

Horror Re-Cycle

*Formalästhetische und narrativ-strukturelle Eigenschaften
des amerikanischen J-Horror.*

Masterarbeit

zur Erlangung des akademischen Grades „Master of Arts“ der Philosophischen Fakultät der
Universität Zürich im Rahmen des «universitätsübergreifenden Master-Studiengangs *Netzwerk
Cinema CH*».

Thomas Messerli
Am Bach 34c
8400 Winterthur
+41522322026
thomas.messerli@gmail.com
Matrikel-Nr. 01-705-573

Referentin: Prof. Dr. Barbara Flückiger

Modulbuchung: FS 2010
Einreichung: August 2010

Inhalt

1 Einleitung	1
2 Genre und Horror	6
2.1 Probleme der Genredefinition.....	6
2.2 Das Horrorgenre.....	15
2.3 Narratologie und Horror.....	21
3 Filmanalytische Untersuchung	24
3.1 Beschreibung des Filmkorpus.....	24
3.2 THE RING (2002) / RINGU (1998).....	29
3.3 THE GRUDGE (2004) / JU-ON (2002).....	42
3.4 DARK WATER (2005) / HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (2002).....	53
3.5 PULSE (2006) / KAIRO (2001).....	61
3.6 ONE MISSED CALL (2008) / CHAKUSHIN ARI (2003).....	71
4 Narrative und formalästhetische Eigenschaften	78
4.1 Narrative Makrostruktur.....	78
4.2 Mikrostrukturelle Eigenschaften.....	88
4.3 Ikonografische und formalästhetische Elemente des amerikanischen J-Horror.....	91
5 Der amerikanische J-Horror als Teil des Horrorgenres	96
6 Quellen	107
6.1 Analyisierte Filme.....	107
6.2 Literatur.....	107
6.3 Abbildungen.....	109
Appendix 1: Abbildungen	110
Appendix 2: Textstrukturen	114
App. 2.1 THE RING / RINGU.....	114
App. 2.2 THE GRUDGE / JU-ON.....	116
App. 2.3 DARK WATER / HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA.....	118
App. 2.4 PULSE / KAIRO.....	120
App. 2.5 ONE MISSED CALL / CHAKUSHIN ARI.....	122
Appendix 3: Tabellen	125
App. 3.1 Narrative Makrostruktur von THE RING.....	125
App. 3.2 Narrative Makrostruktur von RINGU.....	125
App. 3.3 Anordnung der Sequenzen nach Story- und Textzeit in THE GRUDGE.....	126
Appendix 4: Weitere Angaben zu den analysierten Filmen	127

1 Einleitung

Seit Beginn der Filmgeschichte sind mit immer neuen Elementen, aber vor allem mit einer schier unerschöpflichen Bereitschaft, bereits vorhandene Stoffe neu aufzubereiten, neue und neuartige Filme entstanden, die ihr Publikum erschreckt oder mit dunkleren Bildern eine unheimliche Stimmung geschaffen haben – Filme, die aus irgendeinem Grund von Produzenten, Theorie oder dem Publikum als Horrorfilme verstanden wurden. Diese Kategorie, das Genre Horrorfilm, ist ein komplexes und nur schwer fassbares, ja fast flüchtiges Gebilde, das sich kaum einengen lässt und unter seinem Namen im Verlaufe der Theorie die verschiedensten Filme vereint hat. Filme über Serienmörder, Massen von Tieren, übernatürlich grosse Tiere, ausserirdische Monster oder über Geister haben sich zu verschiedenen Zeiten der Filmgeschichte einer grossen Beliebtheit erfreut und führten zu als bestimmte Horror-Subgenres verstandenen Zyklen von Filmen, die in der Horrorkultur äusserst umfangreich dokumentiert sind.

Beginnend mit dem Film *THE RING* (2002) kann man auch in den 2000er Jahren einen solchen Zyklus, beziehungsweise dessen Anfang ansetzen, sind doch in der Folge einige ähnlich vermarktete und mit einer Reihe von gemeinsamen Elementen ausgestattete Filme entstanden, die in einer verwandtschaftlichen Beziehung zueinander zu stehen scheinen. Bereits bevor man sich damit beschäftigt, wie man der Begriffe Genre und Horror genau habhaft werden kann, zeigt sich als Gemeinsamkeit dieser Filme, dass sie neue Aktualisierungen von Geschichten sind, die bereits in Japan filmisch verwertet wurden: Es sind amerikanische Filme, die zwischen 2002 und 2008 als Remakes von japanischen Filmen entstanden sind und von denen angenommen wird, dass es sich um Horrorfilme handelt.¹

Die insgesamt fünf so entstandenen Remakes, denen sich diese Arbeit widmet, sind *THE RING* (2002), *THE GRUDGE* (2004), *DARK WATER* (2005), *PULSE* (2006) und *ONE MISSED CALL* (2008). Sie knüpfen einerseits an die japanischen Vorlagen an, andererseits an Filme wie *THE SIXTH SENSE* (1999), *WHAT LIES BENEATH* (2000) oder *THE OTHERS* (2001), in welchen Cynthia Freeland schon in den vorangehenden Jahren einen Umschwung im amerikanischen Horrorfilm hin zu einem subtileren Horror feststellt und darauf ihr Konzept des *art-dread* aufbaut (2004: 189). Dieses Konzept lässt sich nur schwer für sich allein beschreiben, weil es als direkte Reaktion auf Noël Carrolls *art-horror* zu verstehen ist. Während Carroll mit seinem Begriff eine Emotion der Rezipienten beschreibt, die sich an den Reaktionen der filmischen Figuren orientiert, und sich immer auf ein Objekt bezieht (1990: 29), zeichnen sich Freelands *art-dread* und die von ihr untersuchten Filme

1 Was zu dieser Vermutung Anlass geben könnte, wird weiter unten erläutert.

gerade durch das Fehlen eines solchen Objekts aus: Die begriffgebende Emotion *dread* beschreibt eine Form von Furcht, deren Quelle sich nicht klar definieren lässt und die mehr auf eine geschaffene unheimliche Stimmung zurückgeht, als auf ein Monster: „We can characterize dread as an ongoing fear of imminent threat from something deeply unnerving and evil, yet not well-defined or well-understood“ (Freeland 2004: 191). Während sich durchaus Ähnlichkeiten zwischen den hier untersuchten Remakes und diesen Filmen des *art-dread* finden lassen – am augenfälligsten in der Verwendung irgendeiner Form von Geist und damit einem übernatürlichen Element –, stellen die untersuchten Filme aber zugleich einen klaren Bruch zu ihnen dar, weil sie das Monster wieder aufnehmen. Im Anschluss an den filmanalytischen Teil dieser Arbeit wird das Konzept von Cynthia Freeland einen Ansatzpunkt für die hier festgestellten Eigenschaften der untersuchten Filme liefern.

Es ist nun so, dass eine Betrachtung dieses Filmzyklus fast automatisch einen zweiten Filmzyklus an die Oberfläche bringt, der die als Vorlage dienenden japanischen Filme enthält. Diese Filme nach RINGU (1998) werden in geringerem Mass von der Theorie und in stärkerem Mass von der populären Fanliteratur unter dem Begriff *J-Horror* zusammengefasst,² wobei *J* natürlich für Japan steht, der Begriff aber auch auf andere asiatische Länder erweitert wird. Behandelt wird *J-Horror* als Subgenre des Horrorfilms und die Wahl des Begriffs macht bereits deutlich, dass dies nicht aus japanischer Sicht geschieht, sondern von einer Aussenperspektive aus, die das *J* im Begriff mit bestimmten generischen Eigenschaften verbindet. Aus einer solchen Aussenperspektive werden diese japanischen Filme auch in dieser Arbeit betrachtet. Mehr noch aber sind sie nicht an und für sich Untersuchungsgegenstand, sondern interessieren hier in zweiter Instanz, als Referenz für die untersuchten amerikanischen Filme. Das heisst, dass sich diese Untersuchung nicht in erster Linie mit dem japanischen, sondern vor allem mit dem US-amerikanischen Film beschäftigt und damit ihre Aussagen klar auf diese Region, beziehungsweise Filmindustrie beschränkt. Dass das Herkunftsland aller als Vorlage dienender Filme Japan ist, soll hier nicht Anlass für einen direkten Bezug zur Filmindustrie dieses Landes sein, sondern vielmehr als Entscheidung der amerikanischen Filmindustrie verstanden werden, gerade diese Filme für Remakes zu wählen. Diese US-Filme sind nun also Übertragungen von insgesamt fünf gemeinhin als *J-Horror* betrachteten Werken in den amerikanischen Film und können damit als *amerikanischer J-Horror* bezeichnet werden.

Durch ihre Produktionsgeschichte als Übertragungen von japanischen Filmen ins amerikanische Kino werden diese Remakes von der Theorie fast ausschliesslich unter dem Gesichtspunkt sich unterscheidender Filmkulturen betrachtet. Sie dienen als Beispiele für eine inhaltliche Reduktion, die im Zuge der Ost-West-Adaption vonstatten geht, und werden folglich auf

2 Siehe etwa *J-Horror* von David Kalat (2007).

ihre thematischen Unterschiede hin untersucht.³ Damit scheinen sie für die Theorie aber von vornherein nicht selbständig zu existieren, sondern sind nur als Endpunkt einer thematischen Verschiebung, als Veränderung eines Originalwerkes interessant. Diesem Ansatz stellt sich diese Arbeit in zwei Punkten entgegen: Zum einen steht das amerikanische Remake als eigenständiger Film im Mittelpunkt, dessen Bezug zu einer japanischen Vorlage immer aus der Perspektive des Remakes erfolgt; zum anderen werden nicht thematische Unterschiede betrachtet, sondern strukturelle und formalästhetische Eigenschaften der einzelnen Filme und damit des Filmzyklus herausgearbeitet.

Was also ist dieser amerikanische J-Horror? Wenn er nur aus einer Reihe von thematisch verwandten, in einem gewissen Zeitraum entstandenen Filmen besteht, die ihrerseits nichts weiter als durch Schauspieler und Setting amerikanisierte Aktualisierungen der gleichen Geschichten sind, dann liessen sich ein Genrestil und eine Genrestruktur für den J-Horror finden und unter Berücksichtigung eines durch die kulturelle Verschiebung hinzugefügten Faktor X entsprechend ein ähnlicher Stil und eine ähnliche Struktur für den amerikanischen J-Horror. Diese Arbeit vermutet dagegen, dass sich die amerikanischen Remakes und damit der amerikanische J-Horror formalästhetisch und strukturell einheitlicher präsentieren könnten als die japanischen Vorlagen und dass die Filme sich als abstrakte Form in ihrer stilistischen und strukturellen Ausprägung weniger stark auf die ihnen zu Grunde liegenden japanischen Vorlagen beziehen, sondern viel stärker auf die anderen Remakes des amerikanischen J-Horror. Um diese Vermutung zu überprüfen steht im Zentrum dieser Arbeit eine filmanalytische Untersuchung der fünf Remakes und des Vergleichskorpus der fünf japanischen Filme, welche narrativ-strukturelle und formalästhetische Unterschiede und Gemeinsamkeiten zwischen den beiden Korpora, sowie zwischen den einzelnen amerikanischen Filmen untereinander zu Tage fördern wird. Dadurch lassen sich die Konventionen dieses amerikanischen Horrorzyklus – einer zeitlich und örtlich begrenzten Teilmenge des Horrorschaffens – offenlegen.

Ob dieser Filmzyklus letztlich als Subgenre des Horrorfilms verstanden werden kann, ist dabei weniger entscheidend als das Aufzeigen eines mehr oder eben weniger einheitlichen strukturellen und formalästhetischen Vokabulars, das gerade im Vergleich mit den als Quelle für die Remakes fungierenden Filmen besonders deutlich darstellbar wird. Durch das Herausarbeiten von solchen Eigenheiten einer Gruppe von Filmen wird versucht, eine Reihe von Fragen zu beantworten. Es wird danach gefragt, welche formalästhetischen Mittel von den amerikanischen Remakes, vielleicht im Gegensatz zu den ostasiatischen Filmen, begünstigt werden: Wie die Filme,

3 Siehe etwa Balmain (2008: 188).

als Horrorfilme betrachtet, mit der ihnen zu Grunde liegenden Geschichte umgehen, wobei die Darstellung von Monstern ebenso von Interesse ist wie diejenige ihrer Taten und Opfer, inwiefern sich die Struktur der Filmtexte voneinander unterscheidet, und schliesslich, wie es sich mit der Diversität, beziehungsweise Einheit von strukturellen und formalästhetischen Merkmalen über das ganze Korpus verhält. Unterscheiden sich die asiatischen Filme gleich stark voneinander wie die amerikanischen, wie stark ist die Verbindung zwischen den Filmen und wie berechtigt ist es, sie als generisch verwandte Filme zu betrachten? Durch diese Fragen wird sich zeigen, welcher Art die Begriffe des J-Horror und des amerikanischen J-Horror sind. Dass die darunter vereinten Filme eine Reihe thematischer und produktionsgeschichtlicher Gemeinsamkeiten aufweisen, ist dabei von vornherein klar. Unklar ist dagegen, inwieweit sich darüber hinaus strukturelle und formalästhetische Gemeinsamkeiten zeigen, welche die beiden Genrebegriffe als engere oder eben weitere Kategorien erscheinen lassen. Für die Beantwortung dieser Fragen beschränkt sich diese Arbeit ganz auf filmanalytische Untersuchungen und lässt die filmische Publikumswirkung weitgehend ausser Acht, die gerade im Bereich des Horrorgenres oft als wichtiges, ja für das Genre konstitutives Element betrachtet wird. Dies ist eine Einschränkung, die einerseits im begrenzten Rahmen dieses Projekts unumgänglich ist, andererseits aber einer Erklärung, beziehungsweise einer Einordnung in andere Möglichkeiten der Genremethodik bedarf, die denn auch in den Folgekapiteln erfolgen wird.

