



universität
wien

MASTERARBEIT/MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„*Ringu* und *The Ring* im Vergleich: Unterschiedliche
Darstellung von Horror in Japan und Amerika“

verfasst von / submitted by

Lukas Fuchs, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien, 2021 / Vienna 2021

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 066 583

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Theater-, Film- und
Medienwissenschaft

Betreut von / Supervisor:

Mag. Dr. Claus Tieber, Privatdoz.

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	1
2	Anfänge auf der Bühne: <i>nō</i> und <i>kabuki</i>	3
3	Die Figur des <i>yurei</i> und seine Unterkategorie <i>onryō</i>	5
4	Der japanische Horrorfilm nach dem zweiten Weltkrieg.....	10
4.1	<i>Ugetsu</i> – der verführende Geist in Frauengestalt	12
5	New Asian Horror.....	13
5.1	Erzeugung von Horror	15
6	Unterschiedliche Methoden des Horrors.....	17
6.1	Aufbau und Verwendung von Musik und Soundeffekten	17
6.2	Aufbau der Geschichte und die Struktur des <i>kishōtenketsu</i> (jap. 起承転結) ..	24
7	Geschlechterrollen der Protagonisten/Antagonisten	29
7.1	Der Blick der Kamera auf die Figuren.....	34
7.2	Die Positionierung der Figuren innerhalb der Handlung	37
8	Plot.....	39
8.1	<i>Ringu</i>	39
8.2	<i>The Ring</i>	40
9	Analyse	41
9.1	Prolog	41
9.2	Begräbnis	47
9.3	Das Finden der Videokassette.....	50
9.4	Der Brunnen und das Finden der Leiche	56
9.5	Das Finale	59
9.6	Analyse des verfluchten Videos.....	62
9.7	Zusammenfassung: Montage, Optik.....	70
10	Die alleinerziehende Mutter als Protagonistin	71
11	Bedeutung der <i>yurei</i>	77
11.1	Die beiden Geister im Vergleich	80
12	Der globale japanische Film.....	85
13	Conclusio	90
14	Quellenverzeichnis.....	93
15	Abbildungsverzeichnis	100
16	Abstract.....	103

1 Einleitung

In Amerika kommt es seit Anfang der 2000er Jahre vermehrt zu Remakes und Reboots von Filmen aus dem asiatischen Horror Genre. Insbesondere Geschichten rund um rachsüchtige Geister stehen hierbei im Vordergrund. Flüche und Poltergeister sind zwar auch in der westlichen Filmwelt vertreten, Figuren wie die *yurei* (jap. 幽霊), Rachegeister meist weiblicher Opfer, sind aber typisch für Japan und üben scheinbar eine starke Anziehungskraft auch auf das westliche Publikum aus.

Es stellt sich die Frage, auf welche Weise sich der Zugang zu Horror unterscheidet, wenn man einen japanischen Film mit seinem Remake vergleicht. Dieser Frage wird die folgende Arbeit nachgehen und analysieren, ob es ein anderes Sehverhalten, auch aufgrund kultureller Unterschiede, ist, das beim Publikum bedient werden will.

Wird Spannung, Suspense und eben auch Horror in japanischen Filmen anders dargestellt, als man es aus den typischen Hollywoodfilmen kennt? Anhand einer filmanalytischen Auseinandersetzung mit den beiden Filmen *Ringu* aus 1998 von Hideo Nakata und Gore Verbinskis Remake *The Ring*, das nur vier Jahre nach der Premiere des Originals in die amerikanischen Kinos kam, werden im zweiten Abschnitt dieser Arbeit Szenen analysiert, die die unterschiedlichen Herangehensweisen an die Umsetzung und Darstellung von Horror aufweisen.

Mise en Scène als auch der Schnitt und die Verwendung von Musik und Soundeffekten werden einander gegenübergestellt. Da besonders die Geschichten japanischer Horrorfilme stark an ihren Theater-Wurzeln hängen, ist es nicht verwunderlich, dass es hier starke Parallelen zwischen Bühne und Leinwand gibt.

Es ist daher wichtig, als einführendes Kapitel die Ursprünge auf der japanischen Theaterbühne aufzuzeigen. Viele Erzählmethoden und Elemente, die sich in den traditionellen Theaterformen Japans etabliert haben, zeigen ihren Einfluss auch in der Inszenierung der japanischen Filme.

Um einen besseren Überblick zu geben, wird damit zusammenhängend eine Einführung in die Entwicklung des japanischen Horrorfilms gegeben, mit einem Schwerpunkt auf den *New Asian Horror*, eine Strömung neuer japanischer Horrorfilme, die seit den letzten zwei Jahrzehnten das Genre dominiert und vor allem von jungen aufstrebenden Filmemachern wie Hideo Nakata, Takashi Shimizu oder Takashi Miike, angeführt wird.

Sie prägen das moderne Bild des japanischen Horrorfilms, indem sie traditionelle Elemente mit Hilfe neuer Technologien modifizieren und somit für ein neues Publikum öffnen.

Diese modernen Zugänge sind besonders wichtig im späteren Vergleich zwischen Original und Remake, da es die Filme dieser neuen Filmschaffenden sind, die im Westen das Genre des japanischen Horrorfilms in den Vordergrund bringen und Remakes nach sich ziehen. In diesen westlichen Versionen der Filme zeigen sich auch kulturelle Unterschiede, wenn es darum geht, die Protagonisten der Handlung zu inszenieren und daher wird im abschließenden Kapitel der Theorie ein kurzer Einblick in die Geschlechterverteilung gegeben, bevor anschließend die eigentliche Analyse folgt.

Diese Masterarbeit soll zeigen, dass die Globalisierung im Bereich des Films neues Potential an Geschichten bietet, die oft an die unterschiedlichen Sehgewohnheiten angepasst werden und durch kulturspezifische Inszenierungen neue Gesichter gewinnen. Es soll nicht um Geschmacksurteile gehen, ob nun das Original besser als ein Remake sei, sondern vielmehr die neuen Möglichkeiten aufgezeigt werden, mit denen eine Geschichte neu interpretiert werden kann.

2 Anfänge auf der Bühne: *nō* und *kabuki*

Ähnlich wie im Westen war auch in Japan das Theater der Vorreiter des Kinos und hat seinen Nachfolger stark beeinflusst. Dies reicht vom Aufbau der Handlung bis hin zu deren Inhalten, Horrorgeschichten miteingeschlossen.

Wenn auch das traditionelle japanische Theater, ähnlich wie im Westen, unterschiedliche Versionen bietet, sind es doch zwei Genres, die am weitesten verbreitet sind: *nō* (jap. 能) und *kabuki* (jap. 歌舞伎).

Den Anfang machte das *nō*-Theater mit seinem Ursprung, der bis in das vierzehnte Jahrhundert reicht.

Von zwei Darstellern auf der Bühne dargebracht, handeln die Stücke des *nō* von „filial piety, love, jealousy, revenge and samurai spirit.“¹ Daher sind es oft Stücke mit traditionellen, meist feudalen Hintergründen. Es handelt sich um eine Theaterform, die stark von Musik und Tanz geprägt ist und oft von der Auseinandersetzung mit einem menschlichen Protagonisten und einem übernatürlichen Gegenüber erzählt. Diese reichen von Dämonen, über diverse Sagengestalten und Monstern bis hin zu Geistererscheinungen. Die hier vorkommenden Geistergeschichten haben oft schon einen weiblichen Geist als Zentrum der Erzählung. Im Gegensatz zu den heute geläufigen Geistern aus dem japanischen Kino, müssen diese aber nicht immer von Rache geleitet werden, sondern können auch aufgrund von unerfüllten Begierden und Wünschen im Reich der Lebenden gehalten werden.²

Diese Stücke waren primär auf ein Publikum des höheren Standes ausgerichtet. Es war ein Theater der Aristokratie und folgte strengen Verhaltensmustern.

¹ Hand, Richard, „Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film“, In: *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2005 Seite 18-29, hier Seite 20.

² Vgl. Scherer Elisabeth, *Spuk der Frauenseele*, Bielefeld: transcript Verlag 2001, Seite 94 f.

Seit dem siebzehnten Jahrhundert hat aber auch das *kabuki*-Theater stark an Popularität zugenommen. Besonders bei der schlichten Bevölkerung, die nicht so viel mit den Problemen der Obrigkeit anfangen konnte, waren die tabulosen Geschichten des *kabuki* besonders beliebt. Anfangs noch aufgrund seines Status im bescheidenen Rahmen aufgeführt, wurde der Ruf nach immer brutaleren und fantastischen Stücken lauter. Aufwändige Kostüme, Bühneneffekte und Geschichten, die sowohl das alltägliche Leben behandeln als auch Übernatürliches beinhalten können, wurden zu Markenzeichen dieser Theaterform. Besonders die kreativen Effekte auf der Bühne, unter anderem Wasser und Blutfontänen, unterscheiden diese Theaterform von den im Westen geläufigen. Auch wenn mittlerweile Bühneneffekte auf der westlichen Bühne keine Seltenheit mehr sind, werden sie meist als Spektakel genutzt, während im *kabuki* die Effekte fester Grundbestandteil sind. Das Symbolische und die Metaphorik stehen im *kabuki* an erster Stelle. Nicht das direkte Zeigen, sondern das Umschreiben unterscheidet diese japanische Theaterform von den westlichen.

„Modern common sense, scientific analysis, logical reasoning, and rational examination – all should be forgotten for the nonce by a spectator of Kabuki play.“³ Diese Einstellung findet sich auch im japanischen Film wieder, wie die Analyse von *Ringu* später zeigen soll. Für den weiteren Verlauf dieser Arbeit ist besonders das *kabuki*-Genre der *kaidan* (jap. 怪談) von Bedeutung. Das Wort setzt sich aus dem Zeichen für „Unheimlich“ und dem für „Gespräch“ oder „Unterhaltung“ zusammen und steht für japanische Geistergeschichten.

Zu den bekanntesten und auch mehrfach in filmischer Form umgesetzten Geschichten zählt das *tōkaidō yotsuya kaidan*. Die Geschichte handelt von dem *ronin* (jap. 浪人), einem herrenlosen Samurai, Iemon und seiner Frau O-Iwa. Anfangs noch glücklich verheiratet, wenn auch in bescheidenen Verhältnissen lebend, verliebt

3 Miyake, Shutaro, *Kabuki Drama*, Tokyo: Japan Travel Bureau 1961, Seite 10.

sich Iemon schließlich in eine reiche Frau und beginnt eine Affäre mit ihr. Gemeinsam beschließen sie O-Iwa zu beseitigen, um heiraten zu können. Als Medizin getarnt verabreichen sie ihr ein Gift, das sie zuerst entstellt und anschließend tötet. Ihre Haare, ein Symbol für Schönheit und Jugend, fangen an auszufallen und ihr Gesicht verformt sich zu einer schrecklichen Grimasse. In ihrer Verzweiflung stolpert sie und schneidet sich dabei den Hals auf. Als rachsüchtiger Geist kehrt O-Iwa zurück und sorgt dafür, dass Iemon dem Wahnsinn verfällt und seine Geliebte mitsamt ihrer Familie tötet, bis er schließlich selbst ermordet wird.⁴

Hier zeigt sich eine bedeutende Neuerung im Ausgang eines solchen Theaterstückes, denn in „den *nō*-Dramen, in denen die Geister am Ende eine Besänftigung durch die Religion erfahren, bleibt [...] den *yurei* des *kabuki*-Theaters nur eine Möglichkeit, Frieden zu finden: kompromisslose, blutige Rache.“⁵

Die Geschichte zählt zu den ersten im *kabuki* aufgeführten *kaidan*, die einen weiblichen Rachegeist im Mittelpunkt haben und ist immer noch die Vorlage für den modernen *yurei* (jap. 幽霊) den man aus den sogenannten „J-Horror Filmen“, eine geläufige Bezeichnung für Horrorfilme aus Japan, kennt.

3 Die Figur des *yurei* und seine Unterkategorie *onryō*

Wie bereits erwähnt, bedient sich die japanische Folklore, *kaidan*, unterschiedlicher Horrorgestalten. In den klassischen Geistergeschichten sticht aber eine Erscheinung besonders hervor, nämlich die des *onryō* (jap. 怨霊). Übersetzt steht das Wort für eine böse Seele, die Unheil bringt. Eine der ersten vermeintlichen *onryō* Erscheinungen, die sich nicht auf Theater oder Film beschränkt,

⁴ Vgl. Hand, Richard, *Aesthetics of cruelty: traditional japanese theatre and the horror film*, Seite 22.

⁵ Scherer, Elisabeth, *Spuk der Frauenseele*, Seite 100.

sondern tatsächlich als realer *onryō* angesehen wurde, war der Gelehrte und Minister Sugawara no Michizake. Dieser lebte „am Hof in Heian (Kyoto) [...]“, bevor er zu Unrecht einer Verfehlung im Amt beschuldigt und verbannt wurde“⁶ und kurz darauf im Exil starb. Jahre später kommt es wiederholt zu Unglücksfällen in den Rängen seiner Gegner, die seinem rachsüchtigen Geist zugeschrieben werden. Erst durch die Errichtung eines Schreins zu seinen Ehren konnte der Geist besänftigt werden. Heutzutage wird sein Geist als eine Gottheit der Bildung verehrt und oft von Schülern und Studenten besucht.⁷

Im Westen ist das vermeintliche miteinander Leben mit den Geistern von Verstorbenen weniger geläufig. Es gibt zwar Feste wie Halloween, zumindest der Grundgedanke dahinter, oder auch Allerseelen, bei denen man der Verstorbenen gedenkt, im regulären Alltag findet sich dieser Zugang zum Jenseits aber kaum.

In Japan wird ein ähnliches Fest der Ahnen abgehalten, das *o-bon* Fest. Auch hier wird der Verstorbenen gedacht, aber auch zu „anderen Zeiten des Jahres finden im privaten Rahmen regelmäßige Ahnenrituale statt.“⁸

Hierbei spielt ein Schrein im Inneren des Hauses eine wichtige Rolle. Das Anzünden von Räucherstäbchen und Opfergaben in Form von zumeist Reis sind keine Seltenheit.

Auch regelmäßige Umzüge mit einem tragbaren Schrein zu Ehren der unterschiedlichen Gottheiten und Schutzgeister, wie dem des erwähnten Sugawara no Michizake, nehmen im Alltag der meisten Japaner eine wichtige Stellung ein. Diese Art der Besänftigung findet sich immer



Abbildung 1: Der Geist von Oyuki

⁶ Littleton, C. Scott. *Shintoismus*, übers. von Frank Böhling, Köln: Fleurus Idee 2005. (Orig. *Understanding Shinto*, London: Duncan Baird 2002), Seite 93.

⁷ Vgl. Scherer, Elisabeth, *Spuk der Frauenseele*, Seite 43.

⁸ Littleton, C. Scott, *Shintoismus*, Seite 81.

wieder als Lösung, um dem Fluch eines *onryō* zu entkommen. Das nachträgliche Durchführen dieser Riten und Ehrerweisungen finden sich heute noch im japanischen Alltag in Form von wandernden Mönchen wieder, die diese vermeintlichen verlorenen Seelen besänftigen wollen. Auch in den Filmen rund um den japanischen Geist ist diese Besänftigung das gewählte Mittel, um den Fluch abzuwenden, wenn dies auch, wie im Beispiel von *Ringu*, nicht immer erfolgreich zu sein scheint.

Der erwähnte Vorfall um Sugawara no Michizake steht für den typischen *onryō*: Ein Mensch, der durch gewaltsame und oftmals ungerechte Art ums Leben kommt und zurückkehrt, um Rache zu nehmen.

Der rachsüchtige Geist zählt zu den gefährlichsten Vertretern der japanischen Geisterwelt, den *yurei* (jap. 幽霊), verfügt aber nicht über das aus Theater und Film bekannte Aussehen, sondern ist vielmehr eine abstrakte Erscheinung. Meist macht sich die Präsenz eines *onryō* durch Naturkatastrophen, Krankheiten und Unfälle bemerkbar und ist eine nicht sichtbare Anwesenheit. „Der visuelle Fundus, aus dem die Horror Regisseure schöpfen, bildete sich, ebenso wie die Vorherrschaft des weiblichen Geistes, aber erst in der Edo-Zeit aus.“⁹ Es ist daher richtiger zu sagen, dass die in den Filmen vorkommenden Rachegeister aufgrund ihres Aussehens unter den Begriff des *yurei* zu fassen sind, auch wenn sie Elemente des *onryō* innehaben. Das Aussehen der *yurei* hat sich seit seinen Anfängen bedeutsam gewandelt. Anfangs unterschied sich der Geist nicht von seiner Gestalt, die er hatte, als er noch ein lebendiger Mensch war. Dies führte in den *kaidan* oft dazu, dass die Menschen, die mit dem Geist zu tun hatten, nicht wussten, dass ihr Gegenüber ein Untoter war. Oftmals ging dies sogar so weit, dass ein Mann auf seine tote Frau traf, ohne zu wissen, dass sie bereits verstorben war und sogar ein Kind mit ihr zeugte.

⁹ Littleton, C. Scott, *Shintoismus*, Seite 44.

Das typische Bild des *yurei*, das man heutzutage mit dieser Erscheinung in Verbindung bringt, hat seinen Ursprung um das Jahr 1750. Es handelt sich um ein Bild des Malers Maruyama Ōkyo, basierend auf einer vermeintlichen Geistererscheinung seiner in jungen Jahren verstorbenen Geliebten, die er eines Nachts gesehen haben soll. Charakteristisch für solch einen Geist ist das lange schwarze Haar und die weiße Kleidung.

In der Regel handelt es sich hierbei um einen weißen Kimono, ein traditionelles Kleidungsstück für Verstorbene. Oftmals wird angenommen, dass Weiß in Japan für den Tod steht, vielmehr symbolisiert die Farbe aber Reinheit.

„A full white kimono signifies those that have been ritually purified, who are free from the stain of things of this world. So great is the symbolism of this purity that white kimonos are worn regularly only by three classes of people; Shinto priests, brides and corpses.“¹⁰

Bereits in dieser frühen Darstellung des japanischen Geistes handelt es sich um eine Frau, wenngleich die abgebildete Oyuki nicht zwingend in die Rolle eines angsteinflößenden modernen Rachegeists fällt. Der Überlieferung zufolge betrachtet der Geist lediglich den schlafenden Künstler.

„Not a terrifying vision, not something to wake him shuddering in his bed, Oyuki was merely watching, peacefully.“¹¹ Diese Einstellung des Geistes erinnert mehr an die aus dem *nō* bekannten Geistererscheinung.

Ein wichtiger Aspekt für die Popularität der *kaidan* ergibt sich aus dem soeben genannten Grund, den auch Maruyama Ōkyo gehabt haben soll, nämlich einer wahren Begebenheit als Inspiration. Viele der damals

¹⁰ Davisson, Zack, *Yurei: The Japanese Ghost*, Seattle: Chin Music 2020, Seite 44.

¹¹ Ebd. Seite 28.

verfassten *kaidan* waren weniger ausführliche Geschichten mit klarem Spannungsbogen, sie waren vielmehr Erzählungen „[...] without a beginning or an end, merely recording some strange occurrence that the author had seen or heard of.“¹²

Der Grund für den Wechsel von einem *onryō*, eines zu Unrecht beschuldigten Mannes in zumeist hoher Position, zu den nun geläufigen *yurei* einer unschuldigen Frau, findet sich in einem Umschwung in der japanischen Gesellschaft, ausgelöst durch die von Frieden bestimmte Edo-Periode (1603-1868). Zuvor waren der Ursprung von *yurei* und *onryō* Männer, die in Schlachten gefallen sind oder aufgrund politischer Intrigen zu Tode kamen und sich nach Rache sehnen. Erst während der sogenannten *sengoku* Periode (jap. 戦國時代), die sich über fast 200 Jahre erstreckte und geprägt war von Schlachten innerhalb Japans, gab es eine kurze Pause in der Erzählung von Geistergeschichten. Weil es sich hierbei um einen Bürgerkrieg gehandelt hatte, traten Fantasie-Geschichten über Schreckenstaten in den Hintergrund. Da man jederzeit einem benachbarten feindlichen Clan zum Opfer fallen konnte, war man vielmehr mit dem alltäglichen Horror beschäftigt, als sich zusätzlich mit Geistergeschichten auseinanderzusetzen.¹³ In der anschließenden Friedenszeit rückten schließlich die unterdrückten Frauen in den Mittelpunkt der Geistergeschichten. Besonders durch den vorherrschenden Konfuzianismus wird die Position der Frau, als eine den Männern in ihrem Leben, angefangen von ihrem Vater und später ihrem Ehemann, Unterworfenen gefestigt. Es ist daher naheliegend, dass die vorwiegend von Männern verfassten Horrorgeschichten eine Frau im Zentrum haben, die sich durch ihren Status als *yurei* von ihren auferlegten Fesseln befreit und Unheil anrichtet und somit die Ängste der Verfasser der *kaidan* widerspiegelt.

¹² Davisson, Zack, *Yurei: The Japanese Ghost*, Seite 38.

¹³ Ebd. Seite 32.

Unter der Bezeichnung *kaidan-eiga* (jap. 怪談映画), übersetzt *kaidan*-Filme, finden die traditionellen Geistergeschichten ihren Weg auf die Kinoleinwand.

Wie in den Aufführungen auf der Bühne, spielt auch hier die Figur der *yurei* eine wichtige Rolle.

4 Der japanische Horrorfilm nach dem zweiten Weltkrieg

Die japanische Filmwelt war nach dem zweiten Weltkrieg besonders durch die amerikanische Besatzung und das Trauma der Atombomben in Hiroshima und Nagasaki geprägt. Insbesondere das Horrorgenre bot nach dem Ende der Besatzung ein weitreichendes Potential, um sich dieser Themen anzunehmen.

Die Kreatur, die synonym mit der Atombombe geworden ist, Godzilla, hat ihren ersten Auftritt im Jahr 1954 und ist heute noch ein Symbol für nukleare Zerstörung und Umweltkatastrophen. Auch wenn Kreaturen wie Godzilla in die Kategorie der *daikaiju* (jap. 大怪獣), der großen Kreaturen, fallen, sind sie mit ihrem Status als übernatürliche Macht auch Teil der Gruppe der *yokai* (jap. 妖怪), unter denen im Japanischen diverse Kreaturen, Geister und Dämonen zusammengefasst werden. Wenngleich die Figur des Godzilla nicht direkt Einfluss auf die spätere Analyse von *Ringu* und seinem Remake hat, trägt *Godzilla* einen wichtigen Teil dazu bei, die Entwicklung des Horrorfilms in Japan zu verstehen.

In ihrem in „Journal of Japanese Studies“ erschienenen Text „Panic Sites“, in dem die Autorin Susan J. Napier einen geschichtlichen Überblick über japanische Katastrophenfilme, beginnend mit *Godzilla*, gibt, übernimmt sie für diese Film-Unterkategorie Andrew Tutors Begriff des „secure horror“.¹⁴ Dieses Filmgenre bezieht sich auf Filme, bei

¹⁴ Napier, Susan J.. „Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira“, In: *The Journal of Japanese Studies*, 19(2), Seattle: The Society for Japanese Studies 1993 Seite 327-351, hier Seite 331.
<https://doi.org/10.2307/132643>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

denen eine Gruppe von Menschen, im Falle von *Godzilla* die Einwohner Japans, von einer außenstehenden Macht, in diesem Beispiel die Kreatur Godzilla, bedroht wird und mithilfe der Regierung und moderner Wissenschaft das Unheil abgewendet werden kann. Napier bezeichnet dieses Genre, trotz der Zerstörungen durch das Monster, als ein optimistisches, bei dem die Menschen mit vereinter Kraft einen glücklichen Ausgang der Handlung herbeiführen können.

Besonders bei *Godzilla* wird dieser Gedanke einer im Kampf vereinten Nation ein zentrales Motiv. „[...] it is Japanese science, personified by the humane Japanese Scientist whose suicide helps destroy Godzilla, that ultimately saves the world.”¹⁵

Dieses Zitat hebt explizit hervor, dass es bei *Godzilla* eine japanische Erfindung ist, die das Böse vertreibt und ihr Erfinder sich selbstlos für sein Volk aufopfert. In Japan findet sich das Gemeinwohl stets vorrangig gegenüber den Interessen des einzelnen Individuums.¹⁶

Japan inszeniert sich selbst als Opfer in diesen Filmen und in weiteren Folgen als Opfer des Krieges und leidtragend unter der Besatzungsmacht.

„A historical narrative of forgetting, where victimization replaces responsibility for aggression.”¹⁷ Die Protagonisten sind stets Opfer einer fremden Macht, sei es eine gigantische Kreatur aus dem Meer oder Wesen aus einer anderen Dimension.

Im Japanischen werden diese fremden Wesen in die Kategorie der *obake* (jap. お化け), oder oft auch *bakemono* (jap. 化け物) gefasst. Diese Begriffe leiten sich vom Wort für „sich verwandeln“ (jap. 化ける) ab und bezeichnen diese Wesen somit als etwas Fremdartiges, das die Heimat bedroht und gegen das sich die japanischen Helden durchsetzen müssen.

¹⁵ Napier, Susan J, *Panic Sites*, Seite 331.

¹⁶ Vgl. Littleton, C. Scott, *Shintoismus*, Seite 57.

¹⁷ Lowenstein, Adam, *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, New York: Columbia University Press 2005, Seite 86.

Nach dem Ende der Besatzungszeit im Jahr 1952 finden sich neben Filmen, die in der Gegenwart angesiedelt sind, auch wieder vermehrt aus der Theaterwelt vertraute *jidaigeki* (jap. 時代劇), Geschichten aus der Zeit der Samurai, die nach dem zweiten Weltkrieg verboten waren, um die Verbreitung westlichen Gedankenguts nicht zu behindern. Ein Film, der sich auf seine traditionellen japanischen Wurzeln bezieht, aber das Trauma der Besatzung aufarbeitet, ist *Ugetsu* (1953, Kenji Mizoguchi), der ein Jahr vor *Godzilla* erschienen ist und als einer der wegweisenden Filme rund um das Thema japanische Geister gilt.¹⁸ Auch hier wird das Fremde und in weiterer Folge das Moderne mit etwas Bedrohlichem gleichgesetzt.

4.1 *Ugetsu* – der verführende Geist in Frauengestalt

Der Film handelt von zwei am Land lebenden Familien, deren männliche Familienoberhäupter ihr Glück in der Stadt versuchen wollen. Durch ihren anfänglichen Erfolg begeistert, vergessen sie ihr zurückgelassenes Leben mit ihrer Familie und erliegen den Verführungen der Stadt. Verkörpert werden diese unter anderem durch den *yurei* der Wakasa, die einen der Protagonisten mit zu sich auf ihr Anwesen nimmt und für sich beansprucht. Sie steht für das Gegenteil zu den bescheidenen Arbeitern vom Land, die versuchen, ihre Familie zu erhalten und mit körperlicher Arbeit dafür aufkommen müssen. Ihr Auftreten in einem weißen Kimono lässt sie geisterhaft und erhaben zugleich erscheinen.



