Im Laufe der japanischen Filmgeschichte entwickelte sich ein Genre, welches sich Filmen jenes Themas an nahm.

Den Helden und Heldinnen dieses *yakuza* Genres gilt das Hauptaugenmerk dieser Arbeit. Nicht nur ihre filmgeschichtliche Entwicklung, sondern auch ihre Charakterisierungen werden aufgezeigt. Mittels einer Figurenanalyse am Beispiel *Zatōichi* werden vier ausgewählte, grundsätzlich selbstständige Verfilmungen in Bezug auf ihre Heldencharakterisierung genauer durchleuchtet. Die vier hier bearbeiteten Verfilmungen sind: Misumi Kenjis *Zatōichi Monogatari*, aus dem Jahre 1962; Katsu Shintarōs *Zatōichi*, aus dem Jahr 1989; Takeshi Kitanos *Zatōichi*, aus dem Jahre 2003; Sori Fumihikos *Ichi*, aus dem Jahr 2008.

Die Figurendarstellungen jener vier ausgewählten Verfilmungen des *Zatōichi* Stoffs, basierend auf dem Werk Shimosawa Kans, werden im Laufe der Arbeit analysiert. Auch ihre Einbettung in das *yakuza* Genre selbst wird thematisiert. Eine grobe Zusammenfassung des Inhalts der einzelnen Kapitel und des Aufbaus der vorliegenden Arbeit findet sich am Ende dieser, im siebenten Kapitel.

Lebenslauf

Name: Jordan, Nicole
Geburtsdatum: 31. August 1978
Wohnort: Wien

2000 Matura

10/2000 Beginn des Studiums der Japanologie

09/2003 – 08/2004 Auslandsstudienjahr in Tokyo, an der Tokyo Metropolitan University

01/2005 Abschluss des Bakkalaureats-Studiums der Japanologie mit den Nebenfächern Germanistik, Anglistik und japanische Sprachvertiefung

03/2007 Beginn des Magister-Studiums der Japanologie, Modul Filmwissenschaft