Bereits hier stellt sich dagegen die Frage nach der Auswahl der untersuchten Filme. Es wurde eingangs davon ausgegangen, dass beginnend mit *THE RING* (2002) ein Filmzyklus entstanden sei, der hier in der Folge gar als Subgenre verstanden und unter dem Begriff amerikanischer J-Horror versammelt wurde. Damit liegt nun die Vermutung nahe, dass diese Arbeit zur Erstellung des zu untersuchenden Korpus von einem festen Horror- und damit auch Genrebegriff ausgegangen sei, für den sie nun in den analysierten Filmen Beispiele gefunden zu haben glaubt. In der Tat sieht die klassische Vorgehensweise einer genretheoretischen Untersuchung, wie sie häufig praktiziert wird, vor, dass zunächst ein bestehendes Genre aufgegriffen wird, um dann – etwa anhand der Untersuchung von einigen charakteristischen Beispielen – dessen Merkmale herauszuarbeiten und schliesslich das gewählte Filmkorpus auf seine Übereinstimmung mit diesen Merkmalen hin zu untersuchen.⁴ Ein solcher Ansatz ist indessen problematisch – dies wird in Abschnitt 2.1 erläutert – und es wurde hier also ein anderer Ansatz gewählt, der sich von dieser klassischen Vorgehensweise unterscheidet. Als Vorbild dient dabei ein Modell von Rick Altman, das dieser als *producer's game*⁵ bezeichnet (1999: 38). Altman skizziert schematisch die Vorgehensweise eines Produzenten im

4 Siehe etwa Altman (1999: 38).

5 Auch dieses Produzentenspiel wird im Abschnitt 2.1 zur Genreproblematik genauer aufgezeigt.

Hinblick auf den Umgang mit Genre und findet als Basis statt einer bestehenden Genredefinition einen erfolgreichen Film, dessen Essenz nun Grundlage für weitere Filme und nach Repetitionen und Mutationen auch der Anfang eines neuen Genres oder Subgenres sein kann. Auch dieser Ansatz ist nicht ohne Probleme, und Altman selbst relativiert seinen Nutzen für die Filmtheorie, weil er in der exemplarisch an DISRAELI (1929) vollzogenen Analyse die gefundene Essenz derart oft revidieren muss, dass am Ende nichts Fassbares resultiert (41). Hingegen lässt sich für die hier untersuchten Filme der Dreh- und Angelpunkt so klar auf THE RING als ersten Film festmachen, dass ein solcher auf einen Ursprungsfilm bezogener Ansatz sinnvoll erscheint.

Statt einen festen Horrorbegriff zu übernehmen und Beispielfilme zu untersuchen, setzt diese Arbeit im Erstellen ihres Korpus beim auf RINGU (1998) basierenden Film THE RING (2002), einem ökonomisch erfolgreichen Remake, den Anfangspunkt des Zyklus an und sieht in diesem Film gewissermassen den Prototypen des amerikanischen J-Horror. Indem einige wenige Kerneigenschaften von THE RING herausgelöst werden, die ihn von anderen Filmen unterscheiden, ergeben sich die beiden Filmkorpora und der Untersuchungsgegenstand dieser Arbeit. Durch diesen Ansatz stellt sich auch die Frage nach dem Genrebegriff neu: Genre wird zwar immer noch als theoretisches Konzept, aber stärker als anderswo als Grösse der Filmproduktion verstanden, wobei generische Eigenschaften eines Films nicht zuletzt auch als eine Entscheidung der sie produzierenden Industrie angesehen werden. Wenn also an THE RING angelehnt neue Filme entstehen, sagen ihre Gemeinsamkeiten mit dem hier als Ursprung betrachteten Film etwas darüber aus, was die Produktionsseite als zentrale Elemente von Genrestil und Genrestruktur des im Zentrum stehenden Films, des daraus resultierenden Filmzyklus und in gewissem Mass auch des Filmgenres versteht. Für diesen Beitrag zum Genrediskurs muss vor der Untersuchung ein kleiner Überblick zur Genretheorie gegeben werden, damit sich der hier gewählte Standpunkt im unübersichtlichen Feld der verschiedenen Genreansätze einordnen lässt. Nebst solchen grundsätzlichen Überlegungen zu Genre, die in Abschnitt 2.1 erfolgen, muss insbesondere auch auf das Horrorgenre (2.2) eingegangen werden, dem die untersuchten Filme ja vorsichtig und provisorisch zugeordnet wurden. Für die narrativ-strukturellen Betrachtungen wird ausserdem kurz auf die verwendeten narratologischen Begriffe eingegangen (2.3). Im dritten Abschnitt wird zunächst das untersuchte Korpus beschrieben und näher auf die Auswahl der Filme eingegangen (3.1); dann folgt die strukturelle und formalästhetische Analyse der Filme (3.2–3.6). Schliesslich wird es im vierten Kapitel darum gehen, die Eigenschaften des gesamten Korpus – falls sich denn tatsächlich eine solche Einheit findet – musterhaft zusammenzufassen und die gemachten Feststellungen in einen breiteren genretheoretischen Kontext zu stellen.

2 Genre und Horror

2.1 Probleme der Genredefinition

Ausgehend von *THE RING* und auf der Analyse der beiden Filmkorpora aufbauend sieht die Vorgehensweise der Arbeit also grundsätzlich vor, dass aus spezifischen Betrachtungen allgemeine Erkenntnisse gewonnen werden. Wie erwähnt besteht hier allerdings die Gefahr, dass sich die Argumentation in einer Zirkularität verliert und damit in sich selbst gefangen bleibt. Denn, wenn die Auswahl des Filmkorpus ja bereits davon ausgeht, dass es so etwas wie den Horrorfilm gibt und mehr noch, dass sich die hier betrachteten Filme darin – wenn auch nur vorsichtig – einordnen lassen, beziehungsweise Beispiele dieses Genres sind, dann führen gewonnene Erkenntnisse über die Eigenschaften dieser Filme und allgemeine Rückschlüsse für das Genre oder Subgenre zurück zur einleitenden Klassifizierung: Weil sie Eigenschaften des Horrorfilms haben, sind sie Beispiele für den Horrorfilm; weil sie Beispiele für den Horrorfilm sind, haben sie Eigenschaften des Horrorfilms.

Um diesem Problem aus dem Weg zu gehen, lässt sich das hier gewählte Korpus auch genreunabhängig definieren und anhand anderer Kriterien festhalten. Auch ein solcher Ansatz kann aber nicht darüber hinwegtäuschen, dass die Filme aus dem einen oder anderen Grund nicht als Komödien oder Western verstanden werden, sondern – zumindest in einem weiten, vorwissenschaftlichen Sinn – als Horrorfilme. Wenigstens implizit findet also bereits vor der Untersuchung eine Einschränkung der in Frage kommenden Filme statt, und damit gibt es a priori eine Vorstellung darüber, was das Horrorgenre beinhaltet. Trotz der Gefahr der Zirkularität, welche diese Arbeit immer im Auge behalten muss, scheint es unumgänglich, diese vorwissenschaftliche Ahnung, dass es sich bei den untersuchten Filmen um Horrorfilme handeln könnte, in einem – wenn auch nur vagen – Konzept des Begriffs Horror zu formulieren. Dieses Konzept muss allerdings nur so weit ausgebaut werden, dass es die Beschreibung dessen, was als Untersuchungsgegenstand in Frage kommt, erfüllen kann, und auch dieses lose Konzept muss nach Ansicht dieser Arbeit immer veränderlich bleiben. Die Skepsis, mit der hier einer vor der Untersuchung formulierten, starren Auffassung von Genre begegnet wird, äussert sich auch darin, dass der erste, theoretische Teil der Arbeit weniger Antworten auf die Frage, was denn Horror ist, geben wird, als vielmehr einen Überblick darüber, was in der Theorie unter Genre und dem Horrorgenre verstanden wird. Es bedarf hier folglich zunächst einiger Ausführungen zur Genretheorie und zur Konzeption des Horrorgenres, welche die angesprochenen Probleme der Definitionsfindung offenlegen und den Rahmen und Bezug für die analytische Untersuchung herstellen können.

Es ist an dieser Stelle wichtig, den Unterschied zwischen einzelnen Genres und Genre als Überbegriff zu betonen. Vielleicht lässt sich der Horrorfilm durch die Präsenz eines Monsters definieren und das Musical durch den Einsatz von Gesangsnummern; doch auch wenn sich so eindeutige Definitionen von Musical und Horrorfilm finden liessen (und wie sich zeigen wird, ist auch bei den einzelnen Genres die Definition durchaus nicht so einfach, wie es hier suggeriert wird), ergäbe sich damit nicht automatisch eine fassbare Definition von Genre als Überbegriff: „A theory of movie genre is not the same as theories of the individual movie genres“ (Laetz und Lopes 2009: 155). Eine Arbeit über den Horrorfilm als Genre muss sich dementsprechend nicht zwangsläufig mit Genre als Metakategorie auseinandersetzen, sondern könnte sich darauf beschränken, Überlegungen dazu anzustellen, was den Horrorfilm zum Horrorfilm macht und alle Komödien Komödien und Western Western sein lassen. Es wird hier aber die Ansicht vertreten, dass ein solcher auf ein einziges Genre fokussierter Ansatz zu eng ist. Denn, wenn sich die Horrortheorie nur mit dem Horrorfilm beschäftigt und die Westerntheorie nur mit dem Western, dann wird der Begriff Genre zu nichts anderem als einer nicht genauer definierten Liste einzelner Kategorien, die in sich zwar definiert, aber in keine Beziehung zueinander gestellt werden. Die vorsichtige vorwissenschaftliche Ahnung, dass es sich bei den hier untersuchten Filmen um Horrorfilme handeln könnte, bezieht sich auf bestimmte Gemeinsamkeiten zwischen den einzelnen Filmen, welche sich nicht hinreichend durch Kategorien wie Filmemacher, Industrie oder Entstehungsort und -zeit erfassen lassen. Ihre Gemeinsamkeit basiert auf einer gemeinsamen Instanz einer anderen Art von Kategorie, wobei die Instanz der Horrorfilm und die andere Art von Kategorie das Genre ist. Sie nur als Horrorfilme zu betrachten, heisst den Fragen aus dem Weg zu gehen, warum Horror überhaupt als Genre in Frage kommt, und warum es überhaupt sinnvoll ist, eine Gruppe von Filmen unter dem Gesichtspunkt Genre zusammenzustellen. Bevor sich diese Arbeit den Eigenschaften des Horrorfilms widmen kann, muss also zunächst einmal die nicht eben einfache Frage gestellt werden, was denn überhaupt Genre als Kategorie ist, beziehungsweise wie Genre von der Theorie verstanden wird, und ob eine Definition im Sinne einer Aneinanderreihung von Bedingungen überhaupt zu finden ist.

Dass ein solches Unterfangen, das Finden einer Definition des Genrebegriffs, nicht einfach sein kann, hält etwa Langford fest: „It is easy enough in genre study to lose the wood for the trees“ (2005: X). Treffend verweist er damit auf die Schwierigkeit, sich im Feld der Genretheorie zu orientieren, wo es keinen eigentlichen Konsens darüber zu geben scheint, was der Begriff beschreibt, ja nicht einmal, ob eine eigentliche Definition überhaupt möglich und sinnvoll ist. Auch noch 2009 halten Laetz und Lopes in einem Kapitel zu Genre mit einigem Recht fest: „[N]obody

has worked out a comprehensive philosophy of movie genre“ (160). Dass eine Kategorie, die durchaus auch im Alltag Anwendung findet (man denke etwa an die Einteilung der DVDs in einer Videothek), so schwer festzuhalten ist, bedarf einer Erklärung. Es sind hier also einige Betrachtungen dazu nötig, mit welchen Problemen die Genretheorie im Finden einer eigentlichen Definition zu kämpfen hat.