Abbildung 2: Wakasa trifft auf einen der Protagonisten

¹⁸ Vgl. Balmain, Colette, *Introduction to Japanese Horror Film*, Edingburgh: Edingburgh Univ. Press 2008 Seite 43.

Die Begleitung ihrer Diener unterstützt ihre gehobene Position. In Bezug auf die Entstehungszeit betrachtet, ist eine Verbindung mit der amerikanischen Besatzung naheliegend und die fremde Macht in *Ugetsu*, die von Wakasa verkörpert wird, mit dieser gleichzusetzen. Sie steht für das aus dem Shintoismus übernommene *soto* (jap. 外), das Außen. Im Gegensatz dazu sehen die Japaner unter dem Begriff *uchi* (jap. 内) die Gemeinschaft untereinander und Japan an sich als eine geschlossene Einheit, die es, wie bereits erwähnt, zu wahren gilt.¹⁹ Erst als den Protagonisten ein Priester begegnet und ihnen klar macht, dass sie sich mit übernatürlichen Mächten eingelassen haben, beschließen die Männer wieder in ihr Heim zurückzukehren. Für beide kommt diese Entscheidung aber zu spät. Der Film zeigt zwar, dass erst die Rückkehr zu den traditionellen Werten zu einer Erlösung führt, die beiden Protagonisten aber ein zerstörtes Heim vorfinden und somit für ihre Fehler büßen müssen.

5 New Asian Horror

Japans Horrorfilmwelt beschränkt sich nicht nur auf Gruselgeschichten mit traditionellem Hintergrund. Ähnlich wie in Amerika, war das Kino der 80er Jahre in Japan von Blutfontänen und brutalen Slasher-Filmen geprägt. Filme wie *Guinea Pig* (1985, Satoru Ogura), *Evil Dead Trap* (1988, Toshiharu Ikeda) und schließlich *Tetsuo: The Iron Man* (1989, Shinya Tsukamoto) schockieren mit ihrem Augenmerk auf die Darstellung brutaler Morde und grotesker Körper. Ein starker Kontrast zu den traditionellen Geistergeschichten, die mehr auf Horror durch subtile Spannung als durch Schockieren geachtet haben. Erst mit Norio Tsurutas Filmserie *Scary True Stories* ab 1991 hielt die klassische *kaidan* Geschichte wieder Einzug in die japanischen Kinos. Neben der Rückkehr zur Darstellung klassischer Horrorgeschichten und dem Rückgang der Darstellung überbordender Gewaltexzesse, ist *Scary True Stories* für den zeitgenössischen Horrorfilm in Japan auch insofern

¹⁹ Vgl. Balmain, Colette, *Introduction to Japanese Horror Film*, Seite 34.

wichtig, als dass es dem Regisseur Hideo Nakata die Möglichkeit geboten hat, Segmente dieser Filme zu drehen und somit seine ersten Werke im Bereich des Horrorfilms zu schaffen. Sein Film *Ringu* (1998) entstand zu einer Zeit, in der unabhängige Filmemacher, besonders im Bereich des Horrorfilms, eine Blütezeit erlebten.

„J-Horror filmmakers' prolific production, both in speed and numbers, has been significant cause of the cultural phenomenon of the J-Horror boom [...]“²⁰.

In Amerika zu Beginn der 90er Jahre fand sich das Horrorgenre im Vergleich dazu auf einer Suche nach einer neuen Richtung wieder, die das *Slasher* Genre der 80er Jahre ablösen sollte. Remakes alter Gothic Horrorgeschichten fanden nicht so recht Anklang und erst mit Wes Cravens *Scream* (1996) und seinem Meta-Humor findet sich wieder neu entfachte Interesse an dem Genre. Es werden aber immer wieder zwei Filme dieser Zeit hervorgehoben, die das Voranschreiten des amerikanischen Horrorfilms beeinflusst haben: *The Blair Witch Project* (USA 1999, Eduardo Sanchez) und *The Sixth Sense* (USA 1999, M. Night Shyamalan). Diese beiden Filme haben neuen Wind in das Genre gebracht, einerseits mit damals noch ungewohnten Plot-Twists oder im Fall von *The Blair Witch Project* die für das Horrorgenre noch neue Art des *found-footage*, die der Geschichte ein Gefühl von Realismus verliehen hat. Bei diesen Filmen handelt es sich aber nur um alleinstehende Ausnahmen. Wie Adam Charles Hart schreibt, war das Genre eher geprägt von CGI-lastigen Filmen aus Studioproduktionen und lies kaum Platz für weitere Ideen aus dem Bereich der Independent Filme, die sich durchzusetzen versuchten.²¹

²⁰ Wada-Marciano, Mitsuyo. „J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema“, In: *Canadian Journal of Film Studies*, 16(2), 2007 Seite 23-48, hier Seite 26. <https://doi.org/10.3138/cjfs.16.2.23>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

²¹ Vgl. Hart, Adam Charles, „Millennial Fears: Abject Horror in a Transnational Context“, In: *A Companion to the Horror Film*, Hoboken: WILEY 2014 Seite 329-345, hier Seite 330.

„It was, rather, the international success of *Ringu/The Ring* (1998) and the arrival of 'J-horror' that reinvigorated the genre and showed the way forward [...]”²².

Die Filmwelt war aber schon immer geprägt von internationalem Austausch. Bereits Akira Kurosawa ließ sich von William Shakespeare inspirieren und schuf Epen wie *Throne of Blood* (1957) oder *Ran* (1985). Umgekehrt ist eine der bekanntesten Filmserien, *Star Wars* (USA 1977, George Lucas), bis hin zu den darin vorkommenden Charakteren inspiriert von Kurosawas *Verborgene Festung* (1958). Hierbei handelt es sich lediglich um einzelne Filme, das angesprochene Erscheinen von *Ringu* hat aber einen weitaus größeren Einfluss und war wegweisend für ein gesamtes Genre. Ein bedeutsamer Grund ist das Aufkommen von DVDs, wodurch das Publikum nicht länger auf die heimischen Kinos angewiesen war und darauf, dass internationale Filme in das Kino-Programm aufgenommen wurden. Es ist daher auch nicht verwunderlich, dass die amerikanische Filmindustrie die neu entdeckten Stile des Horrorfilms für sich gewinnen wollte. Remakes bekannter internationaler Horrorfilme ließen nicht lange auf sich warten, um diese neue Art von Horror dem heimischen Publikum bieten zu können.

5.1 Erzeugung von Horror

Im vorangehenden Abschnitt war ein wichtiger Auslöser für das Gefühl von Horror die Aufarbeitung des durch den Weltkrieg entstandenen Traumas, insbesondere durch die Atombomben und die amerikanische Besatzung. Ein für die damaligen Zuseher wirksamer Ansatz. Doch die Frage, die sich für die Analyse dieser Arbeit stellt, ist, wie der zeitgenössische Horrorfilm des jeweiligen Herkunftslandes seine Wirkung im modernen Publikum erzielt. Es gibt viele, vor allem kulturelle, Unterschiede bei der Erzeugung von Horror. Neben der Wirkung, soll auch die Methodik der Inszenierung genauer analysiert werden. Die Analyse soll zeigen, welche unterschiedlichen Methoden

²² Hart, Adam Charles, “Millennial Fears: Abject Horror in a Transnational Context”, Seite 330.

gewählt werden, um zum gleichen Ausgang einer Szene zu kommen. Es bleibt zwar das Grundgerüst der Szene gleich, aber die Wirkung nicht zwingend. Diese Aspekte sollen im weiteren Verlauf einander gegenübergestellt werden, bevor sie in der Analyse anhand von Szenen der beiden Filmbeispiele belegt werden.

Durch das Aufkommen der DVDs war es für die bereits angesprochenen unabhängigen Filmschaffenden einfach, ihre Werke zu überschaubaren Preisen einem großen Publikum zugänglich zu machen. Das dadurch mögliche schnelle Produzieren von Horrorfilmen ist dabei zugleich stilgebend für den Horrorfilm des modernen Japans. Verglichen mit den Hollywood Studioproduktionen der 90er Jahre haben die japanischen Filme durch das Drehen auf Video statt traditionellem Film ein realistischeres Aussehen und erinnern an Hobbyfilme. Durch den Wegfall eigens angefertigter Filmsets waren die Filmemacher gezwungen, auf der Straße zu drehen, was ein wichtiger Unterschied bei einem Vergleich zwischen japanischen und amerikanischen Horrorfilmen, oder am Beispiel von *Ringu*, zwischen Original und dem Remake, ist.

Die Schauplätze im Original sind Orte, die dem japanischen Publikum geläufig sind und auch im Alltag besucht werden können.

Das Gefühl von Unruhe, das dabei entsteht, wenn ein alltäglicher Ort von etwas Unheimlichen heimgesucht wird, funktioniert aber nur dann, wenn diese Orte auch beim Publikum bekannt sind, etwas, das bei der Sichtung des Original *Ringus* durch ein amerikanisches Publikum eher unwahrscheinlich ist.

Im Vergleich dazu sind nämlich im Remake die Schauplätze nicht die gleichen, wie sie in der Realität vorgefunden werden können. „What the film creates with its locales is not a simulation of an actual urban topography, but a geographic plot device for the narrative development.“²³ Oft dienen reale Schauplätze wie ein Freizeitcamp oder

²³ Wada-Marciano, Mitsuyo, „J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema“, Seite 27.

Motel an einer einsamen Landstraße den amerikanischen Horrorfilmen als Ort des Schreckens. Die Lage und Hintergrundgeschichte dieser Plätze werden aber oft an die Anforderungen des Filmes angepasst und spiegeln nicht mehr ihr reales Selbst wider. Dadurch, dass kein Vorwissen benötigt wird, kann die gleiche Wirkung bei einem internationalen Publikum wie auch beim inländischen erwirkt werden. Sieht man sich den japanischen Horrorfilm im Vergleich zum amerikanischen an, fallen noch weitere Unterschiede in der Erzeugung von Horror auf.

6 Unterschiedliche Methoden des Horrors

Aus den zuvor genannten Beispielen für den amerikanischen Horrorfilm zeigt sich, dass Hollywood stark auf visuellen Horror konzentriert ist. Selbst bei modernen Filmen wie *Saw* (USA 2004, James Wan) und seinen Sequels, die anfänglich noch für die ungewohnte Verwendung falscher Fährten und überraschende Plot-Twists gepriesen wurden, bleiben dem Publikum doch vor allem die brutalen Morde in Erinnerung. Dies zeigt sich zusätzlich im Marketing und den von *body horror* dominierten Filmplakaten. Es ist aber nicht nur diese optische Ebene, auf der sich der amerikanische Horrorfilm von subtilen, primär auf psychologischen Horror abzielenden Vertretern des modernen J-Horrors, unterscheidet.

Die Musik und die auditive Ebene im Allgemeinen bietet einen guten ersten Einblick in die Unterschiede der beiden Stile.

6.1 Aufbau und Verwendung von Musik und Soundeffekten

Der genannte Unterschied zwischen dem visuellen, beziehungsweise offensichtlichen und dem eher unterschweligen, subtilen Horror findet sich nämlich auch bei der Verwendung von Geräuschen und Musik wieder. Das japanische Kino, seinen Wurzeln aus dem *kabuki* treu bleibend, bezieht sich auf Praktiken, die für das westliche Ohr, insbesondere im Kontext des Horrorfilms, ungewohnt klingen mögen. In den *kaidan* Aufführungen finden sich Leit motive, die denen aus der

Filmwelt bekannten, in ihrer Funktion ähneln.

Viele berühmte Horrorgestalten des westlichen Kinos werden an ihrer Erkennungsmelodie bereits *off-screen* vom Publikum erkannt, da jede Figur ein eigens komponiertes Leitmotiv besitzt. Dies trifft aber nicht zwingend auf *kaidan* -Gestalten des *kabuki* zu. Hier sind gewisse Musikmuster geschichtenübergreifend und beschränken sich nicht wie bei den Filmen auf ein bestimmtes *franchise*, sondern auf das Genre als Ganzes. Das *kabuki* Orchester, *geza* (jap. 下座) genannt, verfügt über ein fixes Repertoire unterschiedlicher Musikstücke, die sich immer wieder in den verschiedenen Stücken finden und charakteristisch für eine Situation sind, unabhängig davon, welche Variante des *yurei* sich in dieser befindet. So haben beispielsweise die Geister ein gemeinsames akustisches Erkennungsmerkmal, das nur minimal an den jeweiligen Charakter angepasst wird, in der Grundstruktur aber konstant bleibt.

“[...] the geza ensemble would most often illustrate the onstage presence of a ghost by means of wobbly flute tones set over a drum pattern in which a series of sharp accents is surrounded by single-stroke rolls that rise and then fall in volume level.”²⁴

Verglichen mit amerikanischen Horror-Musikstücken wirkt diese aus Trommeln und Flöten bestehende Kombination,

dorodoro (jap. だろだろ) genannt, abstrakt. Es erinnert weniger an Musik als vielmehr an abstrakte Geräusche, wie ein Luftzug, der durch die Gänge pfeift.

Vergleichsweise hat selbst das Leitmotiv der Figur des Jason Vorhees, aus der *Freitag der 13.* Filmreihe (USA 1980, Sean S. Cunningham), mit seinen Flüsterstimmen ohne deutlichen Inhalt, einen erkennbaren Rhythmus. Dieser Geräusch-Charakter der Musikstücke im *kabuki* ist aber bewusst so gewählt und hat sogar eine eigene Bezeichnung: *sawari* (jap. 触り).²⁵ Es sind diese arrhythmischen Störfaktoren

²⁴ Wierzbicki, James. “Lost in translation? ‘Ghost music’ in recent Japanese Kaidan films and their Hollywood remakes”, In: *Horror Studies*, 1(2), 2010 Seite 193–205, hier Seite 196, https://doi.org/10.1386/host.1.2.193_1, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

²⁵ Vgl. Ebd. Seite 198

innerhalb der Musikstücke, die der klassischen japanischen Musik ihren Charakter geben und sie von westlicher Musik abheben. Oft sind Instrumente so aufgebaut, dass diese, für das westliche Ohr möglicherweise unmelodische Störgeräusche, entstehen können - eine Analyse der jeweiligen Instrumente würde aber zu sehr vom Thema abweichen. Es sei aber nochmals hervorgehoben, dass diese Elemente auf der Tonebene gezielt etwas Fremdartiges hervorrufen sollen, das vor allem im Horrorgenre die Gestalt der Geister noch zusätzlich unterstreicht.

Diese Momente werden auch durch das bewusste Fehlen von Musik begleitet, was das nachfolgende Erscheinen des Geistes unterstützt. Dies wird auch als Bestandteil der Musik gesehen. Im Japanischen wird diese Stille als *ma* (jap. 間) bezeichnet. Sie umrahmt den nachfolgenden akustischen Effekt und bekommt selbst, durch die Positionierung danach, ebenfalls eine Wirkung zugeteilt. „[...] in the process of isolation, both the sound and the non-sound gain in power.“²⁶

In Hollywood wiederum wird oftmals das Gegenteil gefordert. Hier wird auf aggressive Musik abgezielt, die das Publikum attackiert. Laute und schrille Töne stehen hier im Mittelpunkt.²⁷

Im Vordergrund sieht sich die Musik auch in ihrer Verwendung im Zusammenhang mit *jumpscares*. Joe Tompkins, in seinem Text über Musik im Horrorfilm, zitiert hierzu den Musikdirektor der britischen Hammer Studios, Philip Martell: „[...] you've got to make a lot of noise to terrify the audience.“²⁸ Hier unterstützt die Musik die Szene nicht nur, sondern übernimmt zum Teil die wirkungserzeugende Position. „[...] the cue is not merely reinforcing the dramatic aspects of a scene but

²⁶ Wierzbicki, James, “Lost in translation? Ghost music in recent Japanese Kaidan films and their Hollywood remakes”, Seite 199

²⁷ Tompkins, Joe. “Mellifluous terror: The discourse of music and horror films”, In: *A Companion to the Horror Film*, Hoboken: Wiley 2014 Seite 186-204, hier Seite 190, <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch11>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

²⁸ Ebd. Seite 196

forming them.“²⁹ Das namensgebende Zusammenzucken oder Aufspringen wird durch laute Töne, die *stabs* genannt werden, hervorgerufen und bezieht sich dabei auf instinktive Reaktionen des Erschreckens.³⁰ Besonders deutlich wird diese Technik im Film *Psycho* (USA 1960, Alfred Hitchcock) angewandt, wenn das Zustechen während der Duschszene von kreischenden Violinen begleitet wird.

Wie an diesem Beispiel erkennbar, beschreibt die Musik das Bild im amerikanischen Film. Das Stechen, das man so nicht auf der Leinwand sieht, wird auf der Tonebene durchgeführt. Es entsteht, zusätzlich durch die Montage unterstützt, der Eindruck, dass die Frau unter der Dusche tatsächlich niedergestochen wird, obwohl man das Messer nie eindringen sieht.

Ebenso ist dies erkennbar in *Jaws* (USA 1975, Stephen Spielberg), bei dem die Musik von John Williams die Bewegungen des Hais, der abseits der Kamera auf sein Opfer zuschwimmt, verkörpert. Die Musik hat oft vielmehr einen erzählenden Charakter als einen unterstützenden und ist dadurch zugänglicher für ein internationales Publikum. „[...] along with mimetically imitating on-screen action, western film music has long attempted to explain why the on-screen action is happening.“³¹ Da die Musik gänzlich ohne Sprache auskommt, überwindet sie damit mögliche Sprachbarrieren und erzeugt ein Verständnis der Situationen über die Gefühlsebene. Dies ist vor allem aufgrund der weiten Verbreitung des Hollywood Kinos möglich, wodurch das Publikum bereits in gewissem Maße auf die jeweiligen Muster konditioniert ist und die einzelnen Bedeutungen der Musik im Sinne der Komponisten erkennen kann. Für das westliche Publikum des japanischen Kinos wiederum heißt dies, dass das Gefühl von etwas Fremden in der Musik

²⁹ Tompkins, Joe. “Mellifluous terror: The discourse of music and horror films”, Seite 192.

³⁰ Dickinson, Kay, “Troubling Synthesis: The Horrific Sights and Incompatible Sounds of Video Nasties”, In: *Sleaze Artists*, Durham: Duke University Press 2020 Seite 167-189, hier Seite 175, <https://doi.org/10.1515/9780822390190-009>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

³¹ Wierzbicki, James, “Lost in translation? Ghost music in recent Japanese Kaidan films and their Hollywood remakes”, Seite 203.

zusätzlich Spannung erzeugen kann und somit für den großen Erfolg des J-Horrors, in einer Zeit des kreativen Stagnierens im Horrorfilm aus Hollywood, als mitverantwortlich gesehen werden kann.

Die besprochene Herangehensweise der erklärenden Musik findet sich oft in Slasher-Filmen und klassischen Horrorfilmen, die noch stark auf eine orchestrale musikalische Untermalung gesetzt haben und auch noch heute typisch für das amerikanische Kino sind.

Es stellt sich aber nun die Frage, wie japanische Musikpraktiken, neben ihrer Position als etwas Fremdartiges, Spannung erzeugen, besonders wenn die Vorlage einen kulturell unterschiedlichen Hintergrund hat und Musik in diesen Originalen anderen Praktiken unterliegt.

Im genauen Gegensatz zu Philip Martels Aussage, dass viel und laute Musik benötigt wird, um das Publikum in Unruhe zu versetzen, ist es das erwähnte Fehlen von Musik im japanischen Horrorfilm, das für das Aufbauen von Spannung zuständig ist und Angst im Publikum erzeugen soll. In der Realität wird eine Person auch nicht von einem Orchester verfolgt und stille Räume, die nicht erkennen lassen, was sich darin verbirgt sind gemeinhin als gruseliger einzustufen als ein Raum, der klar über Geräusche verdeutlicht, dass es sich hier um etwas Gefährliches handelt und die agierenden Personen, und damit auch das Publikum, mit einer Erwartungshaltung in die nächste Szene gehen.

Die Angst vor der Stille wird so auch zugleich eine Angst vor dem Unbekannten, eine Situation, die eine höhere Wahrscheinlichkeit hat, vom Publikum als etwas selbst Erlebtes wiedererkannt zu werden. Es ist naheliegender, nachts durch einen dunklen Gang zu gehen, als beispielsweise die Flucht vor einem Mörder mit laut surrender Kettensäge. Die japanischen Antagonisten sind zwar im Falle von *yurei* übernatürliche Wesen und daher unrealistischer als die Serienmörder amerikanischer Slasher-Filme, das *setting* wirkt aber alltäglicher. Hinzu kommt im japanischen Umfeld noch das im Shinto und Buddhismus verankerte Miteinander mit den Geistern von Verstorbenen.

Dass diese Geisterwesen wie auf der Bühne über ein akustisches Erkennungsmerkmal verfügen, findet sich auch im modernen japanischen Horrorfilm wieder, auch wenn das aus dem Theater bekannte *dorodoro* nicht in dieser Form zu hören ist.

In den diversen J-Horror Beispielen werden die Geister auch durch Geräusche angekündigt, sind aber diesmal auf den jeweiligen *yurei* abgestimmt. Sie erinnern daher an aus Hollywood bekannte Praktiken und dies findet sich auch in den Remakes wieder.

Japanische Horrorfilme um den Wechsel in die 2000er Jahre, während dem Aufkommen des modernen J-Horrors, angefangen bei Nakatas *Ringu* und sein vier Jahre später entstandenes *Honogurai Mizu no soko kara* (2002, Hideo Nakata), bei uns als *Dark Water* bekannt und auch der im gleichen Jahr erschienene *Ju-On: The Grudge* (2002, Takashi Shimizu) nutzen alle diese Art von auditivem Erkennungsmerkmal für ihre *yurei*.

Im Gegensatz zu den bereits erwähnten amerikanischen Horrorfilmen haben die japanischen Geister einen Bezug zu den ankündigenden Geräuschen.

Bereits die Definition als Geräusche, im Gegensatz zu Musik, ist ein wichtiger Unterschied. Sie unterscheiden sich daher von dem westlichen Leitmotiv und fallen in den Bereich der *Acousmetre*, wie sie von Musiktheoretiker Michel Cion bezeichnet werden. Er beschreibt damit Geräusche, die man zwar hört, aber zu diesem Zeitpunkt deren Quelle nicht sehen kann.³² Dies beschränkt sich aber nicht nur auf Geräusche, die außerhalb des Bildausschnittes auftreten. Besonders im Horrorfilm, bei dem das Unsichtbare nichts Unübliches ist und Geister präsent sein können, ohne dass sie für das menschliche Auge sichtbar sind, können diese *Acousmetre* jederzeit auftreten.

In den klassischen Hollywood Beispielen ist die Erkennungsmelodie aber stets extradiegetisch. Dem bereits mehrfach erwähnten

³² Chion, Michel, *Audio-vision: sound on screen*, New York: Columbia University Press 2019, Seite 72, <https://doi.org/10.7312/chio18588>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

deskriptiven Charakter zuzuschreiben, den Musikstücke in amerikanischen Horrorfilmen innehaben, dient diese Melodie dem Publikum, nicht aber den handelnden Personen, eine sich annähernde Bedrohung zu erkennen und erzeugt dadurch Suspense. Dies lässt sich mit dem bekannten Beispiel der Bombe unter dem Tisch, das von Alfred Hitchcock in seinem Gespräch mit François Truffaut gegeben wird, vergleichen. Hier wird Suspense erzeugt, indem das Publikum mehr weiß als die handelnden Figuren in der jeweiligen Szene. In Hitchcocks Beispiel wird dies durch vorangehendes Zeigen einer Szene, in der die Bombe hinterlegt wird, erzeugt.³³ In den Slasher-Filmen erfolgt dies oft durch das Abspielen der jeweiligen Leitmotive.

Im J-Horror wiederum hören die handelnden Personen das Gleiche wie das Publikum. Die Geistergeräusche sind Teil der Diegese und dadurch ist der Wissensstand der Protagonisten der gleiche wie bei den Zusehern, wodurch eine Identifizierung mit den Personen der Geschichte in diesen Szenen verstärkt wird.

Ein Film, der sehr stark mit Hilfe von diesen Geräuschen Horror erzeugt, ist *Ju-On: The Grudge*. Da man hier mit mehreren Geistern konfrontiert wird, finden sich auch dementsprechend unterschiedliche Erkennungsgeräusche. Das bekannteste ist in diesem Film das rasselnde Todesröcheln des „Haupt-yurei“, die, wie bereits in *kabuki* Stücken übliche Ehefrau des für den Fluch verantwortlichen Mörders. Bevor sie aber in Erscheinung tritt, ist es ihr Sohn, der für den Horror verantwortlich ist.

Während die erste Protagonistin dieses Episodenfilmes, Rika, ihren Pflichten als Krankenpflegerin nachgeht, hört sie kratzende Geräusche, denen sie schließlich nachgeht.³⁴

³³ Truffaut, François. *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, übers. von Frieda Grafe und Enno Patalas, München: Heyne 2003. (Orig. *Le cinéma selon Hitchcock*, Paris: Éditions Gallimard 1993), Seite 64.

³⁴ *The Grudge. Special Collector's Edition*, R: Takashi, Shimizu, DVD-Video, Premier Asia. 2004 (Orig. *Ju-On, The Grudge*, Japan 2002), 00:08:35.



Abbildung 3: Rika hört ein Geräusch

In einem Zimmer mit zugeklebtem Schrank, aus dem die Geräusche zu kommen scheinen, hört sie laute Katzenschreie, die, wie sich später herausstellt, zum Begleiter des Geisterjungen gehören. Erschreckt hält Rika sich die Ohren zu, ein Zeichen dafür, dass auch sie die Geräusche hört und sie nicht nur Teil der extradiegetischen musikalischen Untermalung sind. Die Geräusche werden sowohl vom Film dazu eingesetzt, eine unheimliche Stimmung zu erzeugen als auch von den Geistern selbst, um die Protagonisten gezielt zu beeinflussen. So, wie sich der Umgang zwischen Musik und den in der Szene vorkommenden Personen unterscheidet, weist auch die Struktur der Geschichten in Japan eine andere Auseinandersetzung mit den Figuren und der Handlung, in der sie vorkommen, auf.