Die Schwierigkeit liegt zunächst einmal in der Vielzahl verschiedener Kriterien, die im Verständnis der einzelnen Genres zum Einsatz kommen. Carroll (1990: 14) hält dazu fest, dass Western durch ihr Setting identifiziert würden, während das definierende Element für das Horrorgenre dessen Affekt sei. Langford ergänzt: „Even the most uncontroversial categories remain heterogenous: war films and Westerns are identified by subject matter, the gangster film by it(s) protagonist(s), thriller and horror films by their effect upon the viewer, *film noir* by either its ‚look‘ or its ‚dark‘ mood“ (2005: 4–5). Die Versuche der Theorie, Genre als Grösse zu beschreiben, laufen dementsprechend Gefahr, in sich widersprüchlich (weil sie für das eine Genre gelten, für das andere aber nicht greifen können) oder aber im Versuch alle Genres zu erfassen derart vage zu sein, dass sie zu wenig Klarheit verhelfen. Cherry (2009: 1) geht etwa davon aus, dass Filmgenres grundsätzlich einfach „descriptive categories based on shared common traits“ seien und vermutet: „Surely, it should be easy to define a genre by its distinctive set of characteristics, formulaic plots and identifiable visual style?“ Sie stellt aber gleich anschliessend fest, dass sich das Horrorgenre so nicht fassen lasse, weil es sich gerade durch eine Vielzahl verschiedener Charakteristika auszeichne. Worland (2007: 15) sieht Genre als „large category of stories united by their particular settings, characters, themes, and narrative conflicts,“ macht damit aber diese Vereinigung verschiedener Filme unter einem Genre nicht greifbar, weil weder die Kriterien selbst, noch die Beziehung zwischen den Aktualisierungen der verschiedenen Kriterien in einzelnen Filmen näher definiert werden.

Eine weitere Schwierigkeit liegt in den vielen Bereichen, in denen der Genrebegriff zum Einsatz kommt, und in den verschiedenen Funktionen, die mit den jeweiligen Bereichen einhergehen: „[F]ilm scholars tend to define genres for purposes of interpretation and critical analysis, while producers, publicists and audiences may use them as descriptive tools“ (Berry-Flint 1999: 26). Altman hält in seiner Metastudie verschiedener Werke der Genretheorie zusammenfassend fest, dass sich die Verwendungen des Begriffs Genre in die vier Schlagwörter *blueprint*, *structure*, *label* und *contract* einordnen lassen, wobei sich *blueprint* als Formel für die Produktion durch die Industrie versteht, *structure* die formalen Muster bezeichnet, nach denen ein Genrefilm aufgebaut ist, *label* auf das Etikett hinweist, das die Distribution dem Film aufsetzt und *contract*

den Vertrag meint, den das Publikum mit der Genrebezeichnung eingeht, um eine dem Genre angepasste Sehposition einzunehmen (1999: 14). Diese Vielzahl von Einsatzgebieten des Genrebegriffs erschwert eine klare Definition zusätzlich.

Dass sich die Theorie mit einer definitorischen Bestimmung schwer tut, hängt auch mit Fragen der Eindeutigkeit und Exklusivität zusammen. Einerseits scheint ein starrer Genrebegriff mit Blick auf sich stetig verändernde Filme nur schwer haltbar, andererseits ist nur so eine klare und beständige Zuweisung eines Films zu einem bestimmten Genre möglich, und ein solches Genrebild ist folglich in gewissem Sinne eine Idealvorstellung, die klare Kategorien und eindeutige Klassifizierungen schaffen könnte. Eine umfassende Genretheorie aufzustellen, die jeden Film für alle oben aufgezählten Einsatzbereiche des Begriffs eindeutig ein und demselben Genre zuweisen kann, hat aber – unter anderem für die Auswahl der in eine Genreuntersuchung einbezogenen Filme – starke Auswirkungen. Altman weist in diesem Zusammenhang zu Recht darauf hin, dass das Verständnis von Genres als feste Größen mit klar abgesteckten Grenzen zwangsläufig dazu führen muss, dass sich die Genretheorie auf Musterbeispiele konzentriert und Filme missachtet, die keine „clear generic qualifications“ (1999: 17) aufweisen. Das heisst, dass mit einem solchen Genreverständnis all jene Filme, die sich weniger leicht einem bestimmten Genre zuweisen lassen, von der Genretheorie grundsätzlich weit weniger oder gar nicht beachtet werden. Dafür erscheinen die untersuchten Genres in der Folge wesentlich eindeutiger und als abgegrenzte Einheiten, weil sie ja eben nur aus Musterbeispielen bestehen, beziehungsweise zu bestehen scheinen. „A second method of assuring genres that are neat, manageable and stable is simply to subdivide broad genres into smaller units,“ ergänzt Altman (17) und weist damit auf die gängige Praxis hin, statt eines ganzen Genres nur ein Subgenre oder eine andere Teilmenge des Genres zu untersuchen. Dies stellt aber weniger an und für sich ein Problem dar, sondern weist darauf hin, dass die schiere Breite von Genrebegriffen wie Komödie oder Thriller und die Menge an Filmen, die ein Genre umfassen kann, Probleme der Beschreibbarkeit mit sich bringen, die sich eben durch die Beschränkung auf ein Subgenre umgehen lassen.⁶

Nötig für eine solche Idealdefinition wäre aber nicht nur die klare Abgrenzung der einzelnen Genres voneinander, sondern auch deren Verständnis als Schubladen, von denen jeder Film nur eine einzige belegen kann. Altman (1999: 18) bezeichnet diese Vorgehensweise als „all-or-nothing approach to corpus building“ und schildert die Beziehung vom einzelnen Film zum Genre, die aus diesem Ansatz folgt: „[E]ach film is imagined as an example of the overall genre, replicating the generic prototype in all basic characteristics“ (18). Diese Betrachtungsweise hält Altman für

6 Siehe auch Bordwell und Thompson (2004: 109).

grundsätzlich falsch und erachtet es stattdessen nicht nur als logisch, dass einzelne Filme Eigenschaften mehrerer Genres aufweisen, sondern auch, dass sich die Genrezugehörigkeit eines Films mit der Zeit ändern kann:

In the 20s, virtually every film was identified as either a melodrama or a comedy; in the 40s films were regularly identified by multiple designators (such as comedy melodrama, juvenile comedy, or comedy-fantasy); by the 70s an entirely new set of generic types was available (road film, big caper film, disaster film, and the like).

(Altman 1999: 19)

Es stellt sich damit die Frage, wie neu eingeführte Genrekategorien mit bereits existierenden Filmen umgehen. Geht man davon aus, dass die veränderte Klassifizierung weniger in sich verändernden Filmen, sondern vielmehr in der sich verändernden Genretheorie begründet liegt, werden als Konsequenz bereits existierende und früher anders bezeichnete Filme unter Verwendung der neuen Genrebezeichnungen re-evaluiert. Betrachtet man dagegen die veränderten Genres als reine Reaktion auf neue Arten von Filmen, die von den bisherigen Genrekategorien nicht erfasst würden, so verändert sich die Genrezugehörigkeit bestehender Filme nicht. Altman fügt dazu an, dass die meisten Kritiker keine Re-Evaluation bereits kategorisierter Filme in Betracht zögen, sondern die Genreidentifikation als „once-and-for-all affair“ (19) betrachteten. Dagegen weisen neben Altman auch Bordwell und Thompson sowie Cherry darauf hin, dass ein Modell, das Genres als unveränderliche Größen versteht, zu starr ist, weil Genres eben nie fest seien (Cherry 2009: 2) und selten „unchanged for very long“ blieben (Bordwell und Thompson 2004: 111).

Es ergibt sich damit eine Diskrepanz zwischen einer allgemeingültigen, statischen Definition und einem Modell, das der Veränderung von Genres mit der Zeit sowie der möglicherweise fehlenden Trennschärfe in Bezug auf Genre Grenzen Rechnung trägt. Für ein solches Modell und eine resultierende Genretheorie, deren Begriffe immer Resultat ihrer Zeit sind, argumentiert Altman äusserst erfolgreich. Als Status quo und gängige Praxis einer klassischen Genretheorie skizziert er zunächst das *critic's game*, bei dem aus der Industrie oder der bereits bestehenden Literatur ein existierendes Genre gesucht wird, um dann durch die Analyse von Musterbeispielen eine Genrebeschreibung zu gewinnen. Aufgrund dieser Beschreibung wird eine Liste von Filmen erstellt, die der Definition des Genres entspricht, und schliesslich wird auf dieser Basis das Genre analysiert (Altman 1999: 38). Das von Altman als Gegenprinzip formulierte Produzentenspiel, das bereits einleitend erwähnt wurde, legt den Umgang mit Genre auf Produzentenseite nahe und beginnt bei einem einzelnen, besonders erfolgreichen Film, der analysiert wird, um die Erfolg bringende Essenz herauszudestillieren. In einem weiteren Film wird die vermutete Erfolgsformel wiederholt, und aufgrund des ökonomischen Erfolgs dieses zweiten Films wird das Erfolgspotential der Formel

überprüft und angepasst. Die angepasste Formel wird nun wieder zur Grundlage für einen weiteren Film und das Spiel wird ad infinitum weitergespielt (38). Am Beispiel des Biopics und konkret an DISRAELI (1929) zeigt Altman auf, wie sich entlang des Musters dieses Produzentenspiels an diesen einen erfolgreichen Film, der später als Biopic bezeichnet wird, aber zu der Zeit noch nicht als solcher verstanden wurde, eine Kette von Filmen anfügt, die letztendlich das Genre des Biopic erklären kann. Die statische Genreauslegung würde dabei einfach – und anachronistisch – eine Reihe von Biopics mit gewissen Eigenschaften aufzählen. Altmans präzisere Betrachtung kann aber aufdecken, wie nach dem Erfolg von DISRAELI bald dieses, bald jenes Element als erfolgsversprechende Essenz des Films verstanden wurde. Mit jedem neuen, an DISRAELI angelehnten Film verändert sich auch die Essenz und gewissermassen das provisorische Genre des Films, der vom britischen Historienfilm erst über Umwege zum biografischen Film umdefiniert wird (40–41). Damit zeigt sich klar, dass das Genreverständnis immer auch von der Zeit seiner Formulierung abhängig ist und dass sich ein Genre erst mit der Zeit etablieren kann. Hingegen heisst es nicht, dass mit festen Genrebegriffen wie Biopic nicht gearbeitet werden darf. Vielmehr braucht es ein Bewusstsein dafür, dass sie Produkt der Zeit der Theorie und nicht der darin klassifizierten Filme sind. In diesem Modell von Altman findet sich auch das Verhältnis zwischen den Begriffen Zyklus und Genre. Zyklus, wie er auch in dieser Arbeit verwendet wird, bezeichnet eine Reihe produktionsgeschichtlich zusammenhängender Filme, deren gemeinsame strukturelle und inhaltliche Eigenschaften nicht bestimmt sind und von Film zu Film ändern können. Aus einem solchen Zyklus kann sich mit der Zeit ein Genre etablieren, wobei aber eben auch so entstandene Genres keine „statischen Regelsysteme dar[stellen], die, einmal definiert, unveränderbar bleiben würden“ (Hickethier 2003: 70). Vielmehr liegt das Verständnis von etablierten Zyklen als Genres immer auch in der Betrachtung selbst (durch Theorie, Rezipienten, Produktion) und kann sich, wie bereits erwähnt, mit der Zeit wieder verändern.

Fragen muss man aber nicht nur nach der Festigkeit der Definition von Genres, sondern auch, ob der Ort, an dem das Genre anzusiedeln ist, überhaupt im Film selbst liegt. Bereits Tudor (1973: 3–10) sieht nämlich das Problem in der Beschränkung der Suche nach bestimmten genrekonstitutiven Merkmalen auf den filmischen Text selbst. Wichtiger als den Film als isolierten Text einem Genre zuzuordnen, ist für ihn dessen kollektives Verständnis in Bezug auf andere Filme und in Bezug auf ein Genre. Durch diese Betonung der Beziehung zwischen den Filmen und zwischen verschiedenen Ebenen der Rezeption und Produktion, verschiebt er den Fokus weg vom filmischen Text, den man einer bestimmten Kategorie zuordnen kann, hin zum auf verschiedenen Ebenen stattfindenden Diskurs über den Film und zu einer kollektiven Aufnahme eines Films als Instanz

eines gewissen Genres. Zuerst einmal betont Tudors Ansatz noch einmal die Zeitlichkeit der Genretheorie, weil er zwangsläufig Distanz zu den betrachteten Filmen schafft. Nachdenken über Genre kann man nur noch in zweiter Instanz, weil für das Tudorsche Konzept von Genre nicht mehr nur ein präsentisches Film/Kino mitsamt seinen Komponenten von Produktion, Produkt und Rezeption gelten, sondern das kollektive kulturelle Verständnis der Filme, das ja zunächst etabliert und fassbar sein muss, bevor es für sein Genreverständnis weiterverwendet werden kann. Diese historisierende Komponente scheint hingegen der Genretheorie inhärent, weil sie sich ja eben mit Elementen beschäftigt, die mehrere Filme miteinander verbinden und damit immer in der Zeit zu anderen Filmen zurückblicken muss. Eine weitere Schwierigkeit deckt Tudor selbst auf, indem er danach fragt, wie oder wo denn überhaupt ein solches kollektives Verständnis eines Films zu finden sei, setzt es doch voraus, dass sich Publikum, Kritiker und Produzenten darüber einig sind, welchem Genre ein bestimmter Film zugehörig ist. Tudor (1973: 10) illustriert die Problematik anhand der geläufigen Betrachtung, ein Regisseur könne mit den Konventionen eines Genres brechen und hält fest, dass dafür Wissen nötig wäre, das schlicht nicht vorhanden sei.⁷

Dass ein solcher Konsens bei vielen Filmen schon unabhängig von der zeitlichen Entwicklung nicht zu finden ist, lässt sich auch exemplarisch am Film *THE SILENCE OF THE LAMBS* aufzeigen. Auf der Seite der Filmkritik wurde der Film als „thriller“ (Ebert 2001: o.S. und Berardinelli 2000: o.S.) „suspense thriller“ (Kempley 1991: o.S. und Travers 1991: o.S.), aber auch als „slasher film“ (Rosenbaum 1991: o.S.) bezeichnet.⁸ Für den Umgang mit Genrebezeichnungen auf Seiten der Produzenten hält Altman (1999: 54) fest: „Whereas film reviews almost always include generic vocabulary as a convenient and widely understood shorthand, film publicity seldom employs generic terms as such“. So wurde auch im Falle von *THE SILENCE OF THE LAMBS* auf den ursprünglichen Plakaten und in den Trailern kein direkter Verweis auf ein Genre vorgenommen. Hingegen beschreibt die von 20th Century Fox vertriebene britische Blu-Ray den Film auf der Rückseite des Covers als „crime thriller“ und Criterion („The Silence of the Lambs“ 2010: o.S.) bewirbt die von ihnen vertriebene DVD als Wiederaufnahme des „psychological thriller“.⁹ Schliesslich wird auf Internetforen von Horrorfans der Film immer wieder als einer der besten Horrorfilme bezeichnet (siehe etwa „Best Horror Movies from the 90’s“ 2004: o.S.). Es zeigt sich damit klar, dass über die Genrezugehörigkeit von *THE SILENCE OF THE LAMBS* keine Einigkeit besteht. Zwar scheint sich eine Mehrheit für die Betrachtung als Thriller zu finden, aber aufgrund des kollektiven Verständnisses

7 Als Beispiel nimmt Tudor Peckinpahs angenommene Verwendung der Genrekonventionen des Westerns, welche folgende in Tudors Augen falsche Annahmen voraussetzt: „(1) we know what Peckinpah thinks; (2) we know what the audience thinks about the films in question and about westerns; (3) Peckinpah knows what the audience thinks; and so on“ (1973: 10).

8 Zu den Slasher-Filmen zählt Rosenbaum etwa auch *PSYCHO* (1960).

9 Criterion zählt dabei wiederum *PSYCHO* (1960) als Mitglied des gleichen Genres, des Psychothrillers, auf.

des Films auszuschliessen, dass es sich dabei um einen Horrorfilm handeln könnte, scheint dennoch nicht allen Exponenten des filmischen Diskurses gerecht zu werden. Zugleich muss man aber auch festhalten, dass – zumindest in diesem Beispiel – nur ein kleines Set an Genres für den Film in Frage zu kommen scheint. Zwar werden auf Seiten derjenigen, die den Film als Thriller sehen, mit *psychological*, *crime* und *suspense* unterschiedliche genauere Bezeichnungen des Thrillers verwendet und auf Seiten derjenigen, die ihn als Horrorfilm bezeichnen, auch der Begriff des Slasher-Films. Nach gängigen Genreunterscheidungen handelt es sich aber hierbei höchstens um Diskussionen der Zugehörigkeit zu einem bestimmten Subgenre und es herrscht wenigstens Einigkeit darüber, dass der Film entweder als Thriller oder als Horrorfilm zu betrachten sei.

Als Schwierigkeiten für die Genredefinition wurden hier angeführt: (1) die Vielzahl von Kriterien, die in Frage kommen und in der Definition der einzelnen Genres Anwendung finden, (2) die verschiedenen Bereiche, in welchen der Genrebegriff verwendet wird und die von einer Definition abgedeckt werden müssen, (3) die Spannungen zwischen Eindeutigkeit und Ausschliesslichkeit des Genrebegriffs auf der einen und einem veränderlichen Modell von Genres auf der anderen Seite, (4) die Probleme, die eine Ansiedlung des Genrebegriffs nicht im filmischen Text selbst, sondern im Zusammenspiel verschiedener Faktoren und letztlich einem kollektiven Verständnis des Genrebegriffs mit sich bringt. Mit Blick auf diese Hindernisse ist es nicht weiter überraschend, dass es für Genre fast so viele Ansätze wie Texte gibt. Führt man sich nun einige der verschiedenen Definitionen vor Augen, so lassen sie sich gut anhand der vier aufgeführten Schwierigkeiten einordnen.

Edward Buscombe umgeht in „The Idea of Genre“ die ersten beiden Probleme, indem er sich ganz auf die Filmtheorie konzentriert und sich dabei so ausschliesslich mit dem Western beschäftigt, dass er abschliessend festhalten muss: „[W]hat about the musical? Or the horror film? Can we possibly evolve a theory to fit them all?“ (1970: 25) und er beschränkt sich dabei ganz auf visuelle Kriterien, Elemente der *Mise-en-scène* wie bestimmte Kleidung, Pferde oder Setting (womit einerseits die Kriterien für die erste Schwierigkeit klar sind und für die vierte festgelegt ist, dass er seinen Genrebegriff ganz im Filmtext ansiedelt). Die strukturelle Anordnung solcher Elemente der *Mise-en-scène* bezieht er dagegen nicht mit ein und situiert Genre damit also nicht auf Ebene syntaktischer Verbindungen hin zu einem generischen Plot, sondern auf Ebene der semantischen Elemente selbst: „It seems extremely difficult to argue that there is any significant similarity between the plots of different westerns“ (14). Versuche man trotzdem aufgrund der Plotstrukturen eine Genredefinition zu finden, so bedeute das „ending up not with one genre called ‚the western,‘ but an almost infinite number of subgenres“ (14). Deutlich wird ausserdem, dass er von einem

festen Genrebegriff ausgeht: „Genres predate great directors. The western was going along happily under its own steam well before John Ford, or even James Cruze, came upon it“ (25).

Das Genreverständnis in Robin Woods „Ideology, Genre, Auteur“ ist vergleichbar in der Festigkeit des Genrebegriffs und im Situieren des Genres innerhalb des Films selbst. Statt sich auf ein Genre festzulegen, konzentriert sich Wood aber auf die allen Genres zu Grunde liegenden Strukturen; denn laut Wood stehen diese nie für sich allein, sondern repräsentieren „different strategies for dealing with the same ideological tensions“ (1977: 63). Damit ist auch klar, dass Wood nicht die inhaltlichen Elemente selbst, sondern deren syntaktische Anordnung in einem Film als konstitutives Element eines Genres betrachtet.

Mark Jancovich betont dagegen in *Horror, the Film Reader* die Wichtigkeit, verschiedene Elemente des filmischen Kontexts in das Genreverständnis miteinzubeziehen: „[G]enre criticism should be about more than texts, or even the changing contexts within which they are produced. Instead, it needs to analyse the contexts of production, mediation and consumption“ (2002a: 19). Jancovich orientiert sich damit stark an Rick Altmans Genreverständnis, auch wenn er in Bezug auf dessen *Film/Genre* festhält, dieses vernachlässige die Rolle des Publikums und stuft es als zu passiv ein (2002: 17). Altman seinerseits vereint bereits in „A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre“ die Positionen, die hier mit Buscombe und Wood identifiziert wurden – Buscombe als Anhänger eines semantischen und Wood als Vertreter eines syntaktischen Genremodells. Er hält zunächst fest, dass der semantische Ansatz wenig „explanatory power“ habe, aber dafür viele Filme berücksichtigen könne, während der syntaktische Ansatz im Gegenteil diese Breite an berücksichtigten Filmen der Fähigkeit opfere, bestimmte Bedeutungsstrukturen zu isolieren (1984: 32–33). Er präsentiert also seinen komplementären Ansatz, der einerseits syntaktische und semantische Vorgehensweisen verbindet und andererseits die Geschichtlichkeit betont, die nach Altmans Ansicht bisher stark vernachlässigt worden war (35). Genres entstehen diesem Modell nach entweder durch das Verfestigen von wiederkehrenden semantischen Elementen zu einer bestimmten Struktur, oder aber indem eine bestehenden, gefestigte Syntax ein neues Set semantischer Elemente aufnimmt (35).

Diesen Ansatz erweitert Altman in *Film/Genre* um eine weitere Komponente, die er mit dem Adjektiv *pragmatisch* beschreibt. Angelehnt an die linguistische Pragmatik erweitert er sein System von semantischen Elementen und ihrer syntaktischen Kombination um die Komponente des pragmatischen Gebrauchs und arbeitet aus den verschiedenen Blickwinkeln – von Produktion über Kritik und Theorie bis zum Publikum – Muster heraus, nach denen Genres funktionieren. Je nach Ansatzpunkt ergeben sich dabei verschiedene Konzeptionen von Genre, die verschiedene

Funktionen erfüllen und sich an verschiedenen Punkten ansiedeln. In dieser Multiplizität von Genrebegriffen verändert sich immer auch der betrachtete Gegenstand – der Film selbst – und erscheint bereits zu einem bestimmten Zeitpunkt und noch viel stärker im Verlaufe der Zeit als pluraler Genrefilm, der etwa von der Industrie möglichst vage und von der Kritik möglichst genau einem Genre zugewiesen wird. Durch die Pluralität von Kommunikationskomponenten und Genrefunktionen scheint ein eindeutig definierbarer Genrebegriff, der alles umfassen könnte, unmöglich; vielmehr stellt Altmans Ansatz die Möglichkeit eines objektiven Genreverständnisses grundsätzlich in Frage, weil eine solche Definition das Genre wieder zu dem machen würde, was sie eben definiert, und sowohl seine Vielschichtigkeit als auch seine Veränderlichkeit ausser Acht liesse. Ein derart komplexes plurizentrisches Genremodell lässt in der Kommunikation von Text, Produzenten, Theorie und Publikum Genredefinitionen entstehen, die immer nur präsentischen Charakter haben und immer wieder neu definiert werden müssen. Trotzdem ist klar, dass auch in einem solchen vielschichtigen Modell jede einzelne Schicht ihre Bedeutung haben muss. Während etwa die Konzentration auf die Genrerezeption Erkenntnisse über die Kommunikation zwischen Text und Publikum liefert, kann eine rein syntaktisch/semantische Analyse Aussagen über die Beschaffenheit von Genretexten machen, die dann als Grundlage für eine Vielfalt von Aktualisierungen durch andere KommunikationsteilnehmerInnen dienen.

Auch wenn der Horrorfilm gemeinhin als eines der Genres betrachtet wird, das sich nicht durch strukturelle Elemente des Filmtexts definieren lässt, sondern nur durch das Miteinbeziehen von Rezeptionssituationen erfasst werden kann, soll hier ein Ansatz zum Einsatz kommen, der sich ganz auf den filmischen Text konzentriert und seine Zuschauerwirkung ausser Acht lässt. Diesen zu rechtfertigen und Klarheit über die spezifischen Grundsätze des Horrorgenres zu schaffen (so vage dieser Begriff im Moment klingen mag), ist Aufgabe des Folgekapitels.

2.2 Das Horrorgenre

Abschnitt 2.1 hat Fragen dazu aufgeworfen, ob Genre überhaupt als feste Kategorie verstanden werden und sich mit einer Definition fassen lassen kann. Während aber ein solcher nicht-definitiver Ansatz in der allgemeinen Genretheorie häufig zum Einsatz kommt, beruft sich eine Vielzahl der Artikel und Bücher über einzelne Genres doch auf eine klare Definition: „For example, most writing continues to imply that the horror genre is a known and familiar object, or else returns to the job of trying to define its essence“ (Jancovich 2002a: 2). Man muss allerdings festhalten, dass es naheliegend scheint, für ein einzelnes Genre eine solche Definition anzustreben, denn ein Buch über den Horrorfilm hat nur einen untersuchten Gegenstand, wenn es so etwas wie den Horrorfilm gibt und muss in der Folge auch darüber Auskunft geben, worum es sich bei diesem Gegenstand

denn handelt. Einziger Ausweg aus diesem mit Blick auf die Überlegungen des vorigen Abschnitts zu starr erscheinenden Verständnis von Horrorgenre scheint ein metatheoretischer Ansatz, der sich weniger direkt damit beschäftigt, was Horror ist, als vielmehr damit, was verschiedene Exponenten der Theorie darunter verstanden haben und verstehen.