6.2 Aufbau der Geschichte und die Struktur des

***kishōtenketsu* (jap. 起承転結)**

Zu den am weitesten verbreiteten Methoden eine Geschichte aufzubauen zählt die klassische Heldenreise, die sich oft im westlichen Kino wiederfindet. Ein bekannter Vertreter dieser Ansicht ist Joseph Campbell und sein Konstrukt einer allgemein gültigen Heldenreise, basierend auf einer Idee eines „Monomythos“.³⁵ Dieser beginnt in der Regel mit einem Aufruf, sich in ein Abenteuer zu begeben, dem der Held

³⁵ Vgl. Campbell, Joseph, *The hero with a thousand faces*, Novato: New World Library³ 2008, Seite 28f.

sich anfangs widersetzt. Oft unterstützt von einem Mentor macht er sich schließlich auf seine Reise, aus der er als neuer Mensch hervortritt. Gewachsen an den Herausforderungen kehrt der Held wieder zurück. Diese Formel für den Aufbau einer Erzählung ist geprägt von Konflikten. Der Held steht mit sich selbst im Zweifel und nachdem er sich dazu entscheidet die Reise anzutreten, sieht er sich mit unterschiedlichen Herausforderungen konfrontiert. Robert McKee beispielsweise sieht diese Konflikte als essentiellen Bestandteil einer guten Geschichte und sie stehen bei ihm an erster Stelle. Es geht darum, dass eine Person oder Gruppe, sich einer anderen in den Weg stellt. Nur durch eine eindeutig lösbare Auseinandersetzung, mit einem klaren Sieger am Ende, kann ein komplett wirkender Abschluss erzielt werden. Er geht in seinem Buch über den Aufbau einer Geschichte so weit, ein Gesetz des Konflikts aufzustellen: „Nothing moves forward in a story except through conflict. [...] The Law of Conflict is more than an aesthetic principle, it is the soul of the story.“³⁶ Sieht man sich nun eine japanische Erzählweise an, gibt es deutliche Unterschiede und sogar direkte Widersprüche. In Japan findet sich immer wieder eine 4-Akt-Struktur beim Aufbau von Geschichten, die bereits in den Schulen gelehrt wird. Den Ursprung hat diese Aufteilung in den chinesischen Gedichten und wurde in weiterer Folge auf japanische Märchen und Erzählungen angewandt.³⁷ Nachdem Märchen einen erziehenden Charakter haben, ist es nicht verwunderlich, wenn in Japan über diese Geschichten buddhistische Werte vermittelt werden sollen. In dieser Form des Geschichtsaufbaus steht, im Gegensatz zur klassischen 3-Akt Struktur mit klarem Anfang, Mittelteil und Ende, ein Konflikt nämlich nicht im Mittelpunkt. Die Protagonisten sind nicht von einer zielorientierten Handlungsweise geprägt, sondern werden vielmehr von einer außenstehenden Macht mit

³⁶ McKee, Robert. *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*, London: Methuen 1998, Seite 210f.

³⁷ Spence, Lucy K, & Kite, Yuriko. "Beliefs and practices of writing instruction in Japanese elementary schools", In: *Language, Culture and Curriculum*, 31(1) Abingdon: Routledge 2018 Seite 56-69, hier Seite 63.

dem Geschehen konfrontiert, auf das sie dann reagieren müssen.³⁸
Mittlerweile findet sich diese Struktur in japanischen Comics und eben auch Filmen wieder. Diese Art der Geschichtenerzählung trägt den Namen *kishōtenketsu* und setzt sich aus folgenden Zeichen zusammen:

起 (*ki*) – geschehen, passieren, beginnen

承 (*shō*) – vernehmen, erfahren

転 (*ten*) – Veränderung, Drehung

結 (*ketsu*) – beenden, verknüpfen

Sieht man sich die Übersetzungen der einzelnen Akte an, fällt auf, dass das Erleben des Verlaufs der Handlung einer expliziten Lösung vorgezogen wird.

Vor allem Akt 3 ist hierbei von besonderer Bedeutung. Die Übersetzung mit Veränderung, oder noch passender Drehung, im Sinne von einem „Plot-Twist“, beschreibt diese Stelle der Erzählung in ihrer Funktion. Es handelt sich hierbei um eine Situation, die dem Protagonisten widerfährt und die im Laufe der vorangehenden Handlung gemachten Erfahrungen hinterfragt oder gar auf den Kopf stellt. Dieser Akt schweift von den vorangehenden Situationen ab. “[...] the third element *ten* is digressive, but here the digression is, for an English speaker, quite extreme as the impact of the *ten* is associated with the disparity between the ideas in this part of the text and those of the other sections.”³⁹

Anfangs steht nämlich noch die Etablierung der Hauptfigur im Vordergrund. Das Publikum hat Zeit sie kennenzulernen und bekommt

³⁸ „Traditional Japanese culture, deeply rooted in Buddhism, emphasizes the importance of having no desire. It denies aggressiveness [sic!], and usually does not encourage goal-oriented behavior.“ Matsuyama, Utako K, “Can Story Grammar Speak Japanese?” In: *The Reading teacher*, 36(7), Delaware: International Literacy Association Seite 666-669, hier Seite 668, <https://www.jstor.org/stable/20198301>, Letzter Zugriff 29.10.2021.

³⁹ Liddicoat, Anthony J., “Communication as Culturally Contexted Practice: A View from Intercultural Communication”, In: *Australian Journal of Linguistics*, 29/1, Routledge 2009 Seite 115-133, hier Seite 123, <https://doi.org/10.1080/07268600802516400> Letzter Zugriff: 29.11.2021.

so die Möglichkeit, sich von Beginn an mit ihr zu identifizieren. Den Übergang zum großen zweiten Akt erzeugt eine Situation, auf die die Protagonisten selbst nicht bewusst Einfluss haben. Sie passiert ihnen und sie müssen nun in der nachfolgenden Handlung damit umgehen. Dies erinnert an den Beginn der Heldenreise, bei der dem jungen Helden eine Aufgabe zugeteilt wird, derer er sich nach anfänglichem Zögern doch annimmt. Es ist aber dieses Annehmen der Aufgabe, das nun einen Unterschied zwischen diesen beiden, anfangs ähnlich anmutenden Strukturen, darstellt.

Im japanischen werden die Protagonisten mit einer Situation konfrontiert und müssen darauf reagieren, die Entscheidung aktiv zu werden, wird ihnen abgenommen. Sie werden aus ihrem Alltagsleben herausgerissen und sind nur ein kleiner Teil einer größeren Geschichte. Um Beispiele aus dem japanischen Horrorfilm zu nennen, wären dies eine Journalistin auf der Suche nach einem neuen Artikel, oder eine Mutter, die mit ihrer Tochter in eine neue Wohnung zieht. Es sind Personen aus dem Alltag, keine „Auserwählten“ oder Menschen mit möglicherweise ihnen noch unbekanntem Fähigkeiten und ermöglichen so eine Identifizierung mit dem Publikum. Die Situation, in der sich die Protagonisten befinden, kann theoretisch jedem zustoßen und die handelnden Figuren sind klassische Vertreter von jemandem, der zur falschen Zeit am falschen Ort ist.

Nachdem nun die Personen und ihre Situation vorgestellt wurden, kommt es im dritten Abschnitt zur erwähnten Wendung, einem Moment, der den vorangehenden Geschehnissen eine andere Bedeutung verleiht. Der letzte Akt verknüpft schließlich die ersten beiden mit dem dritten und gibt zugleich neue Informationen preis.

Besonders der japanische Horrorfilm zeigt hier sehr deutlich diese Struktur auf.

Die Protagonistin geht ihrem Alltag nach und kommt dabei mit einem, zu diesem Zeitpunkt noch nicht offensichtlich übernatürlichem Phänomen in Kontakt, sei es das verfluchte Video im später behandelten *Ringu*, ein heruntergekommenes Apartmenthaus oder eine von einem Geist

heimgesuchte alte Frau.

Diese Vorkommnisse wirken sich auf ihr eigenes Leben aus, und sie beschließen Nachforschungen anzustellen. Auch hier steht das Erforschen des Fluches in der Geschichte über einer aktiven Auseinandersetzung mit einem Widersacher.

Häufig kommen die Heldinnen zu einer vermeintlich finalen Lösung des Problems, werden aber im Zuge des angesprochenen Twists im dritten Akt eines Besseren belehrt. Häufig tritt hier der *yurei* das erste Mal deutlich vor die Kamera. Der Twist beinhaltet meist, dass der Fluch nun doch nicht beseitigt wurde und die Protagonisten sich nach einer neuen Methode umsehen müssen. Die vorwiegend sehr kurz gehaltene Suche, die auch manchmal auf einen Moment der Erkenntnis reduziert wird, legt den weiteren Umgang mit dem Fluch offen. Ein klarer Abschluss der Handlung wird daher nicht erreicht, sondern die Zukunft der Figuren wird der Deutung des Publikums überlassen.

Dies ist ein großer Unterschied zum amerikanischen Kino. Hier bietet das Ende meist eine deutliche *Conclusio* und schließt die diversen Handlungsstränge ab. Gewonnene Informationen werden im Finale zusammengeführt und die Bedeutung offengelegt. Das *Final Girl* tritt siegreich aus einer finalen Auseinandersetzung mit dem Mörder hervor und wie in der Heldenreise angesprochen, kehrt sie als stärkerer Mensch in ihr früheres Leben zurück.

Im *kishōtenketsu* wiederum erfährt das Publikum zusammen mit den Protagonisten am Ende des Films neue Informationen, die es auf das Gesehene anwenden muss. Wie bereits erwähnt, steht klare Information im amerikanischen Film an erster Stelle und fällt in den Bereich der sogenannten *writer responsibility*⁴⁰. Im japanischen Film wiederum ist es

⁴⁰ „Writer responsibility is the notion that the writer is responsible for ensuring that the text is clear, coherent and comprehensible to the reader and results in more overt structuring and more textual effort being devoted to the establishment of shared knowledge between the reader and writer.“
Liddicoat, Anthony J, „Communication as Culturally Contexted Practice: A View from Intercultural Communication“, Seite 124.

das Publikum mit seiner *reader responsibility*, wie auch die Protagonisten der Geschichte, die von sich aus den Sinn im Text finden sollen und nicht auf den Autor warten, Informationen geordnet vorgelegt zu bekommen.⁴¹ Diese Möglichkeit für etwaige *Plot-Holes* wäre im amerikanischen Kino etwas Unübliches.

Die zur Identifikation einladenden Protagonisten bieten selbst einen guten Vergleichsansatz, besonders wenn es sich dabei um einen weiblichen Protagonisten handelt. Hier fällt nämlich schnell der unterschiedliche Umgang mit ihrer Positionierung zu den anderen Figuren auf, sowohl innerhalb der Geschichte als auch auf technischer Ebene durch die Kamera.

7 Geschlechterrollen der Protagonisten/Antagonisten

Die Protagonisten in *Ringu*, *Honogurai Mizu no soko kara*, *Chakushin ari* (2003, Takashi Miike) und auch der Großteil der Protagonisten-Gruppe in *Ju-On: The Grudge* sind weiblich, sowohl im Original als auch im Remake.

Wie bereits im Kapitel zum japanischen Geist erwähnt, gab es einen Umschwung in der Rollenverteilung innerhalb der Gesellschaft und die Frau ist aus ihrem Dasein als Hausfrau im Hintergrund herausgetreten. Zu behaupten, nur im japanischen Horrorfilm ist eine Frau die Protagonistin wäre aber falsch. Die Rolle des *Final Girls* hat eine lange Tradition im amerikanischen Slasher-Film. Es ist aber die Positionierung in Relation zu ihren Mitstreitern, insbesondere den weiblichen, die nach besonderer Betrachtung verlangt.

Wie im vorangehenden Kapitel zur Entwicklung der Handlung beschrieben, wird die Protagonistin, ohne dass sie für sich selbst entscheidet, sich in ein Abenteuer zu begeben, mit einem Schicksalsschlag konfrontiert. Es sind zwar alltägliche Handlungen, die

⁴¹ Vgl. Liddicoat, Anthony J, "Communication as Culturally Contexted Practice: A View from Intercultural Communication", Seite 124.

sie in das Geschehen einbinden, im amerikanischen Remake ist es aber das Wesen der jeweiligen Personen, das für ihr Schicksal verantwortlich ist.

Im amerikanischen Slasher-Film, besonders in denen der 80er Jahre, wird der Tod als Folge eines für damals unmoralischen Verhaltens inszeniert, als Bestrafung für das Trinken von Alkohol oder sexuellen Handlungen außerhalb einer Ehe. Selbst das *Final Girl* umgibt sich mit Menschen dieser Lebenseinstellung und macht sich zum Teil mitschuldig. Meistens handelt es sich bei diesen Protagonisten um Teenager, die unbeschwert ihrem Alltag nachgehen und sich losgelöst von Verantwortungen und Pflichten sehen. In den frühen Slasher-Filmen wurde dies noch als unmoralisches Verhalten angesehen, das nach einer Bestrafung verlangt, etwas das vor allem im Zeitalter von Zensur und des *Production Codes* von Bedeutung war. Mittlerweile sind diese Handlungsmuster aber eher Genrekonventionen statt Methoden um dem Publikum moralische Werte zu vermitteln. In Filmparodien oder Horrorfilmen, die sich mit selbstreflektierenden Elementen befassen, wird dies besonders oft thematisiert. Beispielsweise *Scream* (USA 1996, Wes Craven) oder Filme, die sich auf einer Meta-Ebene mit diesen Konventionen befassen, wie *Behind the Mask* (USA 2006, Scott Glosserman) und *Cabin in the Woods* (USA 2011, Drew Goddard), verweisen auf diese mittlerweile veralteten Ansichten.

Die Figuren der modernen Slasher-Filme sind mehr Mittel zum Zweck und klischeebehaftete Opfer, die nur darauf warten, zur Belustigung des Publikums auf kreative Weise umgebracht zu werden. Dadurch, dass sie kaum Hintergrundgeschichte bekommen, wird eine Identifikation mit diesen Figuren vermieden und man findet sich wiederholt auf der Seite des Mörders. Verstärkt wird dies zusätzlich durch die Positionierung der Kamera, die oft die Opfer durch die Augen des Mörders zeigt. Es handelt sich stets um einen übermächtigen männlichen Antagonisten, der die als schwach präsentierten *Scream Queens* und *Final Girls* (man beachte hierbei die klar als weiblich deklarierten Bezeichnungen) durch den Film jagt.

In japanischen Beispielen sieht man die Protagonisten in ihrem geordneten Alltagsleben, ihre Probleme im Job und mit der Familie. Hideo Nakata hat sogar für *Ringu* den Protagonisten der gleichnamigen Romanvorlage, einen männlichen Journalisten, durch eine alleinerziehende Mutter ersetzt. Diese Entscheidung, die das Interesse an weiblichen Protagonisten zeigt, erinnert wiederum an die aus dem Hollywood Horrorfilm bekannten weiblichen Helden.

In der 1991 erschienenen Vorlage steht aber ein Familienvater im Mittelpunkt der Erzählung. Es herrscht hier eine andere Dynamik zwischen Protagonisten und dem *yurei*. Der Held des Romans, mit seinem Freund als Begleiter, der offen zugibt, schon einmal jemanden vergewaltigt zu haben, stehen einer weiblichen Antagonistin gegenüber, die sie noch dazu optisch anziehend finden. Es wird aus der Sicht eines Mannes erzählt und der Leser erfährt dadurch dessen Ansichten. Der Film, der nicht ganz 10 Jahre später entstanden ist, schlägt hier eine gänzlich andere Richtung ein und stellt dem weiblichen *yurei* eine Frau entgegen.

Ihre Position als alleinerziehende Mutter erweckt zusätzlich Sympathie im Publikum. Dies steht aber im Widerspruch zur klassischen Familienkonstellation, in der die Mutter für den Haushalt verantwortlich ist und sich um die Kinder kümmert, während der Mann das Geld verdient.

Wieder auf die amerikanische Besatzung nach dem zweiten Weltkrieg zurückzuführen, ist es die japanische Verfassung aus 1946, die für ein westlicheres Familienbild in Japan sorgt.

“[...] this post war text has had an extensive impact upon gender roles in contemporary Japan, reconfiguring the multiple ways in which the nation’s populace imagines the sex- and gender-based apportioning of social and cultural roles, [...]”⁴²

⁴² McRoy, Jay. *Nightmare Japan: Contemporary Japanese Horror Cinema*, Amsterdam: Rodopi 2008, Seite 79.

Darin wird festgelegt, dass die Frau in ihren Rechten dem Mann gleichgestellt ist und sie erstmals Mitspracherecht hat, wenn es um die Eheschließung, aber auch um die Scheidung geht.

Zum Ende des 20. Jahrhunderts kommt es zu einem stetigen Anstieg von Frauen, die selbst Berufe außerhalb des Haushaltes ausüben.⁴³ Auch die Entscheidung, auf Kinder und eine Familie zu verzichten, findet sich vermehrt in Japan.⁴⁴ Dies spiegelt sich auch in den Filmen dieser Zeit wider. Das Bewahren der heilen Familie rückt in den Hintergrund und oft sind es zerbrochene Haushalte, wie in den genannten Beispielen, die die Ausgangssituation der Protagonistinnen darstellen. Die junge Frau muss auf sich allein gestellt mit der ihr auferlegten Situation umgehen. Sie wird als eigenständige Person dargestellt, die sich nicht über ihre Beziehung mit einem Mann definiert und Job und Erziehung des Kindes allein übernimmt. Sie fällt daher nicht in das klassische Bild der japanischen Hausfrau, das gemeinhin als *musume* (jap. 娘) bezeichnet wird. Es steht für die unterwürfige Frau, „which tends to connote daughterly duties and obligations within the ie (patriarchal family) and within the community and the nation as an extension of the family.“⁴⁵

Sowohl die Protagonistinnen im japanischen Film als auch ihre Gegenspieler repräsentieren Rollenbilder der modernen Frauen des gegenwärtigen Japans. Das Bild der *musume* wird in Rückblenden verlagert und zeigt die Welt innerhalb des Filmes, wie sie war, bevor das Böse in Gestalt des *yurei* in Erscheinung tritt. Oft werden diese Figuren

⁴³ Sugihara, Yoko, & Katsurada, Emiko. "Gender Role Development in Japanese Culture: Diminishing Gender Role Differences in a Contemporary Society", In: *Sex Roles*, 47(9), 2002 Seite 443-452, hier Seite 445, <https://doi.org/10.1023/A:1021648426787>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

⁴⁴ Wee, Valerie. "The Monstrous-Feminine in the Millennial Japanese Horror Film. Problematic M(O)thers and Their Monstrous Children in Ringu, Honogurai mizo no soko kara and, Ju-On", In: *Re-reading the Monstrous-Feminine*. Routledge 2019 Seite 209-229, hier Seite 214, [...] Japan was beginning to witness a growing number of young women rejecting conservative values, roles, and behaviours [...], <https://doi.org/10.4324/9780429469367-16>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

⁴⁵ Vgl. Aoyama, Tomoko, "Transgendering shōjo shōsetsu: Girls' inter-text/sex-uality", In: *Genders, Transgenders and Sexualities in Japan*, London: Routledge 2005. Seite 49-64, hier Seite 52, <https://doi.org/10.4324/9780203346839>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

als Mütter von Mädchen gezeigt. Diese wiederum stehen für die moderne Jugend und sind meist aufbrausend und rebellisch dargestellt. “[shojo] are associated with notions of (negative) independence, freedom, self-absorption and selfishness; they are deemed adolescent females who feel entitled to consume and destroy heedlessly.”⁴⁶ Sie fallen unter die Bezeichnung des *shōjo* (jap. 少女), was sich mit „junges Mädchen“ übersetzen lässt, wobei das erste Schriftzeichen für „ein wenig“ oder „ein bisschen“ steht und die Person dadurch noch nicht als „vollständige“ Frau bezeichnet wird.

Die Rolle als Mutter hat im traditionellen Japan einen besonderen Stellenwert im Leben von Frauen. Wenn eine Frau ein Kind bekommt, ist diese Geburt nicht einfach nur ein Moment in ihrem Leben, sondern hebt sie in den Status einer „vollwertigen“ Frau, *ichininmae* (jap. 一人前) genannt.⁴⁷

Shōjo wenden sich gegen die Traditionen und das patriarchale Familienbild.⁴⁸ Es ist daher nicht verwunderlich, wenn diese Mädchen oft als Antagonisten in Form der *yurei* auftreten. Das rebellische Wesen des *shōjo* wird somit auf eine neue Ebene gehoben. Sie stellt sich nämlich nicht mehr nur gegen die traditionellen Werte ihrer Kultur, sondern sogar gegen Leben und Tod. Die Figur spiegelt die Angst der japanischen Gesellschaft vor der sich auflehrenden Jugend wider. “[...] her refusal to respect patriarchal representatives and structures, hint at contemporary Japanese society’s growing anxieties and concerns

⁴⁶ Wee, Valerie, “The Monstrous-Feminine in the Millennial Japanese Horror Film. Problematic M(O)thers and Their Monstrous Children in *Ringu*, *Honogurai mizo no soko kara and, Ju-On*”, Seite 219.

⁴⁷ Vgl. McKinlay, Megan. “Unstable mothers: redefining motherhood in contemporary Japan”, In: *Intersections*, 7, 2002, Seite 219, <https://uaccess.univie.ac.at/login?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/unstable-mothers-redefining-motherhood/docview/38053243/se-2?accountid=14682>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

⁴⁸ Wee, Valerie, “The Monstrous-Feminine in the Millennial Japanese Horror Film. Problematic M(O)thers and Their Monstrous Children in *Ringu*, *Honogurai mizo no soko kara and, Ju-On*”, Seite 218 [...] the term *shojo* took on more problematic and negative inflections in the 1990s, [...] of selfish personal indulgence, an apparent thoughtless disregard for others, and a rejection of established social mores.

regarding the rise of the shōjo.”⁴⁹

Hinzu kommt, dass der Fluch in den Filmbeispielen keiner ist, den man einfach so bezwingen kann. Es ist eine unaufhaltsame Macht, ähnlich wie die Entwicklung der Jugend, der sich das traditionelle Japan gegenüber sieht.

Interessant hierbei ist die Beobachtung, dass es in *Ringu*, *Honogurai Mizu no soko kara*, *Chakushin ari* und in *Ju-On: The Grudge* der Patriarch ist, der für die Verwandlung seiner Tochter oder Frau verantwortlich gemacht wird. Auslöser ist entweder das Verhalten seines Opfers, das der eigentlich gewünschten unterwürfigen Art widerspricht, oder, im Falle von *Honogurai Mizu no soko kara* und *Chakushin ari* ist es die Tatsache, dass er aufgrund einer Scheidung nicht vor Ort sein kann, um die traditionelle Familie aufrecht zu halten. Das daraus resultierende Fehlverhalten der nun alleinerziehenden Mutter führt zum Tod der Tochter und ihrer daraus resultierenden Verwandlung in einen *yurei*. Es trägt in weiterer Folge dazu bei, die Mutter-Figur ebenfalls negativ darzustellen. In Japan gibt es noch immer den Standpunkt, dass die Handlungen der Kinder stets auf die Mutter zurückzuführen sind, auch wenn die Mutter, nachdem das Kind ein gewisses Alter erreicht hat und dementsprechend eigenständig lebt, nicht mehr aktiv das Leben des Kindes überwacht.⁵⁰

7.1 Der Blick der Kamera auf die Figuren

Neben dieser Darstellung der Protagonistin innerhalb der Handlung und ihrer Positionierung zu den Figuren um sie herum, muss in einem Vergleich zwischen Hollywood und dem japanischen Film auch die Darstellung der Frau innerhalb des Bildausschnittes beachtet werden. Wie die Kamera die handelnden Personen inszeniert, sagt viel über die unterschiedlichen Herangehensweisen der Darstellung der Protagonistin

⁴⁹ Wee, Valerie. “Patriarchy and the Horror of the Monstrous Feminine. A comparative study of *Ringu* and *The Ring*”, In: *Feminist Media Studies*. 11(2), Routledge Seite 151-165, hier Seite 156, <https://doi.org/10.1080/14680777.2010.521624>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

⁵⁰ Vgl. McKinlay, Megan, “Unstable mothers: redefining motherhood in contemporary Japan”, Absatz 26.

aus.

Hier zeigen sich interessante Unterschiede zwischen Originalen und Remakes von Filmen. Selbst wenn die Handlung dieselbe ist und Szenen inhaltlich sich gleichen, kann die Arbeit der Kamera die gezeigten Personen auf verschiedene Arten präsentieren. In Bezug auf das amerikanische Kino, insbesondere im Horrorgenre, wird in dieser Verbindung oft der *male gaze*⁵¹ angesprochen. Es ist hierbei zu beachten, dass die Bezeichnung als *male gaze* aber nicht als zeitgemäß angesehen werden kann, da sie sich auf einen heterosexuellen, männlichen Betrachter beschränkt. Dies trifft zwar auf die Blicke der männlichen Antagonisten der Horrorfilme aus Hollywood zu, lässt sich aber schwer auf ein allgemeines Kino(-publikum) anwenden, was eine gegenüberstellende Analyse seiner Anwendung erschwert. Der präsentierte Blick, oder eben *gaze*, hat drei Quellen: Das als männlich angenommene Publikum, die männliche Figur innerhalb des Films und der, meist männliche, Regisseur. Ausgehend von dieser Annahme, könnte ein weibliches Publikum einen Horrorfilm nicht so sehr genießen wie ein männliches. Hinzu kommt, dass sich der *male gaze* in den Slasher-Filmen auf einen männlichen Antagonisten bezieht, was in den hier behandelten Filmen nicht zutrifft, da sowohl Original als auch Remake einen weiblichen Geist im Zentrum haben. Der Begriff eines *cinematic gaze*, wie er von Stephen Rawle in seiner Analyse von *Ringu* und dem Remake verwendet wird, wäre daher passender.⁵² Dieser beschränkt sich nicht auf das Geschlecht der betrachtenden Person und der als *male gaze* bezeichnete Stil wird somit zu einer Unterkategorie, die mit weiteren Versionen des *cinematic gaze*, etwa einem möglichen *female gaze*, verglichen werden kann. Diese Arbeit konzentriert sich zwar hauptsächlich auf die unterschiedlichen Methoden der Erzeugung

⁵¹ Ursprungsgedanke: Mulvey, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", in: *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*, hrsg. v. Leo Braudy/Marshall Cohen, New York: Oxford UP 1999, S. 833-844, (Orig. 1975).

⁵² Vgl. Rawle, Stephen. "Video Killed the Movie: Cultural Translation in *Ringu* and *The Ring*" In: ed. Kristen Lacefield, *The Scary Screen: Media Anxiety in *The Ring**, London: Routledge 2010 Seite 97-114, hier Seite 105, <https://www.jstor.org/stable/20198301>, Letzter Zugriff: 28.11.2021.

von Horror, da aber diese angesprochenen Blicke eine neue Herangehensweise bei der Analyse der Geschlechterverteilung fordern, sollen diese hier kurz angesprochen werden.