Mark Jancovich schlägt denn auch einen solchen nicht-definitiven, metatheoretischen Ansatz vor, schreibt aber nicht eine Theorie oder eine Philosophie des Horrorfilms, sondern die Einleitung zu einem Reader, der dann verschiedene Artikel mit durchaus definiertem Horrorverständnis vereint, wobei etwa Wood einen psychoanalytischen und Carroll einen kognitiven Ansatz wählt, während Tudor sein Verständnis von Horrorfilm auf die Rezeption abstützt (Jancovich 2002b: 21–23). Einen anderen Ausweg findet Bruce Kawin (1981: 5), der einen kontrastiven Ansatz wählt und eine klare Definition von Horror im Vergleich mit dem Science-Fiction-Genre sucht, weil beide oft verwechselt würden und auf den gleichen Materialien basierten. Eine genaue Definition lässt sich mit diesem Ansatz allerdings nicht finden, weil nach allen aufgelisteten Unterschieden immer noch entweder der Science-Fiction Film oder der Horrorfilm definiert werden muss.

Auf der anderen Seite wird die im Zitat von Jancovich angesprochene Ansicht, Horror sei ein wohl bekanntes Objekt, etwa in der Einleitung des *Horror Film Reader* vertreten, der von Alain Silver und James Ursini (2000) herausgegeben wurde. Ursini (2000: 3) geht darin von einer bereits definierten Entität Horrorfilm aus, die auf filmischen Strömungen wie dem deutschen Expressionismus und gleichsam auf dem etablierten literarischen Horrorgenre basiere. Wesentlich häufiger ist aber eine feste, eindeutige Definition von Horror anhand von strukturellen, inhaltlichen, ästhetischen und/oder affektiven Elementen. Wie bereits einleitend angedeutet wird dabei besonders oft die Rezeption und genauer die affektive Wirkung des Horrors auf seine Zuschauer für die An siedelung des Horrorbegriffs gewählt. So definiert etwa Kendall R. Phillips Horrorfilm als Film, dessen Hauptziel das Erschrecken seiner Zuschauer sei: „To be horrific, to fulfill their primary narrative function, horror films must not simply offer us something novel, they must shock us“ (2005: 7). In der klassischen kulturpoetischen Manier des *New Historicism* formuliert er dabei sein Konzept der „resonant violation“ (8), nach welchem Horror eine Balance zwischen Resonanz mit Elementen einer bestimmten Kultur und einem Bruch mit den Erwartungen des Publikums finden muss. Auch Morris Dickstein hält in „The Aesthetics of Fright“ als Aufgabe für den Horrorfilm fest, er müsse sein Publikum erschrecken (1980: 50). Weil er sich aber ganz auf eine neue Welle des Horrorfilms in den 1970er mit Werken wie *THE TEXAS CHAINSAW MASSACRE* (1974) konzentriert, definiert er als bezeichnendes Element im neuen Horrorfilm auch eine „hardcore pornography of

violence“ (51). Barry Langford (2005: 158) geht von einer ähnlichen Konzeption des Horrorfilms aus, der für ihn aus „violent imagery“, einer „very specific affective charge“ und einer inhaltlichen „transgression of limits“ etwa zwischen Vernunft und Wahnsinn oder zwischen Äusserlichkeit und Innerlichkeit des Körpers besteht, womit Langford bildästhetische, strukturelle und die Rezeption betreffende Elemente miteinander kombiniert. Eine Überschreitung von Grenzen hält auch Stephen Prince (2004: 2–3) für den Kern des Genres, wobei es ihm spezifisch um die Grenzen zwischen Menschlichkeit und Unmenschlichkeit geht. Als zentrale, existentielle Frage des Horrorfilms, die nicht nur das Genre definiert, sondern in seinen Augen auch dessen Popularität über die ganze Filmgeschichte hinweg erklärt, formuliert er: „What must be done to remain human?“ (3). Diese Frage sei im Horrorfilm negativ gestellt und eben durch den Verlust von Menschlichkeit repräsentiert (3).

Isabel Cristina Pinedo (2004: 91–94) unterscheidet zwischen dem klassischen und dem postmodernen Horrorfilm, wobei auch sie für beide die Überschreitung von Grenzen als zentrales Element festhält. Während aber im klassischen Horrorfilm Ordnung herrscht und ein klar strukturierter Kampf zwischen Gut und Böse stattfindet, bei dem am Ende normalerweise das Gute obsiegt, inszeniert das postmoderne Horrorgenre diesen Kampf mit mehr Einsatz von Gewalt und mit unsicherem Ausgang. Für Pinedos Verständnis des postmodernen Horrorfilms ist Gewalt einerseits als Spektakel, als demonstratives Aufzeigen solcher Grenzüberschreitungen wichtig, andererseits aber auch als Antrieb für die Erzählung, wobei nicht nur die böse Gewalt des Monsters, sondern auch diejenige der Protagonisten, die das Monster objektivieren und gewaltsam bekämpfen, gemeint ist (96). Damit unterscheiden sich in ihrer Darstellung klassischer und postmoderner Horrorfilm also in ihrer Struktur, in ihren formalästhetischen Eigenschaften (im Sinne einer Verwendung von filmischen Parametern) und letztlich auch in ihrer Publikumswirkung, wobei für letztere auch das offene Ende, die nicht abgeschlossene Handlung, die Pinedo für den postmodernen Horrorfilm als unerlässlich betrachtet, eine Rolle spielt (99).

Auch Bordwell und Thompson (2004: 120–121) behelfen sich mit einer Mischung von Kriterien, wobei sie als definierendes Moment nur die affektive Wirkung nennen, während sie bestimmte Themen, Ästhetiken und Strukturen deskriptiv als Genrestandard betrachten. Eine ähnliche Brücke schlägt auch Ursula Vossen, indem sie explizit den Affekt als konstitutives Merkmal nennt: „In einem weiten, wirkästhetischen Verständnis meint Horrorfilm alles, was im Kino und auf dem Bildschirm beim Zuschauer gezielt Angst, Panik, Schrecken, Gruseln, Schauer, Ekel, Abscheu hervorrufen soll – negative Gefühle in allen Schattierungen“ (Vossen 2004: 10). Darüber hinaus berücksichtigt sie aber auch implizit das Monster – sei es nun fantastischer oder

realistischer Natur – als definierende Figur des Genres. Mehr noch hält sie fest, dass es gerade dieses Monster sei, welches im Horrorfilm oft Kultcharakter erwerbe (17).

David J. Russell (1998: 234) geht in „Monster Roundup“ sogar soweit, den Horrorfilm explizit mit dem Monsterfilm gleichzusetzen und das Monster damit sogleich als definierendes Element des Horrorfilms zu identifizieren. Er hält einen affektiven Horrorbegriff für problematisch, weil er tautologisch sei¹⁰ und von einem starren Publikumskonzept ausgehe, wo sich doch sowohl zu einem bestimmten Zeitpunkt und mehr noch im Verlauf der Zeit die affektive Publikumswirkung verändern müsse: „What might be genuinely frightening to one audience, or what might have seemed frightening at the time of the film’s initial release, may appear for someone else, elsewhere or later on, as trite, stale, confusing, or even unintentionally funny“ (235). Stattdessen baut er seine Genredefinition auf einer Formel von Robin Wood auf – „normality is threatened by the monster“ (Wood 1986: 31) – und kehrt damit zu seiner Betrachtung des Horrorfilms als Monsterfilm zurück, den er in der Konsequenz nach den Eigenschaften seines Monsters in weitere Subgenres unterteilt (Russell 1998: 241–252). Auch Odell und Le Blanc (2007: 15–18) nehmen in ihrem *Horror Films* eine solche Unterteilung nach Monstertyp vor und schränken ihre sehr feste Horrordefinition einerseits mit strukturellen Eigenschaften weiter ein: „The basic structure of the horror film is a three-step construction of order, chaos and reconstruction, with an optional bookending device or prologue“ (14). Andererseits begrenzen sie die Definition durch ästhetische Merkmale: „Horror tales, be they oral or cinematic, are told in the dark or at night where the logical light of day cannot disperse their phantasmagorical effect or mock their inherently dubious premises“ (12).

An diesen verschiedenen Auffassungen zu dem, was das Horrorgenre beinhalten könnte, lässt sich bereits feststellen, dass es kaum einen Ansatz gibt, der sich tatsächlich nur auf einen Bereich des Films konzentriert. Strukturelle Ansätze werden mit thematischen oder formalästhetischen Eigenschaften ergänzt; wirkungsästhetische Ansätze benutzen explizit oder implizit inhaltliche oder strukturelle Elemente. Brigid Cherry (2009: 3) etwa beschreibt sorgfältig Genre als ein Gebilde, das sich in einem „constant state of flux“ befinde und vermeidet zunächst eine starre Definition. Sie identifiziert dann doch als definierendes Merkmal des Horrorfilms dessen Funktion „to scare, shock, revolt or otherwise horrify“ (4), und hält diese Zuschauerwirkung für „a more crucial defining trait of the horror genre than any set of conventions, tropes or styles“ (4). Dennoch kann sie in der Folge nicht auf die Kategorien Konvention, Trope und Stil verzichten, um etwa Subgenres des Horrorfilms aufzulisten. Auch Noël Carroll, dessen *Philosophy of Horror* (1990) eine der

¹⁰ Er meint damit, dass das *Horror*-Genre, das also bereits im Namen den lateinischen Begriff für Schrecken oder Grausen trägt, sich nicht einfach nur dadurch definieren kann, dass es seinem Namen getreu eben erschreckend oder grausig ist.

genauesten Untersuchungen des Genres bleibt, setzt eindeutig bei der Erzeugung von Furcht und Ekel im Publikum ein, beschäftigt sich dann aber stark mit den Eigenschaften der genreeigenen Monster und macht sein Verständnis eben dieses Begriffs des Monsters zu einem definierenden Merkmal.

Es geht hier aber nicht darum, Folgewidrigkeiten in der Argumentation namhafter Genretheoretiker aufzuzeigen, sondern vielmehr um die Einsicht, dass auch ein Genreansatz, der den Horrorfilm grundsätzlich als erschreckenden oder ekelnden Film definieren will, nicht um die Betrachtung von formalen und inhaltlichen Elementen des eigentlichen Filmtexts herumkommt. Damit scheinen Erkenntnisse, die mittels des semantisch/syntaktischen Ansatzes dieser Arbeit gewonnen werden, auch dann von Nutzen, wenn als primäres Merkmal des Horrorfilms dessen Affekt angesehen wird. Betrachtet man Carrolls *Philosophy of Horror* mit diesem Hintergedanken, so ist bereits die einleitende Absichtserklärung aufschlussreich:

That is, in the spirit of Aristotle, I will presume that the genre is designed to produce an emotional effect; I will attempt to isolate that effect; and I will attempt to show how the characteristic structures, imagery, and figures in the genre are arranged to cause the emotion that I will call *art-horror*.

(Carroll 1990: 8)

Carroll betont zwar dreimal, dass es ihm bei der Definition von Horror um dessen Zuschauerwirkung gehe, zugleich hält er aber in der dritten Absicht fest, dass er – um aufzuzeigen, wie denn diese Wirkung erzeugt werde – die Strukturen, die Bildlichkeit und die Figuren des Genres, beziehungsweise deren Anordnung aufzeigen werde. Als Figur greift er dabei das Monster auf, das er als Unterscheidungsmerkmal zu ähnlichen Genres wie *terror* oder *gothic* und damit als notwendige Bedingung für das Horrorgenre sieht (15). Er hält jedoch klar fest, dass ein Monster allein noch kein hinreichendes Merkmal sei und einen Film noch nicht zum Horrorfilm mache (6). Hingegen lässt sich nach Carrolls Ansicht durch das Miteinbeziehen von anderen Figuren, beziehungsweise deren Einstellung zum Monster, der Horrorfilm besser fassen; denn diese unterscheidet sich von anderen Erzählungen, die ebenfalls Monster beinhalten können:

The monsters of horror, however, breach the norms of ontological propriety presumed by the positive human characters in the story. That is, in examples of horror, it would appear that the monster is an extraordinary character in our ordinary world, whereas in fairy tales and the like the monster is an ordinary creature in an extraordinary world.

(Carroll 1990: 16)

Die Reaktionen auf das Monster durch die Figuren innerhalb der filmischen Diegese dienen bei Carroll nicht nur der Einordnung des Monsters und letztlich der Definition des Horrorfilms, sondern sie sind auch für sich selbst Gegenstand seiner Analyse, weil er in Horror ein Genre sieht, bei dem Publikumsreaktion und Reaktion der Filmfiguren idealerweise parallel verlaufen (17). Während

Carrolls Betrachtungen zu diesen intradiegetischen Reaktionen auf den filmischen Horror durchaus interessant sind, scheint die Gleichsetzung von Figuren- und Publikumsreaktion doch problematisch – dies allein schon deshalb, weil es wie weiter oben erwähnt fraglich ist, ob überhaupt von einer einheitlichen Publikumsreaktion ausgegangen werden kann. Ein wichtiges Element des Horrors, den die Figuren als Reaktion auf das Monster zeigen, ist für Carroll dessen Objektbezogenheit (41): Horror dreht sich für ihn nicht nur um einen unbestimmten Schrecken, sondern um Angst *vor* etwas. Damit betont er noch zusätzlich den Einfluss des Monsters auf den gesamten filmischen Text. Weil sich diese Arbeit auf innerfilmische Elemente beschränkt, sind hier Carrolls Betrachtungen zum Monster und nachfolgend zur Struktur von grösserer Bedeutung als seine Überlegungen zur affektiven Wirkung.

Auch Carrolls Monster zeichnet sich durch das Überschreiten von Grenzen aus. Es verstösst gegen das Gesetz der Natur, ist kategorisch unvollständig, und weil es die Grenzen überschreitet, welche die Formhaftigkeit der Erfahrungswelt der Filmfiguren ausmachen, ist es nicht nur eine physische, sondern auch eine kognitive Bedrohung (34). Es bewohnt foucaultsche Heterotopien wie Friedhöfe, verlassene Lagerhäuser oder andere Lokalitäten, die sich am Rande oder ausserhalb der Zivilisation befinden. Carroll erkennt dabei verschiedene Spezialformen filmischer Monster (43–52), die er anhand der Begriffe Fusion, Fission, Vergrösserung (*magnification*) und Masse (*massing*) beschreibt. Das heisst, dass sich das Monster entweder aus einer Verschmelzung von Kategorien wie tot/lebendig (43–44), aus einer Spaltung eines Körpers in mehrere Kategorien, die zeitlich oder örtlich getrennt existieren (46–47), aus der Vergrösserung bereits als unrein betrachteter Kreaturen (49–50), oder aus der Ansammlung solcher unreiner Geschöpfe in grossen Massen (50–51) zusammensetzt. Gemeinsam ist all diesen Monstern ein Element des im biologischen Sinn Unnatürlichen: Sie basieren auf einer Verschmelzung, Spaltung, Vergrösserung oder Massung von Körpern, die alles übersteigt, was in der diegetischen Welt als realistisch betrachtet werden kann. Dass Carroll dabei psychologische Monster ausschliesst, welche Grenzen in einem übertragenen und nicht in einem biologischen Sinn überschreiten, ist eine Entscheidung und keine Notwendigkeit. Er selbst hält fest, dass letztlich nicht wichtig sei, ob man Filme wie *PSYCHO* zum Horrorfilm zähle (was er nicht tut), sondern dass seine Kerntheorie des Horrors erklären könne, warum man überhaupt geneigt sein könnte, sie als Horror zu betrachten (39). Solche Relativierungen seines eigenen Horrorverständnisses nimmt er auch an anderen Stellen vor, indem er etwa die deskriptive Natur seiner Theorie und seine Beschränkung auf klare Beispiele eingesteht. und er lässt damit die scheinbar klaren Grenzen seines Genrebegriffs wieder verschwimmen.

Klare Definitionen sind so auch für das Horrorgenre nur schwer zu finden, und der Satz von Bordwell und Thompson – „A genre is easier to recognize than to define“ (2004: 108) – bewahrheitet sich insofern, als dass man im Vergleich der Horroransätze durchaus den Eindruck hat, dass die verschiedenen Texte zu einem grossen Teil dieselben Filme als Horrorfilme (an)erkennen, sich aber darin unterscheiden, wodurch sie deren Miteinbezug rechtfertigen. Die im Folgekapitel präsentierte Auswahl der untersuchten Filme basiert dementsprechend nicht auf einer Definition, die den Horrorfilm insgesamt umfassend beschreiben könnte. Stattdessen werden wie einleitend angekündigt einige Kernmerkmale des Films *THE RING* herausgegriffen und als definierende Elemente für das Korpus der untersuchten Filme festgelegt, wobei diese Elemente sich sowohl innerhalb, als auch ausserhalb des Genrediskurses befinden. Dieses Fehlen einer klaren Definition erstreckt sich auch auf die formalästhetischen Mittel des Genres, die in die Analyse miteinbezogen werden. Anstatt mit Hilfe der verschiedenen Definitionen der Theorie einen musterhaften Horrorstil zu formulieren und dann in der Analyse nach Aktualisierungen dieses Musters zu suchen, soll das formalästhetische Werkzeug, mit denen sowohl die asiatischen Horrorfilme als auch ihre amerikanischen Remakes arbeiten, Film für Film herausgearbeitet werden und erst in zweiter Instanz in Beziehung zu Erkenntnissen anderer Analysen gestellt werden. Auch im Bereich der strukturellen Betrachtungen wird von der Filmanalyse ausgegangen. Vor der Analyse bedarf es aber für die Einordnung und den Vergleich der narrativen Strukturen zunächst einiger narratologischer Überlegungen zu Horror-Plot und Horror-Geschichte, die nun im folgenden Abschnitt angestellt werden sollen.

2.3 Narratologie und Horror

Die Strukturen von Horror-Plot und Horror-Geschichte zu betrachten heisst, ein neues Feld zu öffnen, das sich vom russischen Formalismus über die literaturwissenschaftliche Narratologie bis zur filmischen Artikulation (*enunciation*) und Narration erstreckt. Natürlich kann diese Arbeit aber von diesem Feld nur diejenigen Punkte herausgreifen, die für die eigene Analyse von Wichtigkeit sind, und muss mit der Narratologie des Horrorgenres einigermaßen oberflächlich umgehen. Trotzdem lassen sich mit einigen wenigen Überlegungen der Narratologie die verschiedenen Unterschiede in der narrativen Struktur der Horrorfilme klarer darlegen, und die formalästhetischen Unterschiede können darüber hinaus durch diesen strukturellen Rahmen in einen grösseren Kontext gestellt werden.

Zunächst ist zur Terminologie zu sagen, dass es in der Narratologie für jede Ebene einer erzählten Geschichte zahlreiche Termini gibt, was dadurch zusätzlich kompliziert wird, dass zuweilen die gleichen Begriffe von unterschiedlichen Autoren für verschiedene Ebenen der

Geschichte gebraucht werden. Die Unterscheidung zwischen Tiefenstruktur und Oberflächenstruktur der Geschichte wird dabei unter anderem als *fabula/sujet* (bei den russischen Formalisten), *histoire/récit* (geprägt von Gérard Genette) oder auch als *story/plot* bezeichnet. Hier soll aber nicht weiter auf diese verschiedenen Bezeichnungen eingegangen werden, sondern es werden der Einfachheit halber die besonders klar unterscheidbaren Begriffe von *Narrative Fiction* (1983) verwendet, einer Studie von Shlomith Rimmon-Kenan, die sich stark auf die französischen Strukturalisten stützt. Diese Begriffe werden bewusst aus dem Englischen übernommen, weil sie ohnehin – wenn auch teilweise als Anglizismen – in der deutschen Sprache existieren und weil eine Übersetzung ins Deutsche zusätzliche begriffliche Schwierigkeiten bedeuten würde. Die erzählte Geschichte mit all ihren Ebenen wird von Rimmon-Kenan – wie im Englischen üblich – mit den substantivierten Adjektiv *narrative* (seinerseits mittels Derivationssuffix vom lateinischen Verb *narrare*, erzählen, abgeleitet) bezeichnet und gliedert sich in die *story*, die als Tiefenstruktur im Hintergrund steht und die Geschichte als Abstraktum meint, auf welche sich die Oberflächenstruktur der rezipierten *narrative* bezieht (1983: 6–28). Diese Oberflächenstruktur wird als *text* bezeichnet und meint die konkrete Geschichte, die für die Rezipienten direkt zugänglich ist und als Aktualisierung der Story verstanden werden kann. Man könnte also als Idealzustand eines Remakes eine neue Aktualisierung, einen neuen Text der gleichen Story festsetzen. Die dritte Komponente ist die *narration*, die im Akt des Erzählens selbst liegt und sich etwa um die Erzählinstanz und ihre Position zum Text kümmert. Wo nötig, wird auf die Elemente der Story eingegangen, grösstenteils konzentriert sich diese Arbeit aber auf den filmischen Text, in dem etwa alle formalästhetischen Elemente angesiedelt sind, und lässt dabei die Narration ausser Acht, beziehungsweise schliesst sie in den Text mit ein.

Im Gegensatz zur Story, die aus einer Reihe von Ereignissen in der chronologischen Abfolge besteht, setzt sich der Text aus ausgewählten Ereignissen, die sich nicht an diese Chronologie halten müssen, zusammen. Interessant sind dabei aber nicht nur die Ereignisse selbst, sondern auch deren Verknüpfung im Text. Diese Verknüpfungen stehen im Zentrum von Noël Carrolls Ausführungen zum Text des Horrorfilms und zu dem, was Carroll als erotetische Erzählweise (*erotetic narration*¹¹) bezeichnet (1990: 130–136): Während Rimmon-Kenan Zeit und Kausalität als die zwei grundsätzlichen Modi für den Zusammenhalt der einzelnen Textsegmente festhält (1983: 16–18), befindet Carroll das Kausalitätsmodell für unangebracht, weil viele der nicht nur zeitlich motivierten Verbindungen trotzdem nicht dem Prinzip von Ursache/Wirkung folgten, sondern loser an Hand von aufgeworfenen Fragen und Antworten funktionierten: „Such [erotetic] narration, which is at the

11 Carrolls *narration* meint nicht die hier dargestellte Narration, sondern Erzählung in einem weiteren Sinn.

core of popular narration, proceeds by generating a series of questions that the plot then goes on to answer“ (1990: 130). Wie Carroll anfügt, verbindet diese Art der Verknüpfung nicht nur grössere Sequenzen miteinander, sondern auch kleinere Einheiten, indem etwa eine Szene eine Frage aufwirft, die dann in der nächsten Szene beantwortet wird (131). Es muss dabei angemerkt werden, dass das Prinzip der erotetischen Erzählung sowohl auf der Ebene der Story, als auch auf derjenigen des Texts spielt. Genauso wie mit den Ereignissen selbst, ist es auch bei ihren erotetischen Verbindungen so, dass sie grundsätzlich auf der Ebene der Story existieren, dass letztendlich aber ihr Vorhandensein davon abhängt, ob sie auch auf der Ebene des Texts aktualisiert sind.

Carroll stellt diese Fragen in Bezug zu einem Betrachter, der eben auf eine Antwort wartet, und erklärt letztlich auch Spannung im Horrorfilm als Warten auf eine solche Antwort unter der Berücksichtigung von Moral und Wahrscheinlichkeit: Spannung entstehe da, wo eine Frage zwei mögliche Antworten zulasse, wobei die eine moralisch wünschenswert, aber unwahrscheinlich, die andere moralisch verwerflich, aber wahrscheinlich sei (1990: 137–144). Auch für diesen rezipientenbezogenen Ansatz liegt aber die Grundlage im filmischen Text selbst. Denn auch wenn Spannung erst in den Betrachtern entstehen kann, liegen die sie aufbauenden Fragen ja innerhalb der filmischen Geschichte und konkret in ihrer textuellen Aktualisierung. Die Quelle der Fragen im Text bezeichnet wiederum Rimmon-Kenan als Kernereignisse (*kernel*), und nennt als Beispiel das Klingeln eines Telefons, das in Carrolls Modell etwa die Frage aufwirft, ob jemand den Hörer abnehmen wird oder nicht (Rimmon-Kenan 1983: 16). Als zweite Kategorie von Ereignissen hält sie ausserdem Ereignisse fest, die keine Alternativen bieten, sondern diese Kernereignisse etwa erweitern oder verzögern, wobei sie diese als *catalysts* bezeichnet (16).¹²

Neben der Mikrostruktur der einzelnen Ereignisse und ihrer kausalen oder erotetischen Verbindung muss auch die Makrostruktur des gesamten Filmtexts in Betracht gezogen werden. Wiederum ist es Noël Carroll, der eine grundlegende Untersuchung solcher Strukturen für den Horrorfilm vornimmt. Diese stellt einen weiteren Vergleichspunkt für den filmanalytischen Teil dieser Arbeit dar und soll hier kurz umrissen werden. Carroll setzt sich also das Ziel, die Plotstruktur des Horrorfilms schematisch zu beschreiben, und findet als grundlegendes Modell für das gesamte Horrorgenre den *complex discovery plot* (1990: 99–128). Dieser teilt die Textstruktur des Horrorfilms in vier Abschnitte: Einführung des Monsters (*onset*), Entdeckung (*discovery*), Bestätigung (*confirmation*) und Konfrontation (*confrontation*). Die Einführung des Monsters etabliert dabei dessen Präsenz, wobei es entweder von Beginn weg als Täter gezeigt wird, oder aber zunächst verborgen bleibt und erst später enthüllt wird (99). Durch Taten und Opfer ist die

¹² Die Begriffe *kernel* und *catalyst* gehen dabei auf Barthes' Unterscheidung zwischen *fonctions cardinales*, die er selbst auch als *noyaux* bezeichnet, und *catalyses* zurück (Barthes 1966: 8–11).