Diese Unterscheidung von *male* und *female gaze* ist besonders im J-Horror mit seinen weiblichen Figuren im Zentrum von Wichtigkeit. Hier sind es die Frauen, deren Blicke gezeigt werden. Sie treten aus dem Blickfeld des männlichen Mörders im amerikanischen Film heraus und werden selbst die Betrachter. Man sieht gemeinsam mit der Protagonistin auf das Video und während ihrer Nachforschungen ist es auch ihr Blick, der das Geschehen lenkt.

Linda Williams spricht in ihrem Text "When a Woman Looks" über die Zerstörungskraft des weiblichen Blickes. Sie versucht eine Gegenposition dazu zu finden, dass Horrorfilme primär dem weiblichen Publikum Angst machen. Sie verwendet als Beispiel den Vampir und sieht sein Aussaugen des Blutes als etwas weibliches, vergleichbar mit dem "Aussaugen" des Mannes während des Geschlechtsverkehrs.⁵³ Dass der Vampir aber die Opfer mit seinen Zähnen penetriert, eine meist als männlich angesehene Fähigkeit, wird hierbei ausgelassen. Was dieses kurze Ausschweifen zeigen soll ist, dass diese viel zitierten Herangehensweise einer auf *gender* bezogenen Analyse bei länderübergreifenden Vergleichen oftmals nicht gültig sind und die Arbeit zu sehr einschränken. Die nachfolgende Analyse soll zeigen, dass der moderne Horror durchaus ein geschlechtsloser sein kann. Der Ansatz jedoch, dass es sich grundsätzlich um einen zerstörenden Blick handelt, der sich in Horrorfilmen wiederfindet, kann einen interessanten Ansatzpunkt bieten. Besonders im Fallbeispiel dieser Arbeit, *Ringu*, spielt das Sehen und Gesehenwerden eine große Rolle. Es ist schließlich das Betrachten des verfluchten Videos, das Reiko und in weiterer Folge ihre Familie in Gefahr bringt.

⁵³ Vgl. Williams, Linda. "When the Woman Looks", In: *The Dread of Difference*, 2nd ed, Texas: University of Texas Press 2015 Seite 17-36, hier Seite 25, <https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.7560/771376>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

7.2 Die Positionierung der Figuren innerhalb der Handlung

Die Partner der Heldinnen in J-Horror bieten Ansatzpunkte, um die Geschlechterverteilung innerhalb der Handlungen dieser Filme zu beobachten.

Die männlichen Wegbegleiter der Protagonistin sind für das vermeintliche Lösen des vorhandenen Problems, mit dem sich die Frauen im Zentrum der Geschichte konfrontiert sehen von geringer Bedeutung. Sie sind nicht zwingend hilfreich oder übernehmen auch nicht die führende Position.

Ein Anwalt in *Honogurai Mizu no soko kara* tritt beispielsweise als Helfer in der Not auf, beschränkt sich aber zum Ende des Filmes hin lediglich auf kurze Ratschläge per Telefon, die sich als nicht hilfreich herausstellen. In *Ringu* und *Chakushin ari* sind die männlichen Begleiter den Großteil des Filmes an der Seite der Heldin, können aber schlussendlich den *yurei* nicht bezwingen und werden selbst Opfer ihrer Rache.

Die anderen Männer der Geschichten, die sich anfangs noch auf der Seite des späteren *yurei* befinden, schaffen es auch nicht, als Held aufzutreten. Sie sind die Verantwortlichen für das Geisterdasein der Frau und den daraus resultierenden Horror. Oft handelt es sich hierbei um den Ehemann oder Vater der Frau, die wie bereits erwähnt, ihren patriarchalen Rollen als Beschützer und Versorger nicht gerecht werden.

In den klassischen Horrorfilmen aus Hollywood ist es im Gegensatz dazu, neben den *Final Girls* der Slasher-Filme, meist das männliche Familienoberhaupt oder eine väterliche Figur, wie beispielsweise die zwei Priester in *The Exorcist* (USA 1973, William Friedkin), die als Bezwinger des Bösen auftreten. Der Held stellt sich zwischen die bedrohte Familie und das Böse und tritt als Sieger aus diesem Konflikt hervor, auch wenn es manchmal zum Preis seines eigenen Lebens ist. Oft ist es hier die Mutter, die sich als Verantwortliche für die Entwicklung ihres Sohnes in einen Mörder erweist, bekannte Beispiele sind hier *Psycho* oder *Freitag der 13.*

Die amerikanischen Helden sehen sich, wie auch die Protagonistinnen aus Japan, einem übernatürlichen Wesen gegenüber. Aber auch hier ist die Geschlechterverteilung unterschiedlich.

Die japanischen *yurei* wurden bereits in ihrem vorangehenden Kapitel genauer untersucht und als hauptsächlich weiblich definiert.

Angefangen bei den klassischen Monstern der amerikanischen Universal Studios, Dracula, das Frankenstein Monster, der Werwolf und auch die Mumie, bis hin zu den Vertretern der 80er Jahre *Slasher*, sind die Antagonisten alle männliche Figuren. Sieht man sich aber zum Beispiel Filme der Neuzeit an, die das Thema Besessenheit behandelt, wie *The Exorcist* oder auch die *Conjuring*-Reihe (USA 2013, James Wan) mit ihrer Puppe Annabelle, scheint das Böse ebenfalls in weiblicher Form aufzutreten.

Im Verlauf des Filmes zeigt sich aber, dass es sich hierbei lediglich um weibliche Opfer eines männlichen Dämons handelt.

Das männliche Böse dringt in etwas als unschuldig Präsentiertes, in den Beispielen in Form eines jungen Mädchens oder einer Puppe, ein, wodurch wieder auf eine sexuelle Komponente verwiesen wird, die sich oft in den amerikanischen Horrorfilmen wiederfindet.

Es wäre zu vereinfacht zu sagen, in Japan sind es nur weibliche Wesen und im Horrorfilm aus Hollywood nur männliche Mörder, die ihre großteils weiblichen Opfer jagen. Es zeigt sich trotzdem ein klarer Unterschied in der Verteilung der Geschlechter in Bezug auf die Entstehungszeit der Filme.

Während in Hollywood etablierte Strukturen vorherrschen, die sich nur wenig verändern, scheint sich in Japan die gesellschaftliche Situation deutlicher auf die aktuellen Horrorfilme auszuwirken.

In der nachfolgenden Analyse werden nun *Ringu*, als Vertreter der japanischen Horrorfilme, und sein amerikanisches Remake einander gegenübergestellt.

Die vorangehende Theorie zeigt diverse Ansatzpunkte für mögliche Vergleiche zwischen Originalen und Remakes, sowie Methoden und

Konventionen, die es zu vergleichen gilt.

Die Analyse soll von der Oberfläche des Filmes in die Tiefe gehen. Anfangs wird die optische und technische Ebene, wie Montage, Kameraführung und Bildnachbearbeitung, untersucht. Anschließend werden die einzelnen Elemente der Filme behandelt, wie eine Analyse der Protagonisten, deren Interaktionen miteinander und ihre Reaktionen auf die verschiedenen Situationen, mit denen sie konfrontiert werden. Diese einzelnen Momente sollen die Unterschiede innerhalb der Handlung aufweisen. Um den Vergleich zu vereinfachen, werden einzelne Sequenzen abwechselnd einander gegenübergestellt. Da es sich um einen Vergleich von Original und Remake handelt, ist der Plot der Filme nahezu identisch und Unterschiede zeigen sich daher nur in den soeben erwähnten Aspekten.

Für ein besseres Verständnis der Analyse ist es aber wichtig, vorab eine kurze inhaltliche Zusammenfassung der beiden Filme zu geben.

8 Plot

8.1 Ringu

Das japanische Original beginnt mit einer Schülerin, die ihrer Kollegin von einer Legende um ein verfluchtes Video erzählt, dessen Betrachter nach sieben Tagen sterben. Es stellt sich aber heraus, dass es nicht nur eine Legende ist und die Schülerin wird wenig später tot in ihrem Schrank aufgefunden. Es handelt sich hierbei aber nicht nur um einen Einzelfall und die Serie dieser ungeklärten Todesfälle weckt das Interesse der Journalistin Reiko Asakawa, die zugleich die Tante der erwähnten toten Schülerin ist. Im Laufe ihrer Ermittlungen wird sie selbst verflucht und ihr anfängliches Interesse weicht nun einem Kampf um ihr eigenes Überleben. Es bleibt aber nicht nur bei ihrem eigenen Leben, sondern auch das ihres Sohnes und ihres ehemaligen Ehemannes werden bedroht, als diese ebenfalls das Video ansehen. Ihre Nachforschungen führen sie auf eine einsame Insel, deren

Bewohner von einem Mädchen, Sadako, erzählen, das mit übersinnlichen Kräften geboren wurde und für das Video verantwortlich sein muss. Reiko Asakawa und ihr Begleiter beschließen, dass sie die sterblichen Überreste finden müssen, um ihr eine ehrenhafte Bestattung zu ermöglichen, damit ihr Geist Ruhe finden kann. Am letzten Tag ihrer 7-Tage-Frist findet die Protagonistin die Leiche am Grund eines Brunnens, in den das Mädchen von ihrem Vater geworfen wurde. Sie glaubt den Fluch erfolgreich abgewendet zu haben. Ein paar Tage später stirbt aber ihr Begleiter und es stellt sich heraus, dass es nicht das Finden der Leiche war, das sie gerettet hat, sondern das Kopieren und Zeigen des Videos, welches den Fluch von ihr auf die anderen übertragen hat. Sie beschließt in der letzten Szene ihren Sohn eine Kopie anfertigen zu lassen, um diese ihrem eigenen Vater zu zeigen. Der Film endet mit einem offenen Ende und es bleibt unklar, wie sich der Fluch weiterverbreiten wird.

8.2 The Ring

Das amerikanische Remake folgt der Handlung des Originals ziemlich genau, die Schauplätze werden aber von Japan nach Amerika verlagert. Auch hier steht eine alleinerziehende Journalistin im Mittelpunkt und die meisten Unterschiede wirken sich kaum auf den Plot des Films aus. Zum Beispiel ist der Begleiter der Protagonistin nicht ihr Ex-Ehemann, sondern eine ehemalige Liebschaft aus ihrer Jugend. Die Rolle des Mörders von Sadako oder Samara, wie sie im Remake genannt wird, wechselt von ihrem Vater zu ihrer Mutter. Auch die finale Entscheidung, das Video ihrem eigenen Vater zu zeigen ändert sich im Remake, denn hier bleibt offen, wem sie das Video zeigen wird. All diese Unterschiede verändern den Verlauf der Handlung im Vergleich zum Original nicht merklich, aber trotzdem wirken die beiden Filme sehr unterschiedlich. Diese Unterschiede werden nun unter Berücksichtigung der vorangehenden Theorien untersucht.

9 Analyse

9.1 Prolog

Die Unterschiede auf der optischen Ebene zeigen sich bereits in der ersten Szene des jeweiligen Films. Während das Original mit einer langen Einstellung auf Wellen beginnt, zeigt das Remake das Haus der beiden Mädchen, Katie und ihre Freundin Becca, die im Zentrum der ersten Szene stehen. Obwohl beide Filme mit den zwei Freundinnen starten, ist die Herangehensweise der Inszenierung eine ganz andere. Das Bild von *Ringu* ist in natürlichen, realistisch wirkenden Farben gehalten, so als ob man das Geschehen mit den eigenen Augen sieht und nicht wie ein nachbearbeitetes Bild, das von einer Kamera aufgenommen wurde.



Abbildung 4: Der Position der Kamera hinter den Mädchen

Dies erinnert an die Anfänge des modernen J-Horrors, bei dem die Filme nicht mit den klassischen Filmkameras aus Hollywood aufgenommen wurden und daher das Bild nicht das im Westen gewohnte filmische Gefühl vermittelt. Auch die Nachbearbeitung des gefilmten Materials, die einen großen Teil der Arbeit am Film in Hollywood einnimmt, scheint hier reduziert. Das Zimmer von Tomoko, in dem sie mit ihrer Freundin Masami sitzt, wird von auf Tischen stehenden Lampen ausgeleuchtet und diese sorgen für ein warmes Farbklima. Es zeigt sich dadurch ein einladendes Bild zweier Mädchen in einer

natürlichen, alltäglichen Situation. (Abb. 4)

Der Fernseher spielt inhaltlich eine große Rolle und steht für den Ort, aus dem das Böse auftritt. Diese erste Szene hat in beiden Versionen des Films einen Fernseher als Mittelpunkt des Raumes. Der Unterschied, wie dieser in Szene gesetzt wird, könnte größer nicht sein und bietet den ersten Ansatzpunkt eines Vergleiches der unterschiedlichen Kameraarbeit und der damit verbundenen Positionierung der Figuren, aber auch des betrachtenden Publikums. Bei einer Analyse des eben angeführten Bildes, das zuvor zur Darstellung der Bildfarbe gedient hat, sieht man auch, wie der Fernseher von der Kamera gezeigt wird. Im Original befindet sich die Kamera nämlich hinter den beiden Mädchen und sieht mit ihnen auf den Fernseher, sie nimmt die Position einer dritten, gleichgestellten Person ein. Man ist Teil der Konversation und sieht das Geschehen aus Perspektiven der beiden Mädchen. Der Zuseher nimmt mit ihnen die Rolle eines Opfers ein. Der Dialog zwischen den beiden Mädchen wird durch das Läuten eines Telefons unterbrochen. Die Kamera zeigt den Blick der Mädchen auf eine Uhr, die verdeutlicht, dass die sieben Tage seit dem Betrachten des Videos vergangen sind. Diese Einstellung veranschaulicht bereits den unterschiedlichen Umgang mit der Kamera, die sich durch beide Filme ziehen wird. Während man im Original ein statisches Bild einer Wanduhr sieht, fährt die Kamera im Remake auf eine am Tisch stehende Uhr zu. Das Bild wirkt hier dynamischer und verengt sich auf die Uhr. Sie zeigt damit, dass sich die Zeit des Mädchens schnell ihrem Ende nähert.⁵⁴ Das Publikum wird durch diese Fahrt hin zur Uhr geradezu hingedrängt zu diesem Informationsträger. *The Ring* lässt seinen Betrachtern keinen Platz, um darüber nachzudenken, ob etwas Gezeigtes für das Verständnis wichtig ist, die Kamera übernimmt diese Arbeit. Das Original behält hier wieder den realistischeren Charakter bei und bleibt in der Perspektive der am

⁵⁴ *Ring Edition*. R: Gore, Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:03:15.

Boden liegenden Mädchen, die starr vor Angst auf die Uhr blicken.⁵⁵ Der Prolog endet schließlich mit dem ersten Mord durch Sadako, die man hier aber noch nicht zu sehen bekommt. Tomoko wird von einem Fernseher, der sich von selbst aufgedreht zu haben scheint, in ein Wohnzimmer gelockt. Anfangs schenkt sie diesem Moment noch wenig Aufmerksamkeit und schaltet das Gerät einfach aus.



Abbildung 5: Zu Tode erschrockenes Mädchen

Am Rückweg hört sie Geräusche, statisches Rauschen und hohes Pfeifen, zu dem sich das Mädchen schließlich wieder hinwendet und erschrocken in die Kamera sieht.

Ihr Blick erstarrt und das Bild verliert seine Farbe. Es ähnelt einem Negativ und ihr Gesicht wirkt nicht mehr wie das eines Menschen. Das schwarz-weiße Bild lässt es wie einen Moment aus dem ebenfalls ohne Farbe gedrehten verfluchten Video erscheinen. Die Kamera bleibt während dieser Einstellung wieder statisch. (Abb. 5)

Während der Anfangssequenz von *Ringu* bleibt es offen, ob es sich bei dem Mörder um einen *yurei* oder etwas Ähnliches handelt, oder ob es lediglich die Paranoia der Mädchen ist, die sie dies glauben lassen.

Das Remake stellt von Anfang an eine andere Grundstimmung her. Die Farben sind weniger gesättigt und das gesamte Bild ist in ein schwaches Grün gehüllt.

⁵⁵ *Ringu. Das Original*, R: Hideo, Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 00:02:15.

Bereits bevor der Film beginnt, zeigt sich diese Färbung während der Einblendung der Studio Logos. Das Bild wirkt kränklich und es wird von Beginn an durch das *color grading* eine unnatürliche Stimmung erzeugt.



Abbildung 6: Die Kamera blickt auf die Mädchen

Es wirkt artifizuell und versucht nicht, sich realistisch zu zeigen. Das Zimmer wird hier nur durch eine Tischlampe ausgeleuchtet, es wirkt dadurch viel dunkler als im Original. Das restliche Licht kommt aus dem Fernseher, weshalb es immer wieder flackert und eine unruhige Stimmung erzeugt. (Abb.6)

“[...] this sequence employs all the familiar conventions of the supernatural horror genre, including the dark, ill-lit, empty house, the lack of establishing shots, and the swell of ominous music in the background.”⁵⁶

Valerie Wee beschreibt diese Darstellung als eine vom Bösen infizierte: „[...] a reality that has already been tainted by a pervasive sense of malevolence and evil, [...]“⁵⁷ In ihrer Beschreibung ist das Übernatürliche der amerikanischen Version etwas klar Unheilvolles, eine invasive Macht, die den friedlichen Alltag bedroht.

Auf der Ton-Ebene wird diese Unruhe durch Regen verstärkt.

Im Remake erinnert die Einstellung an die zuvor erwähnten Konventionen aus dem Hollywood-Horrorfilm. Man blickt hier nicht mit

⁵⁶ Wee, Valerie. “Cultural Constructions of the Supernatural: The Case of Ringu and The Ring”, In: ed. Kristen Lacefield, *The Scary Screen: Media Anxiety in The Ring*. London: Routledge 2010 Seite 97-114, hier Seite 92.

⁵⁷ Ebd.

den Mädchen, sondern auf die Mädchen. Wie in den Szenen, in denen die jungen Opfer von den Mördern gestalked werden, während sie ihrem Alltag nachgehen und man die Position des Antagonisten einnimmt, dessen zerstörendem Blick sie ausgeliefert sind.

Im Fall von *The Ring* nimmt die Kamera den Blick des Fernsehers ein, dem Ort, aus dem hier die Antagonistin in die Welt ihrer Opfer treten kann. Es wird bereits von Anfang an durch die Kamera angedeutet, dass den beiden Mädchen ein Unglück bevorsteht.

Nach dem bereits angesprochenen Bild der Uhr laufen die Mädchen zum läutenden Telefon. Die Szenen ähneln sich erstmals auf der Kameraebene in ihrer Bewegung und Wahl des Bildausschnittes. Erst wenn das Übernatürliche in Form des sich selbst aufdrehenden Fernsehers in den Vordergrund tritt, weichen die Gemeinsamkeiten. Gleich vorweg fällt auf, dass die amerikanische Version die Szene viel länger andauern lässt und fast die dreifache Länge des Originals hat. Im Original sieht man das bereits zuvor im Zimmer der Mädchen gezeigte Baseball-Spiel, während im Remake statisches Rauschen erscheint. Es wirkt dadurch unnatürlicher und aggressiver als eine bereits bekannte Sportübertragung. In beiden Versionen schalten die Mädchen schließlich das Gerät aus. Während das Ende der Szene im Original auf das sich Wiedereinschalten des Fernsehers folgt, nutzt das Remake die bereits unruhige Stimmung, um Katie noch weiter gestresst zu zeigen.



Abbildung 7: Katie starrt auf den Fernseher

Der Bildausschnitt zeigt in einem *close up* Katie direkt vor dem Bildschirm (Abb. 7), der beinahe die Hälfte des Bildes einnimmt und dadurch bedrohlicher wirkt als im Original, wo der Fernseher nur in einer Totale zu sehen ist. Das Bild wirkt dadurch beengt und spiegelt den Gefühlszustand des Mädchens wider. Das Böse in Form des Fernsehers gewinnt an Präsenz und nimmt ihr den Platz im Bild und auf der Ebene der Handlung in ihrem Leben weg.⁵⁸

Anschließend wird sie von einem *jumpscare* in Form einer Silhouette im abgeschalteten Fernseher überrascht, der auf der Tonebene von einem geisterhaften kurzen „Wuschen“ begleitet wird.⁵⁹ Man hört auch kurz darauf erstmals Geräusche des Videos und erneut tritt das Wassermotiv auf, hier nun erstmals in direkter Verbindung mit dem Video. In beiden Versionen des Filmes sieht man den anschließenden Mord, der die Szene beendet, nicht komplett. Auch der *yurei* bleibt anfangs verborgen. Man sieht lediglich die Reaktionen der beiden Mädchen auf die für das Publikum vorerst nicht sichtbare Bedrohung.



Abbildung 8: Verzerrtes Gesicht

Katie tritt in ihr Zimmer, unter dessen Tür Wasser hervor rinnt und auch der Türknauf scheint feucht zu sein. Hinter dieser Türe läuft, wie sich später herausstellt, bereits das verfluchte Video ab, wie man an

⁵⁸ Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:05:40.

⁵⁹ Ebd. 00:05:46.

Geräuschen, die aus dem Zimmer dringen, erkennen kann. Als sie das Zimmer betritt, sieht man die letzte Einstellung des Videos, die den Brunnen zeigt, aus dem der *yurei* entsteigt. Die Kamera fährt im Zeitraffer vom Fernseher weg und in einem Gegenschuss auf die erschrocken aufschreiende Katie wieder zu. Zusätzlich wird ihr Gesicht mittels Computeranimation zu einer Fratze verzerrt. (Abb. 8) Gefolgt wird diese Kamerafahrt von einem *jumpscare* in Form einer raschen Abfolge von Bildern aus dem verfluchten Video, untermalt von schrillen Störgeräuschen, die in einem statischen Bildschirmrauschen enden. Es zeigt sich im Remake, dass man es klar mit einer übernatürlichen Macht zu tun hat. Das Entstellen von Katies Gesicht schließt einen menschlichen Mörder, der Jagd auf Teenager macht, aus.

Diese ersten Minuten der beiden Filme zeigen deutlich, dass das Remake szenenweise stark dem Original folgt, die Bildsprache sich aber oft unterscheidet. Es fällt auf, dass die Geschwindigkeit, mit der sich die Kamera bewegt, aber auch wie geschnitten wird, im amerikanischen Film deutlich schneller ist. Besonders in Situationen des Horrors zeigen sich diese Unterschiede. Das Remake legt weniger Wert auf einen subtilen Spannungsaufbau, sondern richtet das Augenmerk auf die Momente des Schreckens. Diese sind im Gegensatz zum Original frei von Ambivalenz und zeigen damit einen allgemeineren Horror, der sich einem globalen Publikum öffnet.

9.2 Begräbnis

Während des Begräbnisses in *The Ring* zeigt sich dies wieder, als Katies Mutter davon erzählt, wie sie ihre Tochter gefunden hat. Hier wird die Leiche des Mädchens mit entstelltem Gesicht gezeigt, begleitet von einem Schrillen Pfeifen und einem *jump cut* in ein *close up* ihres Gesichts.⁶⁰

Im Original erzählt ein Familienmitglied der Protagonistin von der

⁶⁰ Verbinski, Gore, *The Ring*. 00:14:52.

Leiche. Sie meint, dass es sich bei der Todesursache um etwas Ungewöhnliches gehandelt haben muss, da die Polizei eine Obduktion angeordnet hat und die Leiche in einem geschlossenen Sarg liegt, was in Japan traditionell eher unüblich ist. Man bleibt aber auf diese Erzählung mit der damit verbundenen eigenen Vorstellung angewiesen und es ist weiterhin unklar, ob es nun tatsächlich etwas Übernatürliches ist, das für den Tod verantwortlich war oder nicht. Diese misstrauische Haltung der erzählenden Frau überträgt sie mit ihrer Erzählung auch auf das Publikum und ihre Warnung an Reiko, dass etwas nicht mit rechten Dingen zugeht, ist ebenso an die Zuseher gerichtet.

Ihr Sohn, Yoichi, wandert durch die Trauergemeinschaft und bleibt am Fuß eines Treppenaufgangs stehen. Sein Blick wandert nach oben und wird von einer Einstellung aus seiner Perspektive abgelöst. (Abb. 9) Man sieht Füße die Treppen hinauflaufen, die Person, zu denen sie gehören bleibt aber unbekannt.⁶¹



Abbildung 9: Unbekannte Füße auf Treppe

Er folgt der Person, doch in der oberen Etage findet sich niemand außer ihm selbst. Hier stellt sich dem Publikum nun die Frage, ob die Person, die Yoichi gesehen hat, tatsächlich existiert, oder nur eine geisterhafte Erscheinung war. Dieser Verdacht verstärkt sich zusätzlich dadurch, dass die Füße die eines jungen Mädchens gewesen sein müssen, da

⁶¹ Nakata, Hideo, *Ringu*, 00:14:08.

die Person eine Art Kleid oder Rock trägt, und der Verdacht entsteht, der Geist von Tomoko lockt Yoichi nach oben. Die Einstellungen im oberen Stockwerk inszenieren Yoichi als verloren umherstreifend. Eine Totale, die ihn allein am Ende eines dunklen Ganges zeigt, wird von *point of view shots* in einem dunklen Zimmer, in dem sich zuvor Tomoko und Masami aufgehalten haben, abgelöst. Von der warmen und freundlichen Stimmung des Prologs ist nun nichts mehr zu sehen. Auch die Tonebene wirkt bedrohlich. Man hört hier keine Musik, aber das Menschengewirr aus den Einstellungen zuvor weicht einer geisterhaften Untermalung. Es ist keine Melodie zu erkennen, sondern das Bild wird von einzelnen Geräuschen begleitet, die sich einer genauen Definition ihres Ursprungs entziehen. Es sind hallende, Gong-ähnliche Schläge und surrende Echos, die einer verzerrten Musikeinspielung einer *kabuki* Aufführung ähneln. Sie erinnern an eine Situation unter Wasser, was an Sadakos Schicksal am Boden des Brunnens denken lässt und ihre Präsenz in diesen Räumlichkeiten andeutet. Erst als Reiko das Zimmer betritt, entspannt sich die Stimmung wieder.

Gore Verbinski zeigt zwar den Sohn der Protagonistin, Aidan, ebenfalls am Fuße der Treppen, das Bild der unbekanntenen Füße bietet aber einen weiteren Vergleichspunkt mit dem Original.



Abbildung 10: Mädchen rennt Treppe hoch

Auch hier sieht man das Kind in das obere Stockwerk blicken, was vom Bild der Füße abgelöst wird, aber in *The Ring* wirkt diese Einstellung

nicht wie der *point of view shot* im Original. Die Kamera befindet sich nicht in der Position von Aidan, sondern parallel zum Treppenaufgang.⁶² Auch das Geräusch von Füßen, wie man sie in *Ringu* hört, fehlt hier. Die Einstellung befindet sich auf einer anderen Erzählebene als das Begräbnis und die Unsicherheit, die im Original entsteht, ob es sich um reale Füße handelt oder nicht, fehlt. Sie wirken vielmehr geisterhaft und auch als Aidan im Zimmer seiner Cousine ist, sieht er einen ähnlichen *jumpscare* im Fernseher, wie Katie zuvor, wodurch die Präsenz einer geisterhaften Macht offensichtlich ist. Man sieht, dass das Remake direkten, sichtbaren Horror dem subtilen aus dem Original vorzieht.

9.3 Das Finden der Videokassette

Die nächste Szene, die genauerer Betrachtung bedarf, ist die erste Konfrontation der jeweiligen Protagonistin mit dem Video. Das Original zeigt Reiko in ihrem Auto nervös zu einem Naturpark fahren, in dem ihre Nichte und deren Freunde das vermeintlich verfluchte Video gesehen haben sollen. Die Kamera zeigt wiederholt Schilder mit Ortsangaben, um dem Publikum eine Orientierung zu geben. Wie bereits im Abschnitt rund um das *setting* der Filme behandelt, legt der japanische Film Wert darauf, seine Schauplätze in der Realität zu verankern, um so den Horror als etwas Greifbares zu gestalten, das auf jeden zutreffen kann. In *Ringu* sind es die *Izu* Inseln (jap. 伊豆諸島), die südlich der japanischen Hauptinsel *Honshu* (jap. 本州), auf der sich unter anderem auch die Hauptstadt Tokyo befindet, zu finden sind.

Sie fährt an einem sonnigen Tag zu der Hütte, in der die Jugendlichen übernachtet haben und findet ein sauber gehaltenes Holzhaus, in der Sonne stehend, in einem Wald. Nichts deutet anfangs auf eine Bedrohung hin und auf der Tonebene sind nur Vögel zu hören.

Um sich zu vergewissern, an der richtigen Stelle zu sein, holt Reiko ein Foto der Gruppe hervor, das sie vor der Hütte gemacht hatten. Ihre Gesichter sind verzerrt und weisen damit auf ihr bereits verfluchtes

⁶² Verbinski, Gore, *The Ring*. 00:16:40.

Dasein hin. Hier setzt nun Musik ein, die Unheil ankündigt. Indem Reiko das Bild hervorholt, verbindet sie die unschuldig wirkende Realität mit dem Bösen, dem sie sich entgegenstellen muss.⁶³ Dies wird auf der Musikebene zusätzlich verdeutlicht. Anfangs noch von hohen Streicherklängen dominiert, steigert sie sich immer weiter in Tempo und Lautstärke. Es wirkt so, als ob die Musik auf einen Moment des Schreckens innerhalb des Gebäudes hinarbeiten würde. Das Innere der Hütte wird aber optisch, ebenso wie zuvor das Äußere, als harmlos und natürlich, realistisch gezeigt. Nichts deutet auf eine böse Präsenz hin und als der Fernseher aufgedreht wird und alltägliche Sendungen zeigt, verschwindet auch wieder die Musik. Sowohl die Stimmung des Filmes als auch die Protagonistin sind entspannt. Sie blättert in einem Buch, in dem sich Gäste eingetragen haben, geht essen und wirkt allgemein nicht mehr so getrieben wie bei der Hinfahrt.

Der japanische Film beinhaltet wiederholt diese Szenen des Pausierens. Momente, in denen die Charaktere innehalten und der Fortschritt des Plots verlangsamt wird.

Der Form des *kishōtenketsu* folgend sind diese Momente typisch für den ersten Abschnitt, in denen den Protagonisten Situationen widerfahren, auf die sie keinen Einfluss haben. Diese Szenen der Stille stärken dadurch den Umschwung aus dem Alltag hin zum Neuen in ihrem Leben. Indem man die Protagonisten zuvor ein dem Publikum vertrautes Leben nachgehen sieht, wirkt die entstandene Aufgabe noch herausfordernder und zugleich zeigt der Film dadurch, dass diese außergewöhnlichen Ereignisse allen widerfahren können.

Der auf die ruhigen Szenen anschließende *jumpscare* kommt daher umso überraschender. Reiko sieht in einem Regal mit Video-Kassetten eine unbeschriftete und anders eingeordnete. Die Kamera zeigt ihren Blick auf das Regal, was aber von einem plötzlichen schrillen Ton und Bildrauschen begleitet wird, als sie die Kassette sieht.⁶⁴ Diese wirkt wie

⁶³ Nakata, Hideo, *Ringu*, 00:22:08.

⁶⁴ Ebd. 00:26:30.

ein Fremdkörper, der das idyllische Bild der vorangehenden Landschaft stört und in dem Moment, ähnlich wie im Remake, infiziert. Nachdem das Bild wieder seine gewohnte Farbe hat, hält die Musik an, bis hin zur Sichtung des Videos.

Der Inhalt des Videos wird noch gesondert betrachtet, was aber auffällt ist, dass im Original das Video ohne Unterbrechung gezeigt wird. Reiko ist nur zu Beginn, als sie die Videokassette einlegt und am Ende, nachdem der Fernseher nur mehr Rauschen zeigt, zu sehen. Die konstante Einstellung auf den Fernseher zwingt damit das Publikum, das Video in seiner Gesamtheit zu sehen und versetzt es wieder in die Position der Protagonistin.⁶⁵ Im Anschluss an das Video läutet das Telefon vor Ort, es sind aber nur undefinierbare Geräusche zu hören. Entsetzt flüchtet Reiko aus der Hütte.

Auch das Remake beginnt mit der Fahrt der Protagonistin zu dieser Hütte, dem fiktiven *Shelter Mountain Inn*. Begleitet wird sie von Beginn an von unheilvoller Musik und wieder regnet es.⁶⁶

Im Gegensatz zu Reiko, die anfangs noch auf sich allein gestellt die Hütte aufsucht, tritt Rachel direkt an den Betreiber. Dieser zwingt ihr gleich beim Betreten seiner Hütte einen Zaubertrick auf.⁶⁷ Sie soll eine Spielkarte aus seiner Hand ziehen und er versucht sie zu erraten, was ihm aber misslingt. Hier distanziert sich das Remake klar vom Original, in dem Übernatürliches als etwas Gegebenes angesehen wird. Da sein Trick nicht funktioniert, zeigt der Film, dass Zauberei und Übernatürliches in der Welt dieses Filmes eigentlich keinen Platz haben sollten. Rachel beschließt, sich die Hütte, in der ihre Nichte mit ihren Freunden übernachtet hat, genauer anzusehen und bucht diese für sich. Die Hütte wird an dieser Stelle im Remake komplett anders präsentiert als im Original.

⁶⁵ Nakata, Hideo, *Ringu*, 00:27:32.

⁶⁶ Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:20:40.

⁶⁷ Ebd. 00:21:13.

Statt Vogelgezwitscher hört man Frösche in der Ferne quaken und auch optisch unterscheiden sich die beiden Hütten stark voneinander (Abb. 11 und 12). Im Remake wirkt sie weitaus verfallener, dreckiger und ist von Moos überwachsen.



Abbildung 11: Die Hütte in *Ringu*



Abbildung 12: Die Hütte in *The Ring*

Auch die Lichtstimmung ist das komplette Gegenteil, denn statt Sonnenschein ist der Himmel bewölkt und das anfangs angesprochene Farbschema lässt die Hütte im Remake weitaus bedrohlicher wirken. Diese Stimmung steigert sich noch weiter, als Rachel in der Hütte sitzt und das Innere in ein rotes Licht gehüllt wird. Grund dafür ist ein japanischer Ahornbaum mit seinen roten Blättern vor dem Gebäude, durch den die Sonne scheint. Eine Wolke gibt langsam die Sonne frei, wodurch das so entstehende Rot sich kriechend über das Innere der Hütte und der darin sitzenden Rachel bewegt. Fast so, als ob etwas Unheilvolles sich langsam über der Protagonistin ausbreitet, bevor sie das Video startet.⁶⁸

Im Gegensatz zur konstanten Einstellung auf das Video schneidet die amerikanische Version zu Rachels Reaktionen auf das Gesehene. Die Immersion, die im Original gegeben ist, fällt hier weg und die Szene zeigt Rachel beim Betrachten, im Gegensatz zum Original, wo man selbst in der Position der Protagonistin das Video ansieht. Das Remake zeigt die Geschichte um die verfluchte Videokassette, während das japanische Original versucht, das Publikum mit der Protagonistin die Geschichte erleben zu lassen. Was in diesem Video gezeigt wird, muss in einem eigenen Abschnitt genauer untersucht werden, da sich auch

⁶⁸ Verbinski, Gore, *The Ring*. 00:23:10.

hier starke Unterschiede finden lassen.

Das erwähnte Zeigen und Erklären zieht sich durch das gesamte Remake und wird in dem Moment, nachdem das Video vorbei ist und das Telefon läutet, erstmals bemerkbar.

Wie bereits angesprochen, hört Reiko lediglich Geräusche am anderen Ende der Leitung, die sie verstören und verängstigt aus der Hütte laufen lassen. Rachel hingegen hört keine Geräusche, sondern Samaras Stimme, die ihr sagt, sie habe noch sieben Tage zu leben.⁶⁹

Hier erinnert der amerikanische Film das Publikum an den Dialog zwischen Katie und Becca zu Beginn, während das Original die Zuseher auf sich allein gestellt lässt. Dies zieht sich in der darauffolgenden Szene weiter, denn die Texteinblendungen, die sich im japanischen Film zeigen, deuten immer wieder darauf hin, an welchem Tag die jeweilige Szene spielt, wie ein Auszug aus einem Kalender. Man muss als Zuseher daher selbst einen Überblick behalten, wie viele der sieben Tage den Protagonisten noch bleiben.⁷⁰

In Gore Verbinskis Version findet sich statt der Datumseinblendung eine Art Countdown und damit ein Orientierungspunkt für das Publikum, der deutlich die noch übrigen Tage darstellt.⁷¹

Hier lässt sich wieder auf Liddicoat verweisen und seiner kulturellen Unterscheidung verschiedener Schreibstile. Während der Unterschied zwischen *reader responsibility* und *writer responsibility* bereits kurz angesprochen wurde, stellt er einen weiteren Vergleich auf, wenn es darum geht, auf welchen Aspekt beim Schreiben mehr Wert gelegt wird. Während die englischsprachige Kultur mehr Wert auf Effizienz legt, ist es im japanischen Raum die Wirksamkeit, die bevorzugt wird.

⁶⁹ Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:25:26.

⁷⁰ Nakata. Hideo, *Ringu*, 00:30:12.

⁷¹ Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:25:44.

Liddicoat definiert diese Begriffe folgendermaßen:

“[...] an efficient text is one which conveys its information in a way which is easily accessible: it is simple, clear and transparent. An effective text is one that has a positive impact on the reader: it is interesting, creative or intriguing. In Japanese [...] prose, it appears that effectiveness has traditionally been the more valued dimension [...]”⁷²

Diese erklärende Erzählweise zieht sich durch das gesamte Remake. Nachdem der Inhalt des Videos erstmals dem Publikum präsentiert wurde, sind sich Publikum und die Protagonisten noch nicht klar, wofür die einzelnen Segmente des Gesehenen stehen. Während im Original das Gezeigte größtenteils ungeklärt bleibt und darauf wartet, von den Protagonisten entziffert zu werden, sind die Szenen aus dem Video im Remake weitaus präziser.

Statt von den Protagonisten aufgedeckt zu werden, ist es der Film, der durch die Montage und mittels Rückblenden Kontext zu den gezeigten Videoaufnahmen liefert.

Es stellt sich nämlich heraus, dass einzelne Segmente aus dem Video Visionen der Zukunft von Rachel waren und sobald diese eintreffen, wird das Publikum durch Einblendungen der dazugehörigen Videoszene darauf aufmerksam gemacht. Der Film vergewissert sich dadurch, dass die Situationen für die Zuseher stets transparent sind und die Analyse oder Deutung ihnen abgenommen wird.

Auch während einer Montage, in der Rachel diverse Dokumente rund um den Vorfall auf Samaras Heimatinsel erforscht, finden sich wiederholt diese Einblendungen, die noch zusätzlich durch *Voice Over* von Rachel erklärt werden. Auch der Grund für die Frist von sieben Tagen wird im Original nicht erklärt, sondern wird als etwas zum Fluch

⁷² Liddicoat, Anthony J, “Communication as Culturally Contexted Practice: A View from Intercultural Communication”, Seite 124.

Dazugehöriges betrachtet und bedarf für die handelnden Figuren keiner tiefer gehenden Analyse. Der nach Klarheit suchende amerikanische Film gibt aber auch hier eine Erklärung, denn Rachel behauptet am Ende des Filmes in einem Gespräch mit Noah, dass Samara am Grund des Brunnens sieben Tage überlebt haben muss und zieht damit eine Verbindung zu ihrem Fluch.⁷³

Vor diesem Dialog findet sich die letzte Szene des zweiten Abschnittes, bevor im dritten Akt der Plot-Twist folgt.

9.4 Der Brunnen und das Finden der Leiche

Nach der Hinfahrt zur Hütte, in der die Protagonistin erstmals das Video gesehen hat, gibt Rachel im Remake nochmals eine Zusammenfassung ihres Erlebnisses dort und ruft dem Publikum in Erinnerung, dass ihre sieben Tage so gut wie abgelaufen sind.⁷⁴ Trotz all dieser

Nachforschungen und Schlussfolgerungen stoßen Rachel und Noah in *The Ring* nur durch Zufall auf Samaras Brunnen. Hier zeigt sich ein wichtiger Faktor bei der Erzeugung von Spannung im Remake. Rachel und Noah wird die Kontrolle genommen. Anfangs noch in ihren Nachforschungen die Handlung vorantreibend, ist es nun das Übernatürliche, das den Verlauf der nachfolgenden Szenen vorgibt.

“Unlike in *Ringu*, where Reiko and Ryuji plan the rescue of Sadako’s corpse with a bucket and ropes, Rachel and Noah are forced into discovering the reason behind the death of Samara and the connection between her hatred and the cursed video.”⁷⁵

⁷³ Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:32:05.

⁷⁴ Ebd. 01:21:00.

⁷⁵ Tsai, Peijen Beth. „Adapting Japanese Horror: The Ring“, In: *Asian Cinema*, 20(2), 2009 Seite 272-289, hier Seite 283, https://doi.org/10.1386/ac.20.2.272_1, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Die böse Präsenz zeigt sich in dieser Szene dem Publikum deutlicher als während des gesamten Filmes. Besonders auffällig ist, dass sich Nägel und Schrauben in der Hütte von selbst lösen, was dazu führt, dass ein Fernseher auf Rachel hinschlittert und sie in den Brunnen stößt.⁷⁶ Sie ist Samaras Macht ausgeliefert und die Szene zeigt vielmehr einen Kampf mit ihr, als gegen die Zeit, wie es im Original der Fall ist. Wie schon am Beispiel der Gesichter der Opfer des *yurei* gezeigt, bedient sich der amerikanische Film diverser computerunterstützter Effekte, um die gewünschte Schock-Wirkung zu erzeugen. Auch in dieser Szene wird das Wirken von Samara damit sichtbar gemacht, von den erwähnten sich selbst lösenden Nägel und Schrauben bis hin zu einem Insektenschwarm, der aus dem Brunnen fliegt und Rachel, die man den Brunnenschacht hinabfallen sieht.

Das Finale des Filmes ist deutlich „actionreicher“ als im Original und statt die Suche nach Samaras sterblichen Überresten in den Mittelpunkt zu stellen, wird der Schwerpunkt auf Exposition und Erforschung von Samaras Vergangenheit gelegt. Dies wird deutlich, da ein Großteil der Zeit, in der sich Rachel am Grund des Brunnens befindet, von einer Rückblende eingenommen wird.

In beiden Filmen sieht die Protagonistin den Mord von Sadako/Samara. Der Tathergang und die Präsentationen dieser Rückblenden unterscheiden sich aber stark voneinander.

Die Figuren werden zwar in einem eigenen Abschnitt analysiert, aber die Inszenierung zeigt in dieser Szene erneut den unterschiedlichen Umgang mit Horror. *The Ring* ist wieder direkter in der Darstellung von Gewalt und der Mord ist deutlich länger. Sadako wird mit einem Ast erschlagen und fällt in den Brunnen, Samara jedoch wird von ihrer Mutter mit einem Plastikbeutel erstickt. Sie versucht sich anfangs noch zu wehren, wodurch die Szene an Brutalität gewinnt. Wieder sieht man, dass das explizite Zeigen des Horrors im amerikanischen Film bevorzugt wird.

⁷⁶ Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:24:58.

Der Verantwortliche für die Übernahme von japanischen Filmstoffen in Form von amerikanischen Remakes, Roy Lee, unterstützt diese Aussage, wenn er über den Sinn eines Remakes spricht und es darum geht, eine für Hollywoods Publikum fremde Idee neu zu inszenieren.

„[...] Lee expresses his belief that American audiences need connections, lack of ambiguity, and visual excitement in film.“⁷⁷

Das Original verzichtet auf diese Spektakel und inszeniert die Szene, wie auch den Rest des Filmes, eher ruhig und zurückhaltend, wenn es um Effekte geht. Dies lässt sich auf die im Kapitel zum japanischen Theater angesprochene Arbeit mit Metaphorik und dem subtilen Horror aus dem *kabuki* zurückführen, der wegweisend für den japanischen Horrorfilm ist. “Japanese horror embodies unique aesthetics such as ambiguity and implication in narrative, empty space, and silence, rather than explicit violence and gore. [...] fear through supernatural absence [...] rather than supernatural presence.”⁷⁸

Im Original finden sich während der Brunnen-Szene keine klaren Anzeichen einer übernatürlichen Präsenz. Eine längere Einstellung auf Ryuji zeigt, nachdem sie den Brunnendeckel entfernt haben, dass er innerlich mit etwas zu kämpfen hat, was auf seine übersinnlichen Fähigkeiten zurückzuführen ist. Dies wird aber von den beiden Charakteren nicht angesprochen.

Spannung wird durch die Verzweiflung und Ermüdung der Figuren erzeugt, die sich mit der unaufhaltsam fortschreitenden Zeit konfrontiert sehen. Sie blicken wiederholt auf ihre Armbanduhren und in Richtung Sonne.

Dies zieht sich von Beginn an durch die gesamte Szene und selbst danach sehen sich die beiden Protagonisten mit Fragen um Sadakos Ermordung und Herkunft konfrontiert.

Das Remake wirkt hier fragmentierter, da es sich aufteilt in Momente der Entspannung und denen, die von Effekten und Schockmomenten

⁷⁷ Tsai Peijen, Beth, “Adapting Japanese Horror: The Ring”, Seite 274.

⁷⁸ Ebd. Seite 276.

dominiert sind.

Das Fragmentieren zieht sich in der finalen Szene, in der der *yurei* erstmals einem Protagonisten gegenübersteht, fort.

Zuvor sieht man diese aber noch während der Heimreise. Im Original ist sie eher kurz gehalten und zeigt für die Analyse der Horrordarstellung keine besonderen Momente. Das Remake aber nutzt eine Szene für eine falsche Fährte. Rachel und Noah holen ihren Sohn von einer Freundin ab, die während der letzten Szenen auf ihn aufgepasst hat. Man sieht in einer Einstellung, wie das Kind reglos am Boden liegt. Die Einstellung vermittelt für einen kurzen Moment, dass Aidan doch dem Fluch zum Opfer gefallen ist, da man davon ausgehen kann, dass keine Babysitter das Kind, für das sie verantwortlich sind, auf dem Boden liegen lassen würden.⁷⁹ Eine ähnliche Situation findet sich nach Rachels Recherche. Als sie ihr Haus betritt, sieht man eine leblose Person vor einem rauschenden Fernseher sitzen. Dieses Bild erinnert an den Prolog und den Tod von Becca.⁸⁰ Es stellt sich aber heraus, dass es lediglich die Babysitterin ist, die vor dem Fernseher eingeschlafen ist. Es zeigt sich wieder, dass der amerikanische Film kurze Schreckensmomente bevorzugt und auf die langgezogenen Szenen des Originals, die eine aufbauende Spannung haben, verzichtet. Etwas, das sich auch auf die unterschiedliche Schnittsetzung zurückführen lässt, was besonders im Finale deutlich.

9.5 Das Finale

Beide Szenen beginnen mit Noah oder Ryuji an einem Tisch sitzend und man sieht sie ihrer Arbeit nachgehen. Das Remake zeigt gleich am Anfang der Szene, dass etwas in Verbindung mit dem Fluch passieren wird, indem man eine Naheinstellung einer Zeitung sieht, auf der ein Ring zu sehen ist, nachdem Noah seine Tasse hochhebt.⁸¹ Es wird das Publikum somit bereits in eine Position der Erwartung des Horrors

⁷⁹ Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:32:27.

⁸⁰ Ebd. 00:44:18.

⁸¹ Ebd. 01:35:35.

gesetzt. Diese Suspense ist aber nur kurz gehalten, denn die nachfolgende Einstellung zeigt bereits den sich aufdrehenden Fernseher im Hintergrund. Ähnlich wie bei Becca zu Beginn des Filmes dreht Noah anfangs den rauschenden Fernseher ab, der sich aber kurz danach wieder aufdreht. Diesmal ist aber das letzte Bild des Videos, ein Brunnen am Waldrand, zu sehen und das Telefon läutet. Es wird mit einem Schnitt auf die anrufende Rachel klar gemacht, dass es sich nicht um einen übernatürlichen Anruf handelt. Im Zentrum der Szene stehen jedoch der männliche Protagonist und seine Konfrontation mit dem *yurei*. Das Remake schwächt diese Konzentration auf die Figur des Noah aber ab. Anfangs wird er noch gezeigt, wie er fast schon hypnotisiert auf den Fernseher starrt und sich davon angezogen fühlt. Das Video zeigt währenddessen die sich ebenfalls annähernde Samara, die aus dem Brunnen geklettert ist. Hier schneidet das Remake weg von diesen beiden Figuren, um die im Auto sitzende Rachel zu zeigen.⁸² Sie rast durch den Straßenverkehr, während sie ihr Handy anschreit, weil Noah nicht erreichbar ist. Dabei fährt sie zeitweise auf der falschen Straßenseite und muss anderen Autos ausweichen. Die Szene gleicht mehr einer „Action-Szene“ als einem angsteinflößenden Moment aus einem Horrorfilm. Das Spektakel wird wieder in den Vordergrund gestellt. Aber auch die Szene mit Noah und dem *yurei* legt einen Schwerpunkt auf Effekte. Nachdem Samara aus dem Fernseher gekrochen ist, behält sie ihr farbloses Äußeres bei. Sie wirkt wie ein Hologramm, das gelegentlich flackert. Dies wird auch für einen *jumpscare* verwendet, indem sie vor dem Fernseher verschwindet und plötzlich direkt vor Noah erscheint, der vor Schreck nach hinten fällt und ein Regal umwirft.⁸³ Ein ähnlicher Moment findet sich im Original zwar auch, die Umsetzung ist aber hier wieder eine andere, wie sich später in der Analyse der Originalszene zeigen wird. Der *body horror*, der durch das Blut erzeugt wird, das durch Noahs Schnittwunden austritt, fehlt in

⁸² Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:37:10.

⁸³ Ebd. 01:37:42.

Ringu ebenfalls. Sein Tod am Ende der Szene gleicht exakt dem von Becca, nur dass Noah Samaras Gesicht sieht und Becca das Video im Fernseher, bevor sich ihre Gesichter verzerren.

Das Original zeigt sich im Finale, wie bereits zuvor auch während des gesamten Films, im Vergleich zum Remake ruhiger und zugleich subtiler. Auch hier wird dem Publikum ein Hinweis gegeben, dass der Fluch nicht überstanden ist, gezeigt wird dies aber nicht so direkt wie im Remake. Im Original wird nämlich über der Einstellung einer besorgt blickenden Reiko wieder eine Datumseinblendung präsentiert, etwas, das sonst nur in Verbindung mit dem Fluch von Bedeutung war. Es bleibt dem Publikum an dieser Stelle selbst überlassen, ob sie diese Einblendung als eine schlichte Information sehen wollen, dass Reikos Leben nach ihrem Erlebnis vorangeht, oder aber, dass der Countdown zum Tod eines nächsten Opfers damit gemeint ist.⁸⁴

Es zeigt sich wieder der kulturelle Unterschied zwischen Remake und Original und der unterschiedlichen Umgang mit Information.

Das Entdecken des sich selbst aufgedrehten Fernsehers ist im Original länger gezogen. Noah sieht fast zeitgleich auf den Fernseher, während Ryuji erst Geräusche aus dem Hintergrund hört und sich nicht sofort danach umdreht. Man sieht viel länger seine aufsteigende Angst auf das furchteinflößende Geräusch.

Auch er wird schließlich von dem Fernsehbild angezogen, im Gegensatz zu Noah schafft er es aber, sich anfangs noch zu fassen und kommt zu einer Erkenntnis, warum der Fluch doch nicht abgewendet wurde. Sein Versuch, Reiko anzurufen wird jedoch von der aus dem Fernseher entsteigenden Sadako unterbrochen und er stolpert vor Schreck zu Boden. Die Kamera ist aber mehr an Sadakos unaufhaltsamen Voranschreiten interessiert, als seinen Sturz dramatisch in Szene zu setzen. Die Wirkung der Szene wird noch zusätzlich unterstützt, indem sie, im Gegensatz zum Remake, nicht unterbrochen wird. Das Publikum wird durch diese Wahl der Montage mit Ryuji in dessen Wohnung

⁸⁴ Nakata, Hideo, *Ringu*, 01:25:04.

eingesperrt und man ist gezwungen, seinen Tod mit anzusehen. Diese klaustrophobische Stimmung wird aufgrund der Parallelmontage im Remake nicht erreicht, der Schwerpunkt liegt vielmehr auf Schockmomenten und „Action“.

Das nachfolgende Kapitel beschäftigt sich mit der Analyse der beiden Filme im Film. Der handlungsinitiierende Moment ist bei beiden Filmen das Betrachten der verfluchten, oder genauer gesagt, der verfluchenden Videokassette. Die gezeigten Bilder stammen von Sadako, beziehungsweise Samara und geben Einblicke in den jeweiligen Charakter der Figur.

9.6 Analyse des verfluchten Videos

Für beide Protagonistinnen beginnt die bewusste Suche nach dem Hintergrund des Fluches, nachdem sie allein in einer Hütte das Video gesehen haben. Die Situationen ähneln einander, bis hin zur ungefähren Position im Film, beide Szenen befinden sich um die 25. Minute des Films. Eine Analyse des Videos auf der Kassette bietet als Abschluss der inhaltlichen und gestalterischen Analyse einen kleinen Überblick über die unterschiedlichen Herangehensweisen an den Horror im Film.

“[...]just as the video images offer crucial information to each film's female protagonist, they also serve as "road maps" to the underlying attitudes and values that structure their respective cultures' evolving treatment of horror and the supernatural.”⁸⁵

Valerie Wee spricht damit den kulturellen Unterschied an, der besonders dann auffällt, wenn man zwei Szenen von Original und Remake vergleicht, die grundsätzlich ein Spiegelbild voneinander sind, die Inhalte aber anders in Szene gesetzt werden.