Anwesenheit des Monsters in beiden Fällen klar, hingegen ist im ersten Fall der Verursacher bekannt, während im zweiten die Zuschauer die Position der Figuren teilen und erst herausfinden müssen, wer, beziehungsweise was denn hinter den Taten steckt. Im zweiten Abschnitt, der Entdeckung, erkennen eine oder mehrere Figuren des Films das Monster als Ursache. Laut Carroll wird diese Entdeckung eines unnatürlichen Wesens als Ursache aber häufig von den in den Filmen herrschenden höheren Mächten nicht anerkannt, und es folgt die Stufe der Bestätigung, in der weitere Figuren von der Präsenz eines Monsters überzeugt werden (101). Schliesslich kommt es zur Konfrontation, in der die Menschheit gegen das Monster antritt und laut Carroll meistens siegreich aus dem Kampf hervorgeht (103). Carroll hält fest, dass dieses Schema von einer „striking number of films“ (107) verwendet werde und lässt aber auch die Filme nicht ausser Acht, welche dieses Schema variieren. Um weitere mögliche Plotstrukturen aufzuzeigen, geht Carroll nicht von konkreten Beispielen aus, sondern von allgemeinen Überlegungen, und er sieht einen Ansatz für Variationen in der Reduktion seines *complex discovery plot* auf drei, zwei oder auch nur eines der vier Elemente. Diese reduzierten Varianten sind alle zumindest theoretische Möglichkeiten für den Text eines Horrorfilms. Dabei sind aber manche Kombinationen weitaus häufiger als andere, und Carroll hält abschliessend fest, dass in der grossen Mehrheit der Horrorfilme die Entdeckungsphase vorhanden sei und eine wichtige Rolle spiele (126). In der Analyse der beiden Filmkorpora werden nun formalästhetische Eigenschaften und struktureller Aufbau der Filme betrachtet und mit Hilfe der hier angeführten Terminologie eingeordnet.

3 Filmanalytische Untersuchung

3.1 Beschreibung des Filmkorpus

Ansatzpunkt für den filmanalytischen Teil ist wie erwähnt *THE RING* aus dem Jahre 2002. Was aber ist das besondere an diesem Film, das seine Anschauung als Ursprung eines Filmzyklus rechtfertigen kann? Natürlich markiert der Film nicht den Anfang oder Wieder-Anfang des Horrorfilms überhaupt, hingegen unterscheidet sich *THE RING* von anderen Filmen seiner Zeit, die man zumindest im weitesten Sinne als Horrorfilm verstehen kann, zunächst einmal dadurch, dass er ein Remake und mehr noch ein Remake eines japanischen Films ist. Wohl gab es auch schon früher amerikanische Remakes von japanischen Filmen¹³ – man denke etwa an den Einfluss der Filme Akira Kurosawas auf den Western der 1960er Jahre –, aber abgesehen von wenigen, ökonomisch unbedeutenden Filmen¹⁴ in den 1980er und 1990er Jahren lagen diese zum Zeitpunkt der Veröffentlichung von *THE RING* mehr als dreissig Jahre zurück, und im Falle des einzigen vorherigen

¹³ Für Daten dazu, welche Filme überhaupt produziert wurden, stützt sich diese Arbeit auf die Angaben von The Internet Movie Database (IMDB 2010: o.S.).

Horrorremakes *GODZILLA, KING OF THE MONSTERS!* (1956) sogar mehr als vierzig.¹⁵ Wenn man *THE RING* trotz aller Problematik der Genredefinition zunächst als Horrorfilm betrachten will, dann reiht er sich hingegen in eine lange Reihe von Remakes ein, die zum einen Teil bereits im Original dem amerikanischen Kino entstammten,¹⁶ und zum anderen auf europäische Filme als Vorlage zurückgehen.¹⁷ Damit zeigt sich, dass zu diesem Zeitpunkt das Remake keine neue oder wieder aufkommende Kategorie darstellt. Neu ist dagegen, dass diesem Import des Filmstoffes ein Film aus Japan und dem asiatischen Raum überhaupt zu Grunde liegt. Mit diesem Rezept spielt *THE RING* in der Folge knapp \$130 Mio. in den USA und etwas weniger als \$250 Mio. weltweit ein und wird damit von Box Office Mojo als finanziell erfolgreichstes Horrorremake geführt (2010: o.S.).

Wenn man nun zum in Abschnitt 2.1 erwähnten *producer's game* von Altman zurückkehrt, so muss man zunächst einmal feststellen, dass ein erfolgreicher Film als Ausgangspunkt für ein Genrekonzept den Vorteil bringt, dass er die Gefahr einer zirkulären Argumentation weitgehend beseitigt. In seiner praktischen Umsetzung birgt dieser Ansatz aber deswegen Probleme, weil er nach einer Essenz, oder besser mehreren Essenzen sucht, die er in nachfolgenden Filmen wiederfindet und die rückblickend zu gemeinsamen, generischen Eigenschaften werden. Aber welches sind denn die nachfolgenden Filme, die überhaupt in Frage kommen? Alle nachfolgenden Filme zu analysieren ist schon für eine kurze Zeitspanne nicht mehr machbar und scheint auch wenig erfolgsversprechend. Man könnte Filme betrachten, die von den gleichen Firmen produziert wurden – aber das scheint nur für das Studiosystem sinnvoll und für das zeitgenössische Hollywood ein fast schon beliebiges Kriterium. Oder man könnte Filme untersuchen, welche die gleichen Stars als Vehikel einsetzen, und also von *THE RING* zu *STAY* (2005), *KING KONG* (2005) und *THE PAINTED VEIL* (2006) weitergehen – alles Filme, in denen Naomi Watts die Hauptrolle spielt: Das Produzentenspiel schreibt nicht vor, worin genau die Essenz des ersten Films liegen muss.

Als Essenz auch die Tatsache anzusehen, dass *THE RING* ein Remake ist, das auf das asiatische und noch genauer das japanische Filmschaffen zurückgeht, ist einerseits eine Entscheidung dieser Arbeit und macht das untersuchte Korpus zu einer bewusst gewählten und eben nicht zufälligen Beispielgruppe. Andererseits ist das weitgehende Fehlen von japanischen Remakes im ameri-

14 Einziger grösserer Film ist dabei *LAST MAN STANDING* (1996), der mit einem Produktionsbudget von \$67 Mio. in den USA \$18 Mio. einspielte (Box Office Mojo 2010: o.S.); von den anderen, kleinen Filmen, dürfte nicht einmal der Titel geläufig sein: *FIST OF NORTH STAR* (1995), *GUYVER* (1991), *IRON MAZE* (1991), *BLIND FURY* (1989), *THE WARRIOR AND THE SORCERESS* (1984).

15 Der Vollständigkeit halber sei auch noch *GODZILLA* (1998) genannt, der allerdings mit seinem japanischen Vorbild abgesehen vom Monster nur wenig gemein hat.

16 *THIRTEEN GHOSTS* (2001), *THE HAUNTING* (1999), *BODY SNATCHERS* (1993) oder *NIGHT OF THE LIVING DEAD* (1990) sind nur einige bekannte Beispiele.

17 Beispiele hier sind etwa *DOWN* (2001), *NIGHTWATCH* (1997) oder *DIABOLIQUE* (1996), die auf Filmen aus den Niederlanden, aus Dänemark und aus Frankreich basieren.

kanischen Kino über Jahrzehnte hinweg und die plötzliche Häufung in den 2000er Jahren – nach *THE RING* – eine auffällige Veränderung, welche die Betrachtung der Kategorie ‚Remake eines asiatischen Films‘ als relevantes Kriterium rechtfertigt. *THE RING* markiert in dieser Hinsicht einen Anfang, und man kann nun – anstelle einer genau bestimmten Genredefinition, der die anderen Filme der Analyse genügen müssten – einfach nur nach asiatischen Remakes suchen, die nur einem äusserst losen Konzept von Horror gerecht werden müssen. Betrachtet man also zunächst einmal alle Filme, die in den USA zwischen den Jahren 2002 und 2009 als Remakes asiatischer Filme im Kino erschienen sind, so verbleiben 16 Titel, die für das Korpus in Frage kommen. Für das vage Konzept dessen, was im weitesten Sinne für den Einbezug in das Horrorgenre in Frage kommt, lässt sich aufgrund der in Abschnitt 2.2 aufgeführten Anschauungen irgendeine Form von negativem Affekt, oder aber ein Monster im weitesten Sinne als Bedingung herbeiziehen. Und es scheint damit vergleichsweise unbedenklich, all jene Filme auszuschliessen, bei denen eindeutig weder ein Monster vorkommt noch auch nur im weitesten Sinne eine negative affektive Wirkung vorstellbar wäre. Diese theoretische Überlegung schliesst in ihrer praktischen Umsetzung sieben Filme¹⁸ aus und beschränkt damit die Anzahl der provisorisch als amerikanische Horrorremakes betrachteten Filme auf neun Filme. Davon stammen die den Remakes *SHUTTER* (2004), *THE EYE* (2005), *MIRRORS* (2008), und *THE UNINVITED* (2009) zu Grunde liegenden Filme aus Thailand, Hong Kong/Singapur und Südkorea und gehören folglich nicht zum Kern der Untersuchung des amerikanischen J-Horror. Die im Rahmen dieser Arbeit untersuchten amerikanischen Filme, die zumindest in Frage kommen, Horrorfilme zu sein, und die ausserdem auf japanische Filme zurückgehen, bestehen also aus insgesamt fünf Filmen. Neben *THE RING* (2002) sind dies *THE GRUDGE* (2004), *DARK WATER* (2005), *PULSE* (2006) und *ONE MISSED CALL* (2008).

Während in dieser Arbeit nur die fünf Remakes und zu Vergleichszwecken ihre japanischen Vorlagen untersucht werden, muss an dieser Stelle darauf hingewiesen werden, dass viele der Filme nicht mehr für sich allein stehen, sondern mittlerweile Teil von Filmreihen geworden sind. Gänzlich ohne Fortsetzung sind dabei bis heute nur *DARK WATER* und dessen japanische Vorlage *HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA* (2002) geblieben. Bei *ONE MISSED CALL* ist das amerikanische Remake (noch) ohne Fortsetzung, dafür wurde seine Vorlage *CHAKUSHIN ARI* (2003) mit *CHAKUSHIN ARI 2* (2005) und *CHAKUSHIN ARI FINAL* (2006) in zwei Kinofilmen fortgesetzt und ausserdem zu einer gleichnamigen Fernsehserie, *CHAKUSHIN ARI* (2005), adaptiert. Umgekehrt hat im Falle von *PULSE* nicht die japanische Quelle *KAIRO* (2001), sondern nur das Remake mit *PULSE 2: AFTERLIFE* (2008) und *PULSE 3*

18 Es sind dies *HACHIKO: A DOG'S STORY* (2009), *BANGKOK DANGEROUS* (2008), *MY SASSY GIRL* (2008), *THE DEPARTED* (2006), *EIGHT BELOW* (2006), *THE LAKE HOUSE* (2006) und *SHALL WE DANCE* (2004), deren Genreklassifizierung als Nicht-Horrorfilm wenig problematisch erscheint.