⁸⁵ Wee, Valerie. “Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing ‘Ringu’ and ‘The Ring’”, In: *Cinema Journal*, 50(2), Texas: University of Texas Press 2011 Seite 41–60, hier Seite 42, <https://doi.org/10.1353/cj.2011.0003>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Vorab fällt auf, dass das Video in der amerikanischen Fassung deutlich mehr Zeit in Anspruch nimmt. Mit einer Laufzeit von 80 Sekunden und 32 Szenen im Vergleich zum Original mit einem Video, das 49 Sekunden dauert und nur 7 Szenen zeigt, wird dem Video im Remake deutlich mehr Gewichtung zuteil.

Beide Filme beginnen jedoch mit einer Szene, die Sadakos, beziehungsweise Samaras Blick vom Grund des Brunnens nach oben zeigt. Danach schlagen die Videos andere Richtungen ein. Im Original folgt eine Szene, in der Shizuko, Sadakos Mutter, vor einem Spiegel steht und sich frisiert. Das Ritual wird von ihrer Tochter unterbrochen, als diese den Spiegel mit ihren Gedanken an der Wand zur Seite schiebt und sie selbst im Spiegel sichtbar wird, bevor sie ihn wieder zurück zu ihrer Mutter bewegt. Shizuko reagiert mit einem Lächeln auf das möglicherweise als spielerisch empfundene Verhalten ihrer Tochter. Diese Szene wird von einem Bild mit wirr umherschwirrenden Schriftzeichen abgelöst. Der Zeitungsartikel berichtet von einem von Shizuko vorhergesagten Vulkanausbruch. Menschen, die sich am Boden winden und ein Mann mit zugedektem Kopf folgen. Bevor die letzte Szene den Brunnen, in dem Sadako festsetzt, zeigt, sieht man ein Auge mit dem Schriftzeichen 貞, das für „Sada“ und möglicherweise dem ersten Teil von Sadakos Namen, steht.

Hier findet sich wieder die angesprochene Thematisierung des Blickes, der Unheil über die betroffenen Personen bringt. Das Auge mit dem Schriftzeichen, das die Identität der Antagonistin andeutet, nimmt hier die finale Auseinandersetzung mit Ryuji vorweg. Im Finale ist es auch Sadakos Auge, das ihr Opfer als letztes sieht, bevor er stirbt. Der tödliche Blick, der im Theoriebereich bereits als metaphorisches Mittel in Horrorfilmen genannt wurde, nimmt hier tatsächliche Form an.

Die Abfolge dieser Szenen findet sich auch im Video des Remakes, jedoch befinden sich dazwischen mehrere Szenen, die im Original fehlen, oder möglicherweise treffender formuliert, die im Remake hinzugefügt wurden.

Die erste Szene ist zwar bei beiden gleich, jedoch wird im Remake mehr Augenmerk auf das Ringsymbol, entstanden durch den Lichteinfall, der sich rund um den runden Deckel des Brunnens bildet, gelegt. Dieses Symbol, das sich durch den ganzen Film zieht, wird im Original nicht direkt thematisiert.⁸⁶

Stattdessen findet sich ein Blick aus dem offenen Brunnen, der von einer männlichen Gestalt erwidert wird. Hierbei handelt es sich um Heihachirô Ikuma, Sadakos vermeintlichen Vater und derjenige, der sie niederschlägt und in den Brunnen wirft, wie zum Ende des Filmes in einer von Reikos Visionen klar wird.⁸⁷

Die anschließende Szene im Video der japanischen Version ist nahezu identisch mit der im Remake. In beiden Versionen sieht man Sadakos Mutter, beziehungsweise Samaras Adoptivmutter vor dem Spiegel beim Haare bürsten, in der amerikanischen Version lässt Samara den Spiegel kurz vibrieren, bevor sie ihn zur Seite schiebt. Die gelassene Art ihres Gegenübers lässt vermuten, dass Sadakos/Samaras Fähigkeiten bekannt sind, aber nicht als bedrohlich empfunden werden, zumindest zu diesem Zeitpunkt noch nicht.⁸⁸

Wie bereits im Kapitel zum japanischen Theater erwähnt, haben viele der japanischen

Horrorfilme ihre Ursprünge in den *kaidan* Stücken. Zu den bekanntesten zählt hier wieder die Geschichte des *yurei* Oiwa aus der Geschichte *Yotsuya Kaidan*. Die Frau eines herrenlosen Samurais, eines *ronins*, wird von der Affäre ihres Manns vergiftet und erliegt langsam ihrem Schicksal. In einer Szene bürstet sie sich ebenfalls die Haare, verliert diese aber aufgrund ihrer Vergiftung.⁸⁹ Diese Anspielung mag für das westliche Publikum nicht offensichtlich sein, in Japan aber genießt die

⁸⁶ In einem Interview berichtet der Autor der Romanvorlage, Suzuki Koji, dass das Wort „Ring“ nicht als Nomen, sondern vielmehr für die Umschreibung des Geräuschs eines Telefons steht. Vgl. Scherer, Elisabeth, *Spuk der Frauenseele*, Seite 210.

⁸⁷ Nakata, Hideo, *Ringu*, 01:12:08.

⁸⁸ Nakata, Hideo, *Ringu*, 00:27:15 bzw. Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:24:26.

⁸⁹ Vgl. Hand, Richard J, „Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film“, Seite 23.

Figur der Oiwa einen großen Bekanntheitsgrad und ist eine von vielen *kaidan* Anspielungen die sich im Original *Ringu* wiederfinden.

Die nächste Szene, die Original und Remake teilen, ist zwar von dem was zu sehen ist ähnlich, es unterscheidet sich aber die Konnotation der Szene deutlich und in weiterer Folge der Charakter von Sadako und Samara.

Es handelt sich um die Szene mit den sich windenden Menschen.⁹⁰

Im Original ist davor das Gewirr aus Schriftzeichen zu sehen. Am rechten Bildrand befinden sich prominent die Schriftzeichen 噴 und 火, die zusammen in dieser Konstellation das Wort für „Vulkanausbruch“ bilden (Abb. 13). Aufgrund der Anordnung der beiden Szenen entsteht der Eindruck, dass es sich bei den Menschen um Opfer des Vulkanausbruchs handelt, die sich im Todeskampf einen Hügel hinaufwinden.



Abbildung 13: wirre Schriftzeichen



Abbildung 14: Menschen im Todeskampf

Sieht man sich nun die Szene im Video des Remakes an, entsteht ein anderer Eindruck. Hier folgt sie auf eine Aufnahme von unzähligen Maden, die sich winden und in einem Match-Cut zu den sich windenden Menschen werden (Abb 15 & 16).

Die Maden selbst finden sich in keinem Zusammenhang mit der restlichen Handlung oder haben einen diegetischen Vertreter außerhalb des Videos. Der hier entstehende Kuleschow-Effekt⁹¹ bietet einen Einblick in Samaras Sicht auf ihre Umwelt. Die anonyme

⁹⁰ Nakata, Hideo, *Ringu*, 00:27:24 bzw. Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:24:49.

⁹¹ Vgl. Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK-Verl.-Ges. 2008, Seite 217.

Menschenmenge windet sich wie die zuvor zu sehenden Maden und sehen für sie aus wie Ungeziefer.

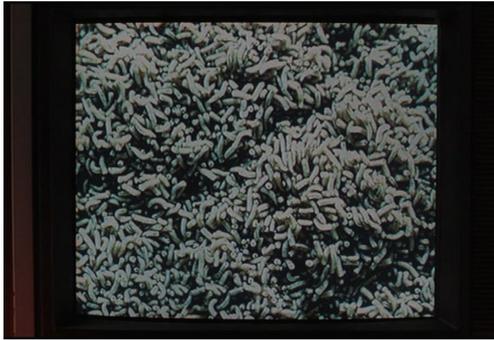


Abbildung 15: Madengewirr

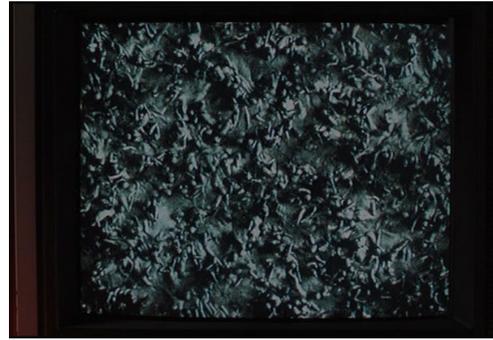


Abbildung 16: sich windende Menschen

Dies zeigt, dass in der Videoverision des Remakes die Person, die das Video geschaffen hat und sich später als Samara herausstellt, einen negativen Blick auf ihre Mitmenschen hat. Im Original scheint das Video eher neutral gehalten zu sein. Auch die Anordnung der einzelnen Szenen scheint in der japanischen Fassung keiner stringenten Handlung zu folgen. In seiner Einführung zum japanischen Film bezeichnet Donald Richie diese scheinbar lose Aneinanderreihung und die Freiheit, nicht zwingend aufeinander aufbauende Szenen zu schaffen als etwas, das für den japanischen Film typisch ist. Vielmehr bleibt die Deutung der Bilder dem Zuseher selbst überlassen und man wird dadurch in die Position der Protagonisten versetzt.⁹² “[...] an aesthetically patterned narrative is sometimes preferred to one that is more logical.”⁹³

Diese Technik des bewussten Auslassens von Inhalten hat seinen Ursprung in der Philosophie des *Zen*. Hier findet sich das Konzept des *mujo* (jap. 無常) und steht unter anderem für Wandelbarkeit und Flüchtigkeit. Einige der Aufnahmen scheinen Ausschnitte eines größeren Bildes zu sein und oft liegen schwarze Schatten über großen

⁹² Vgl. Richie, Donald. *Japanese Cinema: An Introduction*, Hong Kong [u.a.]: Oxford University Press 1990, Seite 8.

⁹³ Ebd.

Teilen des Bildes. Sie wirken wie Teile eines ungelösten Puzzles. Wenn man diesen Gedanken, unter Berücksichtigung der Offenheit Japans gegenüber dem Übernatürlichen betrachtet, zeigen diese Bilder, dass es mehr gibt, als man tatsächlich zu sehen bekommt. Hinzu kommt das allgemein stark rauschende Bild des Videos. Einerseits lässt sich dies mit einem alten Video, das wiederholt kopiert wurde gleichsetzen, andererseits zeigen die unklaren Bilder auch Sadakos unklare Herkunft. Auch auf der Ton Ebene fällt es schwer einen Ursprung der Geräusche zu finden. Lediglich das immer wiederkehrende metallische Kratzen ist zu hören. An einer Stelle sind zwar Stimmen zu hören, aber auch sie entziehen sich einer Definition. Selbst für die japanisch sprechenden Protagonisten wirkt die Stimme fremd. Es handelt sich dabei um einen Dialekt wie sich später herausstellt. Diese Erkenntnis ändert aber nichts daran, dass durch die fremde Stimme auch auf der Ton Ebene eine befremdliche Stimmung erzeugt wird.

Das Unerklärliche ist in Japan etwas Alltägliches. In einer von dem Video unabhängigen Szene sieht man Ryuji auf einer Parkbank Notizen schreiben, als plötzlich ein Paar Frauenbeine vor ihm Halt macht. Als er aufblickt findet sich an deren Stelle aber keine Person.⁹⁴ Dieser Zugang zum nicht Begreiflichen zieht sich wie man sieht durch den gesamten Film. Das Publikum soll sich seine eigene Meinung bilden und die gezeigten Bilder mit den für das jeweilige Individuum passenden Assoziationen verknüpfen.

Viele der gezeigten Bilder bleiben bis zum Schluss des Films ohne Erklärung.⁹⁵

Sieht man sich nun die amerikanische Fassung des Videos an, scheinen viele der Bilder klarer mit der Handlung verknüpft zu sein. Nach dem eröffnenden Blick aus dem Brunnen folgt eine Einstellung

⁹⁴ Nakata, Hideo, *Ringu*, 01:35:16.

⁹⁵ Vgl. De Mente, Boye Lafayette. *Elements of Japanese Design: Key Terms for Understanding and Using Japan's Wabi-Sabi-Shibui Concepts*, New York: Tuttle Publishing 2006, Seite 52 f.

von strömendem Wasser vermischt mit Blut. Bereits mit der zweiten Szene, die gezeigt wird, ist das Augenmerk auf die Brutalität gelenkt. Abgesehen von den sich windenden Menschen aufgrund des Vulkanausbruchs, der eine natürliche Ursache zu haben scheint, verzichtet die japanische Version des Videos auf das Zeigen von Gewalt, Blut oder sonstigen Merkmalen von Horror-, insbesondere Slasher-Filmen. In der Version des Videos im Remake wechseln sich diese mit den bereits erwähnten Szenen, die Samaras Geschichte erzählen, ab. Auf das blutige Wasser folgt nämlich eine Einstellung von einem Sessel, der, wie sich später herausstellt, aus Samaras Zimmer stammt. Die darauffolgende Szene mit dem Spiegel wird nun von einem blutigen Nagel abgelöst, etwas, das aber keine Verbindung zur Handlung rund um die Protagonistin oder Samara hat. Es ist nur für acht Frames zu sehen und nimmt dadurch mehr die Rolle eines *jumpscare* ein.

Samaras Mitmenschen haben im Remake eine stärkere Rolle im Video als im Original, bei dem nur in der Einstellung der Schriftzeichen eine Vorhersagung erwähnt wird, die auf ihre Mutter verweist. Das Video im Remake wird von negativen Bildern dominiert, sowohl aus Samaras Vergangenheit als auch Momente, die sich erst im weiteren Verlauf des Filmzutragen werden. In diese Bilderfolge die Eltern mit einzureihen, versteht sie ebenfalls mit einer negativen Bedeutung für die Erzeugerin des Videos. Nach der Szene von Samaras Adoptivvater und einer leeren Klippe, von der sich ihre Adoptivmutter gestürzt hat, folgt ein Mund, der zu einem Menschen zu gehören scheint, aus dem etwas gezogen wird, das an Innereien erinnert. Auch hier wird wieder Schock mit Hilfe von *bodyhorror* erzeugt. Unterstützt wird dieser Moment auf der Ton Ebene durch feuchte, abstoßend klingende Geräusche. Immer wieder unterstützen diese Geräusche das zu sehende Geschehen. Mit dem Beschleunigen der Montage der einzelnen Bilder wird auch ein hohes Pfeifen lauter, das das Unbehagen des Publikums noch weiter verstärken soll.

Der Mord von Samara durch Anna wird im Remake ebenfalls Teil des

Videos, wenn man ihr schreiendes Gesicht durch den schwarzen Plastiksack, mit dem sie erstickt wurde, sieht. Durch den Zeitraffer wird auch hier wieder ein Gefühl von Brutalität erzeugt. Ebenso die Szene eines sich auf einem Nagel aufspießenden Fingers und eine Kiste mit abgetrennten Fingern fallen in diese Kategorie des brutalen/physischen Horrors. Es ist aber hierbei anzumerken, dass es sich bei diesen Bildern nicht zwingend um Bilder handelt, die rein als Schock-Momente um des Schockes Willen, von Barry Langford als „generic 'horror' images“⁹⁶ bezeichnet, in dem Video zu finden sind. Sie geben, wenn auch metaphorisch, Hinweise auf die Schöpferin des Videos. Der aufgespießte Finger verliert seinen Nagel, wie auch Samara, als sie versucht aus dem Brunnen zu klettern und sieht man sich das Bild der abgetrennten Finger an, fällt auf, dass es sieben Finger sind, eine Anspielung auf die sieben Tage, die einem zwischen der Sichtung des Videos und dem Mord durch Samara bleiben. “[...] the film's displays of the irrational, emotional, and instinctual are countered by attempts to offer a greater degree of narrative clarity, coherence, and rationality than is found in the original Japanese version.”⁹⁷

Es ist dieses Streben nach einer kohärenten Handlung, einem aufeinander Aufbauen der Szenen und die logischen Zusammenhänge von Bildelementen, die für das klassische Hollywoodkino typisch sind und sich auch in dem verfluchten Video des Remakes wiederfinden.⁹⁸ Während des Videos sieht man wiederholt den sich immer weiter schließenden Brunnendeckel, wodurch ein Gefühl einer fortlaufenden Handlung entsteht.

Im vorangehenden Kapitel wurde bereits erwähnt, dass die einzelnen Bilder des Videos eine größere Präsenz im Remake haben als im

⁹⁶ Langford, Barry, *Film genre: Hollywood and beyond*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2005, Seite 179. <https://search-ebshost-com.uaccess.univie.ac.at/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2398161&site=ehost-live>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

⁹⁷ Wee, Valerie, “Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing Ringu and The Ring”, Seite 54.

⁹⁸ Vgl. Bordwell, David, Staiger, J., & Thompson, K.. *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*, London: Routledge, Seite 3f.

Original. Dies bezieht sich aber nicht nur auf die Rolle des Videos als Wegweiser für die Figuren während ihren Nachforschungen. Das erwähnte rot gefärbte Wasser zu Beginn des Videos stellt sich heraus, gehört zu einem Pferd, das von Rachel auf einer Fähre beunruhigt wird. In Panik geraten springt es vom Schiff und wird davon überfahren.⁹⁹ Das Remake baut wiederholt Verbindungen zwischen Momenten der Handlung und dem Video auf und versucht sie somit zu legitimieren. Alles was gezeigt wird, bekommt somit einen Sinn zugeschrieben, was typisch für das amerikanische Kino ist. Situationen, die sich zwar nicht im Haupthandlungsstrang finden, werden in Rückblenden zu Samaras Vergangenheit gezeigt.

Das Video, mit seinen vielen Verweisen auf Samaras Leben, hilft dem Publikum, einen engeren Bezug zur Figur aufzubauen. Das Video wird im Remake damit nicht nur zu einem Mittel zum Zweck um den Fluch einzuführen und dessen Inhalt sich dem Publikum nie vollständig öffnet, sondern zu einem erzählerischen Mittel, das bereits zu Beginn des Films Momente und Enthüllungen, wie die Vergangenheit Samaras, vorwegnimmt.

9.7 Zusammenfassung: Montage, Optik

Dieses Kapitel fasst den Zugang der beiden Filme zu Spannung und die unterschiedliche Verwendung von Montage zusammen.

Das amerikanische Remake zeigt von Anfang an, was für eine Grundstimmung erzeugt werden soll. Mittels Farbschema und Genre typischen Bildkompositionen, wie Einstellungen aus der Sicht des Mörders und das Ausstellen von weiblichen Opfern, zeigt der Film klar, dass er sich zum Horrorgenre bekennt.

Ringu hingegen zeigt sich auf seiner optischen Ebene natürlich und das Gezeigte gleicht hier Situationen aus dem Alltag, wodurch ein Bruch zwischen dem was passiert und den Situationen, in denen es passiert, entsteht und somit Spannung generiert wird. Im amerikanischen Film

⁹⁹ Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:55:45.

sind explizite Situationen des Horrors etwas Gewohntes und das Publikum kann sich daher bewusst auf diese Momente einlassen. Das Remake zeigt sich filmisch und bedient sich für Hollywood typischer Computereffekte, die durch höhere Budgets und Ressourcen ermöglicht werden.

Mit seinen ruhigen, langen Einstellungen bleibt der japanische Film hingegen realistisch und erinnert gleichzeitig an die Wurzeln des japanischen Horrorfilms im *kabuki* Theater. Hier ist das Andeuten, die Möglichkeit von Horror, der Auslöser des Schreckens im Publikum, der sich in der Fantasie entwickeln muss, statt vor ihren Augen präsentiert zu werden. Es ist daher nicht verwunderlich, dass im Remake diese Art von subtiler Herangehensweise umgangen wurde, um sein an Hollywood-Normen gewöhntes Publikum besser zu erreichen.

10 Die alleinerziehende Mutter als Protagonistin

Die Mehrheit amerikanischer Horrorfilme hat eine weibliche Protagonistin im Zentrum der Handlung. Hierbei handelt es sich meist um Teenager oder junge Erwachsene. *Ringu* und *The Ring* bieten hier eine seltene Möglichkeit einer Analyse, da es sich in diesen Beispielen um eine alleinerziehende Mutter handelt, die als Protagonistin der Handlung agiert.

Abseits des Horror-Genres scheint diese Art der Stellung einer Hauptfigur für westliche Verhältnisse nichts Ungewöhnliches zu sein, zeigt sich aber in Japan eher selten. Dies liegt möglicherweise daran, dass in Japan die Entscheidung, als Frau Kinder allein großzuziehen, seltener anzutreffen ist. Das Konzept der gleichberechtigten Scheidung ist für Japan ein westliches, was sich darauf zurückführen lässt, dass die Möglichkeit dazu erst durch die von den Besatzungsmächten eingeführte Verfassung gegeben war. Seit 1947 waren Frauen in einer Ehe ihrem Partner gleichgestellt und konnten von ihrem Recht zur Scheidung Gebrauch machen, was sich in den steigenden Zahlen seit 1955 widerspiegelt.

In den Jahren von 1990 bis 2000 lag der Wert zwischen 1,5 und 3 Scheidungen pro 1.000 Einwohner.¹⁰⁰ Im Vergleich dazu gibt das Institut für Familienstudien in Amerika in diesem Zeitraum für US-Ehen einen Wert von rund 20 Scheidungen pro 1.000 verheiratete Einwohner an, also nahezu das Zehnfache.¹⁰¹

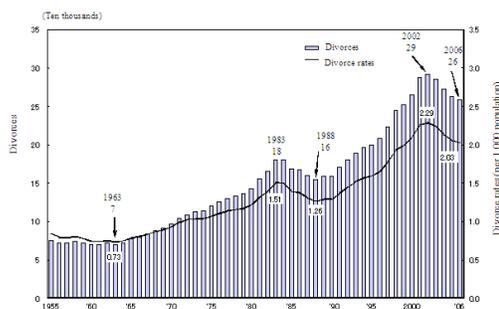


Abbildung 17 Scheidungsrate Japan

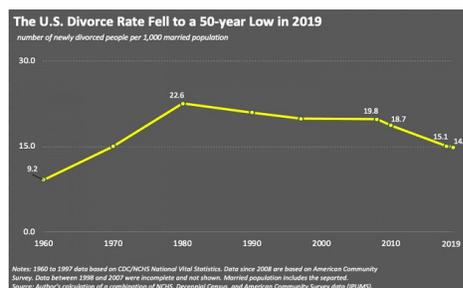


Abbildung 18: Scheidungsrate USA

Es ist daher nicht verwunderlich, dass dieses Thema in Filmen kulturell unterschiedlich aufgearbeitet wird. Das amerikanische Remake zeigt Rachel klar als alleinerziehende Frau und ihre Lebenssituation steht stärker im Vordergrund als im Originalfilm.

Sie wird immer wieder als überforderte Mutter gezeigt, die versucht mit ihrer Situation zurecht zu kommen. Sowohl in ihrem Beruf als auch in ihrer Rolle als Erzieherin sieht sie sich mit Kritik konfrontiert. Dies wird bereits zu Beginn des Filmes klar, als sie von Aidans Lehrerin in ein Gespräch über ihren Mangel an Einfühlsamkeit ihrem Sohn gegenüber verwickelt wird.¹⁰²

Hinzu kommt, dass sie später in einem Gespräch mit Noah andeutet, dass sie es war, die die Beziehung zu ihm beendet hat und deshalb das gemeinsame Kind allein großzieht¹⁰³, „[...] thus choosing to blatantly defy the hegemonic ideological prerogative to raise children within a

¹⁰⁰Vgl. o.N. *Specified Report of Vital Statistics in FY2007, Vital Statistics Occurring in Japan - Vital Statistics including Foreigners. Ministry of Health, Labour and Welfare*, <https://www.mhlw.go.jp/english/database/db-hw/report/6.html> Letzter Zugriff 14.09.2021.

¹⁰¹Vgl. Wang, Wendy. *The U.S. Divorce Rate Has Hit a 50-Year Low*, Institute for Family Studies, 10.11.2020, <https://ifstudies.org/blog/the-us-divorce-rate-has-hit-a-50-year-low>, Letzter Zugriff 14.09.2021.

¹⁰²Verbinski, Gore, *The Ring*, 00:08:04.

¹⁰³Ebd. 00:34:54.

normative nuclear family structure.“¹⁰⁴ Der Film positioniert die Protagonistin damit als auf sich allein gestellt und lenkt die Empathie des Publikums auf ihre Seite. Da in der westlichen Welt Scheidungen keine Seltenheit sind und es normal ist, auch ohne Partner ein Kind großzuziehen, fällt es dem Publikum leicht, sich mit den Problemen der Protagonistin zu identifizieren. Der Film spiegelt eine patriarchal geprägte Welt wider, wie sie auch zur Zeit der Entstehung des Films, trotz immer stärker werdender feministischer Strömungen, in der Realität vorzufinden ist.

Im Vergleich dazu agiert Reiko zwar ebenfalls in einer von Männern dominierten Welt, lehnt sich aber deutlich weniger gegen das Machtgefüge auf. „[...] dominant mainstream Japanese culture continues to embrace patriarchal ideals and feminist views are still regularly and overtly criticized and even rejected [...]“¹⁰⁵

In Japan scheint sich auflehndes Verhalten, unabhängig vom Kontext, eher selten zu sein und Reiko findet sich kaum in diesen Spannungsfeldern wieder. Sie kann ihrem Job unbeirrt nachgehen und auch in ihrer Zusammenarbeit mit Ryuji fügt sie sich seinen Entscheidungen.

Ganz anders wird Rachel im Remake inszeniert.

Zu Beginn zeigt sie sich ihrem Gegenüber dominant. In der angesprochenen Szene mit der Lehrerin wird sie in einer erhöhten Position gezeigt, da sie auf einem Tisch Platz nimmt und auf ihre weibliche Gesprächspartnerin herabblickt. Im Laufe des Films verschiebt sich ihre Position jedoch. Anfangs noch auf Augenhöhe mit Noah, wird sie immer öfters zu ihm hinaufblickend inszeniert. Sie ist es, die aus seiner Wohnung stürmt und im hinabfahrenden Lift zu ihm nach oben blickt. Oft ist sie die Person, die sitzend gezeigt wird, während er

¹⁰⁴Harrington, Erin, *Gynaehorror: Women, theory and horror film*, Diss. University of Canterbury, Cultural Studies 2014, Seite 199.

¹⁰⁵Wee, Valerie, "Patriarchy and the Horror of the Monstrous Feminine. A comparative study of Ringu and The Ring", Seite 158f.

ihr gegenübersteht. Sie ist es auch, die als einzige am Grund des Brunnens ist und Samaras Leiche sucht, während sich im Original Reiko und Ryuji abwechseln.

Besonders deutlich wird Rachels Umschwung von eigenständiger Frau zu einer untergeordneten in ihrer Konfrontation mit Samaras Adoptivvater.

Hier wird sie von einem männlichen Familienoberhaupt niedergeschlagen und wenn sie mit ihm spricht, wird sie am Boden liegend gezeigt, in einer nun komplett untergeordneten Position.¹⁰⁶



Abbildung 19: dominant

Abbildung 20: Augenhöhe

Abbildung 21: unterlegen

Der Film zeigt hier wieder, dass es als Frau schwierig ist, in dieser Welt zu bestehen und der Mann an ihrer Seite tritt als Retter auf. Noah ist es auch, der sie am Ende aus ihrer Verzweiflung herauszureißen versucht und sie indirekt zur Entdeckung von Sadakos Brunnen führt.

Beide Filme zeigen keinen Triumph über eine von männlichen Personen dominierten Welt, sondern einen kulturspezifischen Umgang damit.

Die Frauen sind schlussendlich abhängig von ihren männlichen Partnern, mit denen sie zuvor eine Beziehung hatten.

Wie bereits zu Beginn des Kapitels angeführt, ist Scheidung in Japan immer noch eine Seltenheit. Es ist daher nicht verwunderlich, dass *Ringu* keinen allzu großen Wert darauf legt, die Probleme einer alleinerziehenden Mutter in den Vordergrund zu stellen. Für das noch sehr traditionell lebende japanische Publikum wäre es eher entfremdend als ein Mittel der Empathieerzeugung.

Die Beziehung zwischen Reiko und ihrem Sohn funktioniert ohne

¹⁰⁶Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:15:04.

größere Probleme. Auch die Beziehung zu ihrem Vater scheint einen für japanische Verhältnisse typischen hohen Stellenwert zu haben, ganz im Sinne des bereits angesprochenen *ie*. Sie vertraut auf seine Unterstützung, wenn es darum geht Yoichi zu versorgen, während sie ihre Nachforschungen anstellt und auch am Ende des Films, als sie ihm die Kopie der Videokassette zeigt, um ihren Sohn zu retten. Die Familie agiert in Japan als Einheit und nachdem Reiko den Fluch auf sich gezogen hat, versucht sie diesen auch innerhalb ihrer Familie zu lösen. Rachel wiederum wird, wie es für das *Final Girl* eines westlichen Horrorfilms typisch ist, am Ende auf sich allein gestellt gezeigt. Sie lässt offen, wem sie das Video zeigt und das Ende wirkt weitaus unheilvoller als im Originalfilm.

Dies lässt sich zum Teil auf die Beziehungen zum jeweiligen Partner zurückführen. Während Reiko und Ryuji in einer Konstellation arbeiten, die eher an Arbeitskollegen erinnert, zeigt der amerikanische Film deutlich, dass sich Rachel wieder nach einer, für amerikanische Verhältnisse, kompletten Familie sehnt. Sie sucht klar die Nähe zu Noah und zeigt Anzeichen von Eifersucht, als sie dessen Freundin trifft. Am Ende des Filmes wird ihr Wunsch nach einer gemeinsamen Zukunft nochmal deutlich, als Noah und Rachel händchenhaltend nach Hause fahren und Aidan dies lächelnd beobachtet.¹⁰⁷ Der Film scheint an dieser Stelle ein klassisches „Happy End“ einzuleiten, in dem die traditionelle Familie siegreich aus der Bedrohung hervorgehen muss. Die alleinerziehende Frau hat einen Mann an ihrer Seite gefunden, um ein glückliches Leben führen zu können. Dies wird ihr schließlich durch Noahs Tod verwehrt, was zu ihrer erwähnten negativen Einstellung am Ende des Filmes führt und sie weiterhin in ihrer Rolle als eine auf sich allein gestellte Frau zurücklässt.

Da alleinerziehende Mütter in Japan noch immer eher im Hintergrund stehen, zeigt Reiko im Vergleich dazu, dass sie sich mit ihrer Situation abgefunden zu haben scheint. Die ist ganz im Stil der japanischen

¹⁰⁷Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:33:04.

Philosophie des *shouganai* (jap. 仕様が³ない). „It means ‘it cannot be helped’ or ‘what it must be, must be’, but not so much in the spirit of resignation but as a recognition of reality-at-hand.“¹⁰⁸ Hier lässt sich wieder eine Verbindung zum erwähnten Aufbau der japanischen Geschichten, dem *kishōtenketsu*, knüpfen.

Wie bereits im Theoriebereich angesprochen, sehen sich die Protagonisten der japanischen Erzählungen mit einer Situation konfrontiert, auf die sie reagieren müssen und die Entscheidungsgewalt wird ihnen abgenommen. Dies ist typisch für Japan, in dem Übernatürliches als alltäglich angesehen wird und Schicksal einen großen Stellenwert hat. Dieser Aspekt wirkt sich nun auch auf die Figurendarstellung aus.

Es ist daher im Originalfilm nicht verwunderlich, dass Reiko weiterhin im patriarchalen System bleibt und am Ende Hilfe bei ihrem Vater sucht. Sie wird zwar immer wieder als selbstständige Frau dargestellt, die sich als alleinerziehende Mutter eine stabile Existenz aufgebaut hat, nicht aber aus der Tradition ausbrechen kann.

Auf diese Art der Inszenierung zu verzichten ist für das global ausgerichtete Remake naheliegend. Rachel wird aufgrund ihrer eigenen Unfähigkeit mit der Situation des Fluches umzugehen zurück zu Noah getrieben. Es ist die Protagonistin selbst, die für ihre Rückkehr in das traditionelle Gefüge verantwortlich ist. Dadurch wird sie nicht von einer kulturspezifischen Gegebenheit beeinflusst und bietet einem größeren Publikum Identifikationspotential. Neben den beiden Protagonistinnen zeigen aber auch die beiden *yurei* einen kulturspezifischen Umgang mit zwischenmenschlichen Beziehungen.

¹⁰⁸Arisaka, Yoko, “Modern Japanese Philosophy: Historical Contexts and Cultural Implications”, In: *Royal Institute of Philosophy Supplement*, Vol. 74, Cambridge: Cambridge University Press 2014 Seite 3-25, hier Seite 24, <https://doi.org/10.1017/S1358246114000022>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

11 Bedeutung der yurei

Betrachtet man die Vorgeschichte von Samara und Sadako, findet sich eine Spiegelung der Gesellschaft des jeweiligen Herkunftslandes.

„[...] *Ringu* constructs the monstrous feminine as a consequence of male anxieties about the maternal, *The Ring* constructs the monstrous feminine as a cause of these anxieties. [...]“¹⁰⁹

Im Remake kommt es zwar nicht zu einer Trennung aufgrund der sich gegen ihren Mann auflehnenen Frau wie am Beispiel von Noah und Rachel, die Familie um den zukünftigen *yurei* beginnt aber trotzdem nach Samaras Geburt zu zerbrechen. Ihre Mutter stellt sich gegen die Wünsche des Mannes und entscheidet sich dazu, ein Kind zu bekommen.¹¹⁰ Die Frau stellt sich gegen den Patriarchen und ist damit indirekt für das Unglück ihrer Familie und in weiterer Folge für die Erschaffung des Fluches verantwortlich. Wendet man dies nun auf das moderne Amerika an, lässt es sich mit dem Umschwung innerhalb der Geschlechterrollen verbinden.

Im Westen findet sich zwar noch kein ausgeglichenes Verhältnis innerhalb der Rollenverteilung, die Auseinandersetzung mit diesem Thema ist aber deutlich präsenter im Alltagsleben anzutreffen als im Osten. Es ist daher nicht verwunderlich, dass *The Ring* diese Auseinandersetzungen zwischen der Frau und dem männlichen Familienoberhaupt als Auslöser für Unglück in den Vordergrund stellt. In *Ringu* ist es im Vergleich dazu der Vater, der Unheil heraufbeschwört. Er ist es, der Sadako aus Angst vor ihren Fähigkeiten ermordet und dadurch den Fluch startet.

Dieser Unterschied zeigt die aktuelle Situation der beiden Länder in Bezug auf die Stellung der Frau in der jeweiligen Gesellschaft.

Im noch immer stark traditionell geprägten Japan ist es die Angst davor, dass sich die Frau gegen den Mann wendet. Dies spiegelt sich in den

¹⁰⁹Arnold, Sarah, *Maternal Horror Film: Melodrama and Motherhood*, Basingstoke: Palgrave Macmillan 2013, Seite 145.

¹¹⁰Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:15:24.

Geistergeschichten wider und lässt sich bis zu den Anfängen der *yurei* in *kaidan* und *kabuki* Aufführungen zurückführen. Es zeigt sich, dass das Thema einer unterdrückten Frau, die nach ihrem Tod Rache sucht, in Japan eine lange Tradition hat und heute noch immer ein beliebtes, zeitloses, Thema ist. *Yurei* sind ein konstanter Begleiter der japanischen Kultur und im Vergleich zu westlichen Horror Gestalten haben sie kaum Veränderung erfahren. *Yurei* der Neuzeit, wie Sadako und Kayako, treten in ihrer Suche nach Rache immer noch in ihrem weißen Totengewand auf, so wie es Oiwa und Okiku vor hunderten Jahren in ihren *kabuki* Stücken getan haben. Man sieht hier die starke Verbundenheit mit der Tradition, auch wenn sich die Ausgangslage der Frau, die später zu einem *yurei* wird, den modernen Gegebenheiten angepasst hat. „Statt aus der in der Gesellschaft verankerten Geschlechterordnung und der damit verbundenen Unterdrückung der Frau erwächst das Geisterhafte nun häufiger aus der Zersplitterung der klassischen japanischen Familie.“¹¹¹

In *Ringu* ist ein Grund dafür die fremde Macht, über die Mutter und Tochter verfügen, mit denen die Männer in ihrem Leben nicht umgehen können.

Vor allem in den modernen Versionen, in denen Wissenschaft eine deutlich präsentere Rolle spielt als in den feudal angesiedelten *kaidan*, werden die scheiternden Männer in ein Näheverhältnis zur Wissenschaft gestellt. Frauen sind in diesen Geschichten oft in Verbindung zum Emotionalen und Übernatürlichen zu finden. Auf der Seite der Opfer sind sie es auch, die den Fluch als erstes entdecken und ihn als solchen annehmen und nicht nur als Legende abtun.

In der Rückblende, die Sadakos Mutter während ihrer Vorführungen zeigt, sind es Männer, die ihre Fähigkeiten in Frage stellen, die Wissenschaftlichkeit ihrer Hellseherei hinterfragen und schließlich Sadakos Kraft zum Opfer fallen. Ebenso Ryuiji, der an der Universität lehrt und in seiner Wohnung eine Tafel vollgeschrieben mit nicht näher

¹¹¹Vgl. Scherer, Elisabeth, *Spuk der Frauenseele*, Seite 233.

definierbaren Formeln stehen hat, schafft es nicht, sein eigenes Leben zu retten. Es scheint so, als ob der modern denkende Mann dem traditionellen Geist zum Opfer fällt. Gleichzeitig nutzt im Beispiel von *Ringu* und *The Ring* der *yurei* für damals moderne Mittel, wie die Videokassette, um dies zu erreichen. Die Technologie wendet sich somit gegen seine vorherigen Herrscher und führt zu deren Untergang. Der *yurei* erhält damit eine weitere Facette: Er steht nicht mehr nur für die Angst einer patriarchalen Gesellschaft vor der Auflehnung einer unterdrückten Frau, sondern auch die Angst vor dem, was der technologische Fortschritt mit sich bringen kann.

Ein wiederkehrendes Motiv in der japanischen Geschichte ist der Wechsel zwischen Tradition und Moderne. Einer der ersten großen Momente des Umschwungs findet sich 1853, als Marine Offizier Matthew Perry mit seinen „schwarzen Schiffen“ Japan zur Öffnung seiner Häfen dem Westen gegenüber zwang. Er brachte ein Umdenken mit sich, das sich sowohl auf die Regierung auswirkte als auch neue Denkweisen in Bereichen wie Religion mit sich brachte. Seine Ankunft war auch ausschlaggebend für die „*Meiji-Restauration*“ (jap. 明治維新) 1868. Für den neuen Herrscher war die vom Westen inspirierte Modernisierung des Landes ein wichtiger Bestandteil. Davon betroffen waren auch die Geschichten mit übernatürlichem Inhalt. Der Glaube an das Übernatürliche und die damit verbundenen *kaidan* traten zum Wohle eines als fortschrittlich angesehenen Umschwung Japans in den Hintergrund, konnten aber nie komplett aus dem Gedankengut der japanischen Bevölkerung vertrieben werden.¹¹² Ganz im Gegenteil verhalf die Modernisierung dem japanischen Geist ein breiteres Publikum zu erreichen und fand schließlich zu seinem bereits im Theoriebereich erwähnten neuen Höhepunkt im Jahr 1950 mit seinen Kinofilmen rund um die bekanntesten *kaidan*.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass sich der Konflikt zwischen

¹¹²Vgl. Davisson, Zack, *Yurei: the japanese ghost*, Seite 159f.

Moderne und Tradition in den Filmen widerspiegelt. *Ringu* hebt besonders die Allgegenwärtigkeit von Fernsehern hervor. Auch bei der Präsentation der *yurei* spielen die Konflikte zwischen Tradition und vermeintlichem Fortschritt eine große Rolle und in den Rückblenden wird das Moderne oft mit etwas Negativem verknüpft.

11.1 Die beiden Geister im Vergleich

Ein großer Unterschied in der Inszenierung der beiden Geistermädchen zeigt sich in der Zeit, die der jeweilige Film mit ihrer Hintergrundgeschichte verbringt. Im amerikanischen Horrorfilm spielt das „Warum“ eine große Rolle. Der Großteil der Szenen, in denen Samara zu sehen ist, findet in den erwähnten Rückblenden statt und spielt in einer psychiatrischen Anstalt, in die sie von ihrem Vater eingewiesen wurde. Auch hier wieder eine Verknüpfung des Mannes mit der Wissenschaft.

The Ring versucht die Fähigkeiten und Motivation von Samara in dieser Rückblende dem Publikum klarer zu machen, wie es beispielsweise eine Aufzeichnung eines Gesprächs zwischen Samara und einem Arzt in der Anstalt zeigt. Es wird ein Grund für ihren Hass gesucht und auch ihre Fähigkeiten sollen rational begründet werden.

Das Gespräch stellt das Mädchen als Opfer und von ihren Eltern verlassen dar, später wird aber ihr bösartiges Wesen klar, wenn sie davon spricht, dass sie die Menschen um sie herum verletzen wird und nicht vor hat damit aufzuhören.¹¹³

Samara wird, ähnlich wie die meisten amerikanischen *Slasher* Antagonisten, als eine Verkörperung des Bösen präsentiert, im Gegensatz zu Sadako bereitet Samara schon als lebender Mensch ihren Eltern, insbesondere ihrer Mutter und späteren Mörderin, Albträume. Auch der Massenselbstmord der Pferde wird ihr zugeschrieben, eine Annahme, die sich im Gespräch mit ihrem Arzt

¹¹³Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:41:33.

verfestigt, wenn Samara sagt, dass ihr Vater, entgegen der Aussage des Arztes, sie nicht liebt, sondern nur Augen für seine Pferde hat. Auch ihr Vater bestätigt diese Vermutung, wenn er sagt, dass die Visionen, die er und seine Frau durch Samara haben, ebenso auf die Pferde übergegangen sind.¹¹⁴

Sieht man sich das Original an, findet sich eine unterschiedliche Motivation für Sadakos Aktivwerden. Hier dient Sadakos erster Mord, der in einer Rückblende gezeigt wird, dazu, ihre Mutter zu beschützen und geschieht nicht aus reiner Bosheit.¹¹⁵ Ihre Mutter in der Rückblende scheint eher besorgt als erzürnt, während aber ihr Onkel sie als Monster bezeichnet. Ihr Wesen bleibt ständig im Wechsel, es lässt sich schwer festlegen, ob Sadako, trotz ihres entmenslichten Wesens, nun als „böse“ definiert werden kann, oder lediglich als missverstanden. Während ihre klassischen Vorbilder Oiwa und Okiku klar als schwache Opfer ihrer Männer präsentiert werden und ihre Rache damit deutlich belegt ist, bleibt Sadakos Motivation zum Großteil ungeklärt. In den traditionellen *kaidan* gilt der Groll den Männern, die dem *yurei* Unrecht angetan haben. In den beiden Filmen macht der moderne Rachegeist aber keine Unterschiede in der Wahl ihrer Opfer.

Besonders, wenn es um die Vergangenheit der Figur geht, verzichtet das Original auf klare Aussagen, sowohl durch Erzählungen der einzelnen Charaktere als auch in Rückblenden.

Alles, was das Publikum weiß ist, dass es sich bei Sadako um ein Mädchen handelt, das übernatürliche Kräfte besessen haben soll, die sie von ihrer hellsehenden Mutter geerbt hat. Ihr Vater soll ein Professor sein, der mit ihrer Mutter herumgereist ist und ihre Fähigkeiten studiert hat. In einem Gespräch zwischen Ryuji und Sadakos Onkel wird auch angedeutet, dass Sadakos Vater kein Mensch, sondern ein Dämon aus

¹¹⁴Verbinski, Gore, *The Ring*, 01:15:42.

¹¹⁵Nakata, Hideo, *Ringu*, 01:01:08.

dem Meer gewesen sein könnte. Auch wenn dies für westliche Ohren absurd erscheinen mag, nehmen die japanischen Figuren dies auch als eine Möglichkeit an.

Ihre Herkunftsgeschichte ist in ständigem Wandel. Sadako wird aufgrund dieser Undurchsichtigkeit furchteinflößend. Da sie keine eindeutige Vergangenheit hat und ihre Motivation unklar bleibt, wird es erschwert, eine klare Lösung gegen ihren Fluch zu finden.

Bei Samara im Vergleich dazu wird versucht, sie durch die Szenen in der Anstalt anfangs als Missverstandene zu inszenieren. Das Publikum kann nun ihre Gründe für ihre Taten nachvollziehen, wodurch sie real werden und dadurch der Horror entstehen kann.

Wie bereits an der Handlung im vorangehenden Kapitel gezeigt, ist einer der großen Unterschiede der beiden Filme der Umgang mit Information. Sowohl in der Inszenierung der Geschichte als auch bei den Figuren.

Dies spiegelt sich in der optischen Präsentation der Geister wider. Sadako trägt den für *yurei* typischen weißen Kimono und ist barfuß. Sowohl in den Rückblenden als auch als *yurei* der Gegenwart bleibt ihr Gesicht hinter ihren langen schwarzen Haaren verborgen. Auch ihre Stimme ist in keiner Situation zu hören. Sie ist eine stumme Gestalt, die sich unaufhaltsam ihren Opfern nähert.

Besonders deutlich wird dies in der Kameraführung während des Finales.

Sadako wird in ruhigen, fast schon statischen Einstellungen gezeigt. Ryujis Panik wiederum zeigt sich in einer sich ständig bewegenden hektischen Kamera, was Sadako überlegen erscheinen lässt, während sie sich auf Ryuji zu bewegt. Das tut sie ebenfalls auf keine menschliche Art und ihre Bewegungen wirken abgehakt und ruckartig.

Ihre Arme hängen schlaff an ihrer Seite herunter und bei jedem ihrer Schritte wirkt es so, als ob sie nach vorne gezogen wird. Sie erinnert an eine Marionette, die von einer unsichtbaren höheren Macht gelenkt wird.

Es fehlt ihr an jeglicher Menschlichkeit, selbst wenn man für eine Sekunde ihr Auge sieht, fällt es schwer dieses einem Menschen zuzuordnen. Wenn man sich dieses Bild länger ansieht, wirkt es nicht wie das eines normalen Menschen, es scheint verschoben, die Pupille im Auge kaum erkennbar, den Großteil vom weißen Bereich des Augapfels eingenommen und ohne Wimpern.



Abbildung 22: Sadakos unmenschliches Auge

Hier findet sich eine Anspielung auf Sadakos Inspiration, dem *Yotsuya Kaidan* und der Vergiftung der Figur Oiwa. Hier sinkt das Auge der Protagonistin herunter, ähnlich wie das erwähnte Auge von Sadako am Ende des Films. Sadako bleibt zum großen Teil ein Mysterium und ist mehr ein Überbringer des Fluches als aktiver Mörder auf der Jagd nach ihren Opfern.

Samara wiederum wird als missverstandenes Mädchen präsentiert. Den Großteil des Films ist es auch ihre Mutter, die verdächtigt wird hinter dem Fluch zu stecken. Die Rückblenden zeigen Samara von ihren Eltern allein gelassen in einem steril wirkenden Raum, betrachtet nur durch eine Glasscheibe von einem gesichtslosen Arzt. Auch die Erzählungen von Aidan, der Samara in seinen Visionen sieht, erzählen davon, dass sie sich verlassen fühlt und in einer Art Gefängnis festsetzt. Er spricht von ihr als „das kleine Mädchen“.¹¹⁶ Das Publikum baut

¹¹⁶ Verbinski Gore, *The Ring*, 01:05:44.

Mitgefühl für das vermeintlich missverstandene Kind auf und Rachel, als Mutterfigur inszeniert, soll sich ihrer annehmen. Immer wieder verteidigt sie Samara, besonders in ihrem Streit mit dem Adoptivvater.¹¹⁷

Das Remake bereitet damit die überraschende Wende vor, dass es sich bei dem übernatürlichen Mörder um das unschuldig wirkende Mädchen handelt. Besonders deutlich wird dieser Bruch im bereits behandelten Finale. Anfangs wirkt sie noch wie das Mädchen, das Rachel am Grund des Brunnens gefunden hat. Als sie ihr Gesicht offenbart zeigt sich jedoch, dass sie nicht mehr menschlich ist. Es sieht nicht mehr nach dem eines jungen Mädchens aus, sondern erinnert an die aus anderen Horrorfilmen bekannten Geistererscheinungen und besessenen Mädchen wie Regan aus *The Exorcist*. Ihr Gesicht ist verzerrt und sieht eher aus wie das einer Untoten als das eines Mädchens.

Das weiße Gewand, als Anlehnung an den *kimono* des Originals, ist verdreckt und sie wirkt konstant so, als sei sie nass und gerade erst aus dem Brunnen geklettert.



Abbildung 23: Samaras böses Gesicht

Sie trägt den Horror klar an der Außenseite und offenbart ihn dem Publikum.

Der überraschende Effekt steht hier wieder über einer sich langsam aufbauenden Spannung.

¹¹⁷ Verbinski Gore, *The Ring*, 01:15:20.

Ein Vergleich der beiden *yurei* zeigt den unterschiedlichen Umgang mit der Figur eines Geistes. Optisch bleibt das Original dem in Japan geläufigen Bild des *yurei* treu. Würde man Sadako abseits ihres Filmes in Gesellschaft von ihren Vorbildern, Oiwa oder Okiku antreffen, würde es schwerfallen, sie voneinander zu unterscheiden und schon gar nicht einer bestimmten Entstehungszeit zuzuordnen.

Hier zeigt sich, dass im japanischen Original der Schrecken nicht durch optische Grausamkeit und Darstellung von Abscheulichem erzeugt wird. Es ist vielmehr die unheimliche Stimmung, die von dem *yurei* ausgeht und für die Publikumsreaktionen verantwortlich ist. Warum Sadako ihre Opfer heimsucht ist nicht so sehr im Vordergrund, der Film legt vielmehr seinen Schwerpunkt darauf, wie die Menschen mit ihrem Schicksal umgehen.

Das Remake inszeniert Samara als eigenständige Horror Figur mit klarer Hintergrundgeschichte und, für amerikanische Verhältnisse, eigenständigem Aussehen. Sie wird selbst als Schreckensgestalt gezeigt, was sich wieder auf den im amerikanischen Horrorfilm verbreiteten *body horror* zurückführen lässt. Auch ihre Opfer weisen einen Hang zum physischen Horror auf. Sie sind ähnlich wie Samaras Gesicht verzerrt und spielen damit auf einen schmerzhaften Tod an. Im Originalfilm ist es vielmehr der Schrecken, der sich in den Gesichtern abzeichnet. Das Remake konzentriert sich stärker darauf zu zeigen, was den Opfern widerfahren ist, während die Gesichter im Original den Schrecken zeigen und damit, wie sie den Horror erleben. Dies spiegelt die Situation des Publikums wider.

12 Der globale japanische Film

Die Analyse der beiden Filme hat gezeigt, dass bei der Übernahme eines Stoffes aus einem anderen Kulturkreis Änderungen unvermeidbar sind, um den Inhalt des Films einer breiteren Masse zugänglich zu machen. Kulturelle Unterschiede können eine Geschichte auf unterschiedliche Art inszenieren und kreieren so ein zum Teil gänzlich anderes Seherlebnis. Der kurze Exkurs in Japans Vergangenheit hat

gezeigt, dass es sich um ein Land handelt, das sich in seiner Kultur gerne von fremden, in der Regel westlichen Einflüssen, abgrenzt. Dies spiegelt sich auch in der Produktion von Filmen wider.

Abschließend soll nun basierend auf diesen gewonnen Erkenntnissen der Frage nachgegangen werden, warum der japanische und in weiterer Folge der ostasiatische Film an sich, trotzdem in den vergangenen Jahren einen bedeutsamen Aufschwung im Westen erlebt hat.

Sieht man sich vorerst die japanischen Oscar-Gewinner für den besten fremdsprachigen Film an, sind es *Rashōmon* (1950, Akira Kurosawa), *Jigokumon* (1953, Teinosuke Kinugasa) und *Miyamoto Musashi* (1954, Hiroshi Inagaki). Alle drei Filme behandeln Geschichten rund um Samurai oder *ronin* und zeigen sich damit als etwas eindeutig japanisches, von der westlichen Hollywood Kinowelt abgekapselt. Es sind meist diese Historiendramen oder experimentell gehaltene Filme, die von der Kritik im Westen beachtet wurden.

Anfangs war der japanische Export, der für die breite Masse interessant war, aber noch von einer anderen Art Film dominiert, nämlich *anime*. Als Gegenpol zu Disney boten diese japanischen Zeichentrickfilme und Serien ein neues Seherlebnis mit Geschichten um riesige Roboter oder kämpfende Ungeheuer, wie man es in noch heute laufenden *anime* Serien finden kann. Diese ungewohnten Geschichten, die sich stark von den klassischen Disney Märchen unterscheiden, zählen zu den ersten weit verbreiteten Filmen und Serien aus Japan. Auch das Genre der *daikaiju* mit Godzilla, Gamera und etlichen anderen Riesenmonstern im Zentrum, waren anfangs noch die Art Film, die man mit japanischem Kino verband. *Anime* werden aufgrund ihrer gezeichneten Form oftmals als etwas ausschließlich für Kinder missverstanden und Monsterfilme gemeinhin als schlichte Unterhaltung angesehen und daher finden sich selten von der Kritik hoch gepriesene Filmexporte aus Japan vor den 90er Jahren.

Da sich der Markt für diese Filme daher im kleinen Rahmen aufhielt, waren Produktionshäuser und Filmanbieter wenig interessiert an diesen Filmen.

Hier wird nun das Genre der asiatischen Horrorfilme als Brücke zwischen allgemeiner Unterhaltung und hochgepriesenem Film, interessant. Wie vorhin kurz schon angesprochen, war das Publikum der Horrorfilme aus Hollywood zur Zeit der Jahrtausendwende müde von den repetitiven *Slashern* der vorangehenden Jahre.

Die bereits erwähnten Filme *The Blair Witch Project* und *The Sixth Sense* zeigten aber bereits die Richtung auf, in die sich der Geschmack des Publikums im Bereich der Horrorfilme entwickeln wird. *Ringu* traf mit seiner US-Premiere im Jahr 2000 den Puls der Zeit und seine subtile Art des Horrors wurde als überlegen gegenüber den formelhaften Slasher-Filmen angesehen.¹¹⁸

Um eine klare Unterscheidung zwischen dem klassischen Hollywood-Horror und den neuen Filmen aus Asien aufzustellen, findet sich immer wieder der Vergleich zwischen den englischen Bezeichnungen „Terror“ und „Horror“, wobei ersteres dem japanischen J-Horror Film zugeschrieben wird, der daraus resultierend eigentlich als „J-Terror Kino“ bezeichnet werden könnte.

Selbst der bekannte Horror Autor Stephen King empfindet den „Terror“ als eine Emotion, die er über dem klassischen Horror ansiedelt. In der deutschen Übersetzung von *Danse Macabre*, findet sich statt „Terror“ in der englischen Originalausgabe das Wort „Schrecken“, als Bezeichnung für das seiner Ansicht nach effektivste Mittel der Horrorliteratur, „darunter Horror, und ganz unten der Würgereflex des Ekels“.¹¹⁹ „Terror“, oder der Schrecken, wird in diesem Zusammenhang als Gefühl bezeichnet, das durch etwas in einer Szene ausgelöst wird, das man nicht direkt mit den Augen sieht, sondern das durch die Fantasie des Publikums erzeugt wird.

¹¹⁸ Vgl. Martin, Daniel. „Chilling Beginnings: Japanese Horror and the British Critical Reception of Nakata Hideo's Ring“, In: *Extreme Asia: The Rise of Cult Cinema from the Far East*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2015 Seite 22-40, hier Seite 26.

¹¹⁹ King, Stephen, *Danse macabre: die Welt des Horrors*, übers. von Joachim Körber, München: Ullstein 2000. (Orig. *Danse Macabre*, New York: Everest House 1981, Seite 56.

Die Angst vor etwas Unbekanntem, vor dem Fremden, wird in diesen Gegenüberstellungen stets stärker als die vor dem Greifbaren gesehen.¹²⁰ Hier treffen die bereits in der Analyse angeführten Methoden des J-Horrors genau zu und daher wird, ausgehend von der erwähnten Hierarchie, der subtile Horror oft als dem Hollywoodkino überlegen gesehen.

Diese Einteilung in „höherwertige“ und „geläufige“ Horrorfilme findet sich immer wieder in Beobachtungen von Kritikern, wie sie von Daniel Martin in seinem Überblick über die Anfänge des „J-Horror-Booms“ zusammengefasst werden. Immer wieder werden *Sixth Sense* und *The Blair Witch Project* als erwachsener Horror bezeichnet. „*Ring's* comparison with these two films is, therefore, necessarily linked to the suggestion that it appeals primarily to a sophisticated, mature audience.“¹²¹

Ringu brachte neuen Wind in das stagnierende Genre, das von „Teenie-Slashern“ dominiert war und die für Hollywood Verhältnisse ungewohnte Inszenierung unterstützte den Erfolg des Films im Westen zusätzlich. Da es sich nun um einen, in vielen Augen als „erwachsen“ angesehenen Horror handelt, ist es auch nicht überraschend, wenn in Daniel Martins eben angeführten Beobachtung der Kritiken ein positives Bild dieser Filme entsteht.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass bei einer solch positiven Rezension ein amerikanisches Remake nicht lange auf sich warten ließ. Die global ausgerichtete Inszenierung der japanischen Stoffe, gepaart mit dem für diese Zeit neuen Art des subtilen Schreckens sorgt dafür, dass sich auch die Remakes der Filme einer großen Bekanntheit erfreuen und oftmals das auf ein lokales Publikum ausgerichtete Original darin übertreffen.

Es war aber eben jene Unabhängigkeit der großen Studios, die überhaupt zur Etablierung dieser Form der Horrorfilme geführt hat.

¹²⁰ Vgl. King, Stephen, *Danse macabre: die Welt des Horrors*, 51-53.

¹²¹ Vgl. Martin, Daniel. „Chilling Beginnings: Japanese Horror and the British Critical Reception of Nakata Hideo's *Ring*“, Seite 30.

Der Fortschritt der Videotechnologie verhalf den jungen Filmschaffenden Japans, kostengünstig ihre Filme umzusetzen. Der Wegfall einer Unterstützung durch ein großes Studio forderte neue Herangehensweisen und ein Umdenken in der Umsetzung von Effekten. Der dadurch entstandene Stil erinnert an eben jenes *The Blair Witch Project*, das sich bereits in Amerika großer Beliebtheit erfreuen konnte. Der Horror trat aus den Glanzlichtern Hollywoods heraus in die düsteren Häuser von nebenan. Die Angst wurde etwas aus dem Alltag Bekanntes und gleichzeitig war dies aber eine Neuerung im Film. Ich verzichte hierbei bewusst auf das Wort Kino, denn das klassische Kino wurde zu einer von vielen Methoden, um die neu entstandenen Werke einem Publikum zu präsentieren. Das zum Ende der 1990er Jahre erschienene Medium der DVD trug bis zu diesem Zeitpunkt noch unbekanntes Potential der globalen Vermarktung in sich.

„From the industrial point of view, the central force enabling J-Horror's entry into the world market has been its integration with the DVD format.“¹²² Hinzu kommt, dass in den Jahren um die Jahrtausendwende ein starker Anstieg der DVD-Player in US Haushalten verzeichnet wurde.¹²³ Unterstützt von der Möglichkeit, online aus nahezu der gesamten Welt nun diese DVDs bestellen zu können, stieg das anfangs noch sehr national gehaltene asiatische Kino in ein globales auf. Besonders in den letzten zwanzig Jahren hat sich das japanische Kino, aber auch das asiatische Kino an sich, als vollwertiger globaler Exporteur von Filmen etabliert. Seit 2000 gab es einen japanischen Gewinner für besten Animationsfilm im Jahr 2002 für *Sen to Chihiro no Kamikakushi* (2001, Hayao Miyazaki) und fünf asiatische Preisträger in der Kategorie „Bester fremdsprachiger Film“, darunter auch ein japanischer Gewinner mit *Okuribito* (2008, Yōjirō Takita), *Wòhǔ Cánglóng* (Taiwan 2000, Ang Lee) aus China, zwei Filme aus Iran, *A Seperation* (2011 Iran, Asghar Farhadi) und *The Salesman* (2016 Iran,

¹²² Wada-Marciano, Mitsuyo, „J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema“, Seite 35.

¹²³ Vgl. Ebd.

Asghar Farhadi) und aus Korea *Gisaengchung* (2019, Bong Joon-Ho), der im Westen unter dem Titel *Parasite* Geschichte geschrieben hat. Dieser war nämlich als erster Gewinner in den Kategorien „Bester fremdsprachiger Film“ aber zugleich auch „Bester Film“. Er hat sich somit als erster fremdsprachiger Film gegen amerikanische Konkurrenten durchgesetzt und wurde damit nicht nur als „fremdsprachiger Film“ angesehen, sondern auf gleiche Stufe mit Hollywoodfilmen gestellt.

Es ist daher nicht verwunderlich, dass es diesbezüglich zu einem Umdenken im Westen kommt.

Der Streaming Anbieter *Netflix* hat seit 2016 über 200 asiatische Filme und Serien produziert und allein in Korea über 700 Millionen Dollar investiert.¹²⁴ Eine Investition, die sich im Jahr 2021 deutlich bemerkbar macht. In der zweiten Hälfte dieses Jahres gelang Südkorea nach *Parasite* ein weiterer Meilenstein in der Etablierung des asiatischen Kinos am globalen Markt. Die *Netflix* Serie *Ojing-eo Geim*, besser bekannt als *Squid Game* (Südkorea 2021, Hwang Dong-hyuk) zählt bereits laut *Netflix* zur bisher meistgesehenen Serie der Plattform.¹²⁵ Man sieht hier, dass angefangen durch den großen „J-Horror-Boom“, ausgelöst durch *Ringu*, nicht nur der J-Horror und Samurai Film im Westen als Teil der Filmwelt angesehen wird. Der asiatische Film hat in den letzten Jahren bewiesen, dass er sich keineswegs vor Hollywood-Blockbustern verstecken muss.

13 Conclusio

Ziel dieser Arbeit war es herauszufinden, inwieweit sich ein japanischer

¹²⁴ Vgl. Noh, Jean. „Netflix to invest \$500m in Korean content in 2021“, In: *Screen International*, London: Media Business Insight 2021, Seite 3, <https://uaccess.univie.ac.at/login?url=https://www.proquest.com/trade-journals/netflix-invest-500m-korean-content-2021/docview/2493469084/se-2?accountid=14682>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

¹²⁵ Vgl. Kay, Jeremy, „Netflix to change viewership metric as ‘Squid Game’ sets record“, In: *Screen International*, London: Media Business Insight 2021, Seite 1, <https://uaccess.univie.ac.at/login?url=https://www.proquest.com/trade-journals/netflix-change-viewership-metric-as-squid-game/docview/2583938752/se-2?accountid=14682>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Originalfilm von seinem amerikanischen Remake unterscheidet und welche Gründe, abgesehen von den Einnahmen für das amerikanische Studio, dazu beitragen, einen asiatischen Film in Amerika zu adaptieren. Die starke Verbindung zum Übernatürlichen zeigt sich in Japan in einer Vielzahl an Geistergeschichten. In Form von Märchen, aber auch in Verbindung mit vermeintlichen Augenzeugenberichten. Es ist daher nicht verwunderlich, dass ein großer Teil der japanischen Bühnenstücke Geschichten dieser Art zur Grundlage hat und Filme diese Stoffe schließlich übernommen haben.

Aufgrund seiner Verbundenheit zur Tradition und einer allgemeinen Distanz gegenüber westlichen Einflüssen unterscheiden sich diese *kaidan* oft stark von im Westen verbreiteten Erzählungen. Die Unterschiede zeigen sich aber nicht nur in den Inhalten, sondern auch in der Inszenierung. Wie der Horror in diesen Filmen dargestellt wird, steht oft in einem direkten Gegensatz zur Herangehensweise in Hollywood. Der im letzten Kapitel angesprochene Unterschied zwischen „Schrecken“ und „Horror“ fasst diese gegensätzlichen Zugänge zusammen.

Während Filme aus Hollywood oft von schnellen Schnitten und aufwändigen Spezialeffekten geprägt sind und für das westliche Publikum gewohnt klare Erzählstränge beinhalten, präsentiert sich der japanische Horrorfilm eher zurückhaltend.

Eine offene Struktur im Aufbau der Handlung und die Bereitschaft Elemente der Handlung ungeklärt und der Interpretation des Publikums zu überlassen, können für das amerikanische Publikum, das für alles eine Erklärung präsentiert bekommen will, oftmals befremdlich wirken. Dies trifft vor allem auf Elemente wie Bräuche, Aberglaube und den Umgang mit gewissen Lebenslagen, wie beispielsweise Totenritualen, zu. Diese sind stark in der japanischen Kultur verwurzelt und haben oftmals keinen direkten Vergleich in der westlichen Welt. Es sind diese Bereiche im Originalfilm, die schließlich im Remake verloren gehen, wenn sie von den dafür Verantwortlichen, wie der erwähnte Roy Lee, adaptiert werden. „Lee alters the plots to make the story easier for

American audiences to understand and relate to the story without prerequisite knowledge of Asian customs and culture.”¹²⁶

Die Analyse hat gezeigt, dass Stoffe auf unterschiedlichste Art adaptiert werden können. Dabei wirkt sich der kulturelle Hintergrund des jeweiligen Landes, als auch der angestrebte lokale, oder im Gegensatz dazu globale Markt, auf die Inszenierung aus.

Die modernen Medien, angeführt von Streaming Anbietern sorgen heutzutage zu einer einfachen Zugänglichkeit zu weltweiten Filmen und Serien und das angesprochene Beispiel von *Squid Game* zeigt, dass das Interesse an asiatischen Exporten immer noch hoch ist.

Es stellt sich vorausblickend nun zum Abschluss die Frage, ob eine sich langsam bemerkbar machende Offenheit gegenüber ausländischen Produktionen den Drang zu Remakes, der unter anderem von *Ringu* gestartet wurde, in den Hintergrund drängen wird, oder ob Hollywood weiterhin an an den globalen Markt angepassten Remakes festhalten wird. Zusätzlich bietet die aktuelle Entwicklung Raum für Diskussionen, inwieweit das Publikum sich an das globale Angebot an Filmen und Serien angepasst hat und sich lokal etabliertes Sehverhalten adaptiert.

¹²⁶ Tsai Peijen, Beth, “Adapting Japanese Horror: The Ring”, Seite 274.

14 Quellenverzeichnis

Aoyama, Tomoko, "Transgendering shōjo shōsetsu: Girls' inter-text/sexuality", In: *Genders, Transgenders and Sexualities in Japan*, London: Routledge 2005. Seite 49–64. <https://doi.org/10.4324/9780203346839>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Arisaka, Yoko, "Modern Japanese Philosophy: Historical Contexts and Cultural Implications", In: *Royal Institute of Philosophy Supplement*, Vol. 74, Cambridge: Cambridge University Press 2014 Seite 3-25. <https://doi.org/10.1017/S1358246114000022>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Arnold, Sarah, *Maternal Horror Film: Melodrama and Motherhood*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013.

Balmain, Colette, *Introduction to Japanese horror film*, Edinburgh: Edinburgh Univ. Press, 2008.

Bordwell, David/Staiger, Janet/Thompson, Kristin, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*, London: Routledge, 2006.

Campbell, Joseph, *The hero with a thousand faces*, Novato: New World Library³ 2008.

Chion, Michel, *Audio-vision: sound on screen*, New York: Columbia University Press 2019. <https://doi.org/10.7312/chio18588>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Davisson, Zack, *Yurei: The Japanese Ghost*, Seattle: Chin Music, 2020.

De Mente, Boye Lafayette, *Elements of Japanese Design: Key Terms for Understanding and Using Japan's Wabi-Sabi-Shibui Concepts*, New York: Tuttle Publishing 2006.

Dickinson, Kay, "Troubling Synthesis: The Horrific Sights and Incompatible Sounds of Video Nasties", In: *Sleaze Artists*, Durham: Duke University Press 2020 Seite 167-189.
<https://doi.org/10.1515/9780822390190-009>, Letzter Zugriff: 29.11.2021

Hand, Richard, "Aesthetics of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film", In: *Japanese Horror Cinema*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2005 Seite 18-29.

Harrington, Erin, *Gynaehorror: Women, theory and horror film*, Diss. University of Canterbury, Cultural Studies 2014.

Hart, Adam Charles, "Millennial Fears: Abject Horror in a Transnational Context", In: *A Companion to the Horror Film*, Hoboken: WILEY 2014 Seite 329-345.

Kay, Jeremy, "Netflix to change viewership metric as 'Squid Game' sets record", In: *Screen International*, London: Media Business Insight 2021.
<https://uaccess.univie.ac.at/login?url=https://www.proquest.com/trade-journals/netflix-change-viewership-metric-as-squid-game/docview/2583938752/se-2?accountid=14682>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

King, Stephen, *Danse macabre: die Welt des Horrors*, übers. von Joachim Körber, München: Ullstein 2000. (Orig. *Danse Macabre*, New York: Everest House 1981).

Langford, Barry, *Film Genre: Hollywood and Beyond*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2005. <https://search-ebshost-com.uaccess.univie.ac.at/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=2398161&site=ehost-live>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Liddicoat, Anthony J., "Communication as Culturally Contexted Practice: A View from Intercultural Communication", In: *Australian Journal of Linguistics*, 29/1, Routledge 2009 Seite 115-133. <https://doi.org/10.1080/07268600802516400> Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Littleton, C. Scott, *Shintoismus*, übers. von Frank Böhling, Köln: Fleurus Idee 2005. (Orig. *Understanding Shinto*, London: Duncan Baird 2002).

Lowenstein, Adam, *Shocking Representation: Historical Trauma, National Cinema, and the Modern Horror Film*, New York: Columbia University Press 2005.

Martin, Daniel, "Chilling Beginnings: Japanese Horror and the British Critical Reception of Nakata Hideo's Ring", In: *Extreme Asia: The Rise of Cult Cinema from the Far East*, Edinburgh: Edinburgh University Press 2015 Seite 22-40.

Matsuyama, Utako K., "Can Story Grammar Speak Japanese?" In: *The Reading teacher*, 36(7), Delaware: International Literacy Association Seite 666-669, <https://www.jstor.org/stable/20198301>, Letzter Zugriff 29.10.2021.

McKee, Robert, *Story: substance, structure, style, and the principles of screenwriting*, London: Methuen 1998.

McKinlay, Megan, "Unstable mothers: redefining motherhood in contemporary Japan", In: *Intersections*, 7, 2002.
<https://uaccess.univie.ac.at/login?url=https://www.proquest.com/scholarly-journals/unstable-mothers-redefining-motherhood/docview/38053243/se-2?accountid=14682>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

McRoy, Jay, *Nightmare Japan: contemporary Japanese horror cinema*, Amsterdam: Rodopi 2008.

Mikos, Lothar, *Film- und Fernsehanalyse*, Konstanz: UVK-Verl.-Ges. 2008.

Miyake, Shutaro, *Kabuki drama*, Tokyo: Japan Travel Bureau 1961.

Mulvey, Laura, "Visual Pleasure and Narrative Cinema", in: *Film Theory and Criticism. Introductory Readings*, hrsg. v. Leo Braudy/Marshall Cohen, New York: Oxford UP 1999, S. 833-844, (Orig. 1975).

Napier, Susan J., "Panic Sites: The Japanese Imagination of Disaster from Godzilla to Akira", In: *The Journal of Japanese Studies*, 19(2), Seattle: The Society for Japanese Studies 1993 Seite 327-351.
<https://doi.org/10.2307/132643>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Noh, Jean, „Netflix to invest \$500m in Korean content in 2021“, In: *Screen International*, London: Media Business Insight 2021.
<https://uaccess.univie.ac.at/login?url=https://www.proquest.com/trade-journals/netflix-invest-500m-korean-content-2021/docview/2493469084/se-2?accountid=14682>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Rawle, Stephen, "Video Killed the Movie: Cultural Translation in Ringu and The Ring" In: ed. Kristen Lacefield, *The Scary Screen: Media Anxiety in The Ring*, London: Routledge 2010 Seite 97-114.

Richie, Donald, *Japanese Cinema: An Introduction*, Hong Kong [u.a.]: Oxford University Press 1990.

Scherer, Elisabeth, *Spuk der Frauenseele*, Bielefeld: transcript Verlag 2011.

Spence, Lucy K, & Kite, Yuriko, "Beliefs and practices of writing instruction in Japanese elementary schools", In: *Language, Culture and Curriculum*, 31(1) Abingdon: Routledge 2018 Seite 56-69.

Sugihara, Yoko, & Katsurada, Emiko, "Gender Role Development in Japanese Culture: Diminishing Gender Role Differences in a Contemporary Society", In: *Sex Roles*, 47(9), 2002 Seite 443-452. <https://doi.org/10.1023/A:1021648426787>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Tompkins, Joe, "Mellifluous terror: The discourse of music and horror films", In: *A Companion to the Horror Film*, Hoboken: Wiley 2014 Seite 186-204. <https://doi.org/10.1002/9781118883648.ch11>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Truffaut, François, *Mr. Hitchcock, wie haben Sie das gemacht?*, übers. von Frieda Grafe und Enno Patalas, München: Heyne 2003. (Orig. *Le cinéma selon Hitchcock*, Paris: Éditions Gallimard 1993).

Tsai, Peijen Beth, „Adapting Japanese Horror: The Ring“, In: *Asian Cinema*, 20(2), 2009 Seite 272-289. https://doi.org/10.1386/ac.20.2.272_1, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Wada-Marciano, Mitsuyo, "J-Horror: New Media's Impact on Contemporary Japanese Horror Cinema", In: *Canadian Journal of Film Studies*, 16(2), 2007 Seite 23-48. <https://doi.org/10.3138/cjfs.16.2.23>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Wang, Wendy, *The U.S. Divorce Rate Has Hit a 50-Year Low*, Institute for Family Studies, 10.11.2020, <https://ifstudies.org/blog/the-us-divorce-rate-has-hit-a-50-year-low>, Letzter Zugriff 14.09.2021.

Wee, Valerie, "The Monstrous-Feminine in the Millennial Japanese Horror Film. Problematic M(O)thers and Their Monstrous Children in Ringu, Honogurai mizo no soko kara and, Ju-On", In: *Re-reading the Monstrous-Feminine*. Routledge 2019 Seite 209-229. <https://doi.org/10.4324/9780429469367-16>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Wee, Valerie, "Patriarchy and the Horror of the Monstrous Feminine. A comparative study of Ringu and The Ring", In: *Feminist Media Studies*. 11(2), Routledge 2011 Seite 151–165. <https://doi.org/10.1080/14680777.2010.521624>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Wee, Valerie, "Cultural Constructions of the Supernatural: The Case of Ringu and The Ring", In: ed. Kristen Lacefield, *The Scary Screen: Media Anxiety in The Ring*. London: Routledge 2010 Seite 97-114.

Wee, Valerie, "Visual Aesthetics and Ways of Seeing: Comparing 'Ringu' and 'The Ring'", In: *Cinema Journal*, 50(2), Texas: University of Texas Press 2011 Seite 41–60. <https://doi.org/10.1353/cj.2011.0003>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Wierzbicki, James, “Lost in translation? 'Ghost music' in recent Japanese Kaidan films and their Hollywood remakes”, In: *Horror Studies*, 1(2), 2010 Seite 193–205.
https://doi.org/10.1386/host.1.2.193_1, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

Williams, Linda, “When the Woman Looks”, In: *The Dread of Difference*, 2nd ed, Texas: University of Texas Press 2015 Seite 17–36. <https://doi-org.uaccess.univie.ac.at/10.7560/771376>, Letzter Zugriff: 29.11.2021.

o.N., *Specified Report of Vital Statistics in FY2007, Vital Statistics Occurring in Japan - Vital Statistics including Foreigners. Ministry of Health, Labour and Welfare*,
<https://www.mhlw.go.jp/english/database/db-hw/report/6.html> Letzter Zugriff 14.09.2021.

DVD-Verzeichnis

Ringu. Das Original, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998).

Ring Edition. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002).

The Grudge. Special Collector's Edition, R: Takashi Shimizu, DVD-Video, Premier Asia. 2004 (Orig. *Ju-On, The Grudge*, Japan 2002).

15 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Davisson, Zack. (2020). *Yurei: the japanese ghost*. Chin Music. Seite 9.

Abbildung 2: Balmain, Colette. (2008). *Introduction to Japanese horror film*. Edinburgh Univ. Press. Seite 45.

Abbildung 3: *The Grudge. Special Collector's Edition*, R: Takashi Shimizu, DVD-Video, Premier Asia. 2004 (Orig. *Ju-On, The Grudge*, Japan 2002), 00:09:29.

Abbildung 4: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998, 00:00:49.

Abbildung 5: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 00:03:39.

Abbildung 6: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:00:33.

Abbildung 7: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:05:39.

Abbildung 8: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:07:09.

Abbildung 9: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 00:14:08.

Abbildung 10: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:16:40.

Abbildung 11: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 00:22:56.

Abbildung 12: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:22:47.

Abbildung 13: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 00:27:52.

Abbildung 14: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 00:27:55.

Abbildung 15: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:24:13.

Abbildung 16: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:24:15.

Abbildung 17: *Specified Report of Vital Statistics in FY2007, Vital Statistics Occurring in Japan - Vital Statistics including Foreigners. Ministry of Health, Labour and Welfare,*

<https://www.mhlw.go.jp/english/database/db-hw/report/6.html> Zugriff 14.09.2021.

Abbildung 18: *The U.S. Divorce Rate Has Hit a 50-Year Low*. Institute for Family Studies, <https://ifstudies.org/blog/the-us-divorce-rate-has-hit-a-50-year-low> 10.11.2020, Zugriff 14.09.2021.

Abbildung 19: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:08:16.

Abbildung 20: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 00:27:03.

Abbildung 21: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 01:15:08.

Abbildung 22: *Ringu. Das Original*, R: Hideo Nakata, DVD-Video, Anolis Entertainment. 2003 (Orig. *Ringu*, Japan 1998), 01:27:43.

Abbildung 23: *Ring Edition*. R: Gore Verbinski, DVD-Video, Universal Pictures. 2019 (Orig. *The Ring*, USA 2002), 01:38:02.

16 Abstract

Der japanische Horrorfilm hat in den letzten beiden Jahrzehnten im Westen stark an Popularität gewonnen. Dies zeigt sich unter anderem auch in einer steigenden Anzahl von Remakes aus Hollywood, die sich an den modernen Horrorfilmen aus Japan orientieren. Oftmals wird der Plot des Originals übernommen, das Endprodukt unterscheidet sich aber oft deutlich davon.

Die Gründe dieser unterschiedlichen Darstellungen von Horror und der Umgang im Film damit sind sowohl historisch als auch kulturell begründet und werden in dieser Arbeit gegenübergestellt.

Forschungsobjekt ist der japanische Film *Ringu* und sein Remake *The Ring*. Ersterer zählt zu den wegweisenden Filmen des Horrorgenres in den späten 90er Jahren und wird als einer der Mitbegründer des modernen japanischen Horrorfilms angesehen. Die Analyse behandelt die unterschiedlichen Methoden, die in den Filmen eingesetzt werden, um im jeweiligen Publikum das Gefühl von Horror und Schrecken zu erzeugen. Hierbei wird sowohl die akustische Ebene behandelt als auch *Mise en Scène* und der Schnitt. Aussagekräftige Szenen werden unter diesen Aspekten untersucht um so einen Vergleich zwischen dem japanischen Film und dem Remake, das sich im Gegensatz zum regional ausgerichteten Original stärker an ein globales Publikum richtet, aufzustellen.

Besonders seit der Auszeichnung des koreanischen Films *Parasite* rückt der ostasiatische Film stärker in den globalen Vordergrund. Die vorliegende Arbeit liefert hierzu einen Ansatzpunkt anhand einer Analyse der Entwicklung im westlichen Umgang mit dem ostasiatischen Film.