(2008) zwei Sequels erhalten, die beide direkt auf Video erschienen sind. Zu eigentlichen Filmreihen sind aber vor allem *THE GRUDGE* und *THE RING* geworden. Die Vorlage für *THE GRUDGE*, *JU-ON* (2002) ist selbst ein Remake des japanischen Fernsehfilms *JU-ON* (2000), wobei Fernsehfilm und Kinoremake beide eine Fortsetzung erhalten haben: *JU-ON 2* (2000) ist dabei die Fortsetzung des TV-Films, *JU-ON 2* (2003) diejenige des Kinofilms. Das amerikanische Remake hat seinerseits zu zwei Fortsetzungen, *THE GRUDGE 2* (2006) und *THE GRUDGE 3* (2009) und drei unter dem Titel *TALES OF THE GRUDGE* (2006) zusammengefassten Kurzfilmen geführt, wobei diese Kurzfilme genauso wie der dritte Teil direkt auf Video erschienen sind. Am erfolgreichsten bleibt schliesslich die Filmserie um *THE RING* und *RINGU* (1998), der einerseits ebenfalls die Kinoadaptation eines Fernsehfilms¹⁹ darstellt, andererseits auf eine erfolgreiche Romanserie von Kôji Suzuki zurückgeht, die ausserdem eine Serie von Mangas ausgelöst hat. *RINGU* wurde in Japan bereits als Double-Feature in die Kinos gebracht, wobei direkt im Anschluss der Film *RASEN* (1998), die Verfilmung des zweiten Buches aus Suzukis Serie, lief (Kalat 2007: 35). Denis Meikle (2005: 116–117) hält in *The Ring Companion* fest, dass der Erfolg von *RINGU* in Japan und den USA alles überschattet habe, was auch nur entfernt etwas mit der Ring-Geschichte zu tun hatte. *RASEN* wurde gewissermassen vergessen und stattdessen wurde später – wieder vom Regisseur von *RINGU*, Hideo Nakata – eine neue Fortsetzung gemacht, die den Titel *RINGU 2* (1999) trägt. Im gleichen Jahr wurde der Stoff von *RINGU* als TV-Serie *RINGU: SAISHÛSHÔ* (1999) und ein Jahr später im Prequel *RINGU 0: BÂSUDEI* (2000) weitergesponnen. Neben dem amerikanischen Remake aus 2002, das in dieser Arbeit untersucht wird, ist ausserdem bereits früher in Korea ein Remake entstanden: *THE RING VIRUS* (1999). Schliesslich wurde der amerikanische Film *THE RING* in *THE RING TWO* (2005) fortgesetzt und soll mit *THE RING 3D* (2012) auch noch einen dritten Teil erhalten. Von dieser Vielzahl von Filmen sind neben den amerikanischen zumindest auch die japanischen Kinofilme mit allen Fortsetzungen im amerikanischen Raum als DVD erschienen – unveröffentlicht bleiben hier lediglich die TV-Serien und -Filme. Diese Auflistung der Fortsetzungen und Remakes zeigt zum einen, dass die relativ geringe Anzahl der hier vorsichtig als amerikanischer J-Horror bezeichneten Filme durch diese Fortpflanzung der Geschichten tatsächlich bereits verdoppelt wird. Zum anderen wird auch deutlich, dass sich dieser Zyklus bis in die Gegenwart zieht: Der letzte der zehn Filme datiert 2009, und für 2011 ist wie gesagt eine weitere Fortsetzung von *THE RING* geplant.

19 Der Titel dieser Fernsehvorlage verdient seine eigene Fussnote: *RINGU: JIKO KA! HENSHI KA! YOTTSU NO INOCHI WO UBAU SHÔJO NO ONNEN* (1995), was möglichst wörtlich auf deutsch übersetzt bedeutet: ‚Ring: Unfall?! Unnatürlicher Tod?! Der Groll des Mädchens, der das Leben von Vieren stiehlt‘. Dieser Film, der auch unter dem Titel *RINGU: KANZENBAN* (Ring: Vollversion) bekannt ist, war als Fernsehfilm derart erfolgreich, dass er für kurze Zeit sogar im Kino gezeigt wurde (Kalat 2007: 25).

Aufgrund der Methode, mit der die fünf Filme ausgewählt wurden, können nun dieses Korpus und das sich ergebende Vergleichskorpus mit einem relativ geringen Mass an Befangenheit untersucht werden, und es wird nun also davon ausgegangen, dass sich fünf verschiedene Filmpaare – jeweils ein japanischer Film und sein US-amerikanisches Remake – betrachten lassen, die mit einigen Einschränkungen jeweils zweimal die gleiche Geschichte erzählen, beziehungsweise zeigen, und in der Wahl ihrer narrativ-strukturellen und formalästhetischen Mittel verglichen werden können. Betrachtet wird die Mikro- und Makrostruktur des filmischen Texts, sowie die Verwendung filmischer Parameter, wodurch sich Erkenntnisse über einen in diesem Zyklus zum Einsatz kommenden Genrestil des amerikanischen Horrorfilms gewinnen lassen. Es geht bei diesen Analysen dabei nicht um die vollständige Beschreibung des gesamten formalästhetischen Repertoires der Filme, sondern vielmehr um den Einsatz derjenigen filmischen Parameter, die in ihrer Verwendung besonders auffällig sind. Zusätzlich beschränkt sich diese Arbeit weitgehend auf Elemente des Bildes und beschreibt lediglich einige auch für die narrative Struktur wichtige und meist im Zusammenhang mit Bildelementen stehende Geräusche. Auch eine genauere Beschreibung der Musik muss an dieser Stelle ausbleiben – sie wird lediglich kurz erwähnt, wo sie im Zusammenhang mit Bildelementen als besonders wichtig erscheint.

Mit der erwähnten Unbefangenheit als Ziel erfolgt diese Untersuchung nun bewusst ohne weitere Einblicke in die Produktionsgeschichte der einzelnen Filme und lässt insbesondere Japan als Herkunftsland der Filme des Vergleichskorpus unberührt. Hier soll diesbezüglich noch einmal betont werden, dass es sich bei dieser Arbeit um eine Untersuchung im Bereich des amerikanischen Horrorfilms handelt. Es wird davon ausgegangen, dass die amerikanische Filmindustrie, welche die hier untersuchten Filme hervorgebracht hat, nur sehr beschränkt an den Herkunftsländern der von ihnen adaptierten Filmstoffe interessiert ist.²⁰ Ausserdem muss klar festgehalten werden, dass diese Untersuchung nicht die Erklärung kultureller Unterschiede im Horrorschaffen verschiedener Nationen zum Ziel hat, sondern eben die Verdeutlichung der Eigenschaften amerikanischer Horrorfilme mit Hilfe eines Vergleichs zu anderen filmischen Repräsentationen gleicher oder zumindest vergleichbarer Storys. Zu keinem Zeitpunkt masst sich diese Arbeit an, der japanischen Filmkultur oder auch nur den hier untersuchten Filmen als eigenständige Werke in einem grösseren produktionsgeschichtlichen Kontext gerecht zu werden: sie dienen nur als Referenzpunkt für ihre Remakes. Dementsprechend folgt die Analyse der Filmpaare bewusst nicht der Chronologie der Filmproduktion, sondern widmet sich immer zuerst dem Remake und dann dem ihm zu Grunde

²⁰ Dies Vermutung bestätigt sich etwa im Umstand, dass das amerikanische Remake des thailändischen Films SHUTTER (2004, Remake 2008) seine Handlung nach Japan verlegt, obwohl seine Vorlage nichts mit dem Land zu tun hat. Japan scheint vielmehr zu diesem Zeitpunkt für das amerikanische Kino bereits als Ort des Horrors etabliert.

liegenden asiatischen Film. Um Muster herauszuarbeiten, seien sie nun narrativer oder stilistischer Natur, muss diese Arbeit doch auch kurz auf die für jedes Filmpaar spezifische(n) Story(s) eingehen, damit die erwähnten Strukturen und Verwendungen formalästhetischer Mittel überhaupt eingeordnet werden können.²¹ Wo möglich steht der filmische Text im Mittelpunkt und die Story, die ja durch diesen Text erzählt wird, fließt nur da in die Analyse ein, wo sie sich doch zwischen den beiden Filmen unterscheidet.

3.2 THE RING (2002) / RINGU (1998)

Am Anfang der Analyse steht *THE RING* (2002), der sich um ein tödliches Videoband dreht, dessen Betrachter genau sieben Tage nach dem Anschauen des Bandes sterben. Die Hauptstoryline folgt der Protagonistin Rachel, die – durch den Tod ihrer Nichte hineingezogen – zuerst dem Videoband und dann dessen mysteriösem Inhalt nachgeht. Die Suche intensiviert sich, als nicht nur sie, sondern auch ihr Ex-Mann und der gemeinsame Sohn das Band anschauen und damit verflucht sind, und sie führt schliesslich zur Geschichte eines Mädchens mit übersinnlichen Kräften, das nun als Videogeist seine Opfer mit Hilfe des Bandes mit einem im Schrei erstarrten Gesicht sterben lässt. Die Story von *THE RING* ist damit sehr ähnlich zu derjenigen von *RINGU* und lässt sich in die japanische Tradition der *kaidan*-Filme einordnen, welche Jay McRoy in *Japanese Horror Cinema* beschreibt (2005: 3–4). Diese Filme stellen Frauen als Rachegeister dar, die oft mit langen Haaren und starrenden Augen ausgestattet sind und mit ihrer Rache für eine Untat in der Vergangenheit eine Form von Gerechtigkeit herstellen.

Narrative Struktur

Vergleicht man nun die Makrostrukturen von *THE RING* (2002) und *RINGU*²² (1998), die wie diejenigen aller weiteren Filme in tabellarischer Form in Appendix 2 dargestellt sind, so zeigt sich, dass die Aufteilung des Films in Sequenzen in beiden Filmen sehr ähnlich ist. Deutlich sichtbar ist dies besonders auch in der schematischen Auflistung der Sequenzen in Appendix 3. Kleine Unterschiede gibt es lediglich im Zeitpunkt, wann Aidan/Yôichi eingeführt wird, im Besuch von Becca, der im japanischen Film fehlt – eine ähnliche Szene gibt es allerdings in *RINGU 2* (1999) – und in der Distanz der Insel Oshima/Moesko, die sich in einer kürzeren, beziehungsweise längeren Reisezeit niederschlägt, wobei die im amerikanischen Film länger dauernde Phase der Recherche die längere Reise des japanischen Films kompensiert. Ausserdem ist Reiko zu Beginn bereits daran, etwas über dieses Video zu erfahren, während Rachel erst an der Beerdigung den Auftrag erhält.

21 Für weitere Angaben zu den Filmen sei dagegen auf den Appendix 4 verwiesen.

22 Der Titel, リング, ist nichts anderes als eine Japanifizierung des englischen Wortes *ring*.

Klarere Unterschiede zeigen sich dagegen auf der Ebene kleinerer Elemente des Filmtexts und in den Verbindungen zwischen diesen Elementen. Dabei fällt vor allem die Andersartigkeit der Fragen auf, welche die einzelnen Ereignisse aufwerfen. Während die Kernereignisse von RINGU sich fast ausschliesslich auf die grösseren Fragen der Makrostruktur konzentrieren und in den ersten vier Sequenzen immer etwas mit dem Video zu tun haben, stellt THE RING die Verbindung der einzelnen Ereignisse viel stärker in den Vordergrund. Dies lässt sich etwa an der Ereigniskette am Anfang des Films, nach dem Prolog, veranschaulichen.²³ RINGU beginnt hier (1.1) mit einem Interview mit Jugendlichen über die mysteriöse Sendung, an denen die Betrachter sterben sollen, und lässt dann als zweites Ereignis (1.2) weitere Gespräche/Nachforschungen zu diesem Thema folgen, welche die Angaben der Jugendlichen bestätigen. Darauf folgt die Beerdigung mit den Ereignissen: (2.1) Reiko erfährt, dass der Tod ihrer Nichte für die Polizei trotz Autopsie unerklärlich sei. (2.2) Yôichi geht in das Zimmer seiner verstorbenen Cousine. (2.3) Reiko erfährt am Telefon, wo sich die Schule zweier angeblich am Video gestorbener Jugendlicher befindet. (2.4) Reiko erfährt, dass die im Auto verstorbenen am gleichen Tag gestorben seien wie ihre Nichte und dass sie alle zusammen das Video gesehen hätten. Die nächste Sequenz beginnt damit, dass (3.1) Reiko ein Video über die im Auto verstorbenen Jugendlichen betrachtet. (3.2) Zurück im Haus ihrer Schwester findet sie den Abholschein und (3.3) ihre Schwester bricht nach einem Flashback auf den Anblick ihrer in Schock erstarrter verstorbenen Tochter zusammen. (3.4) Sie holt die Fotos ab, (3.5) erfährt von Yôichi, dass ihre Nichte das Video gesehen habe und (3.6) fährt nach Izu.

THE RING beginnt dagegen damit, dass (1.1) Rachel von der Lehrerin ihres Sohnes erfährt, dass er – bereits bevor er passiert ist – den Tod seiner Cousine gemalt hat. (1.2) Zuhause erzählt Aidan seiner Mutter, dass seine Cousine gewusst habe, wann sie sterbe. (2.1) An der Beerdigung bittet die Schwester Rachel explizit, den mysteriösen Tod aufzuklären. (2.2) Rachel erfährt vom Video, von Becca und vom am gleichen Tag wie Katie verstorbenen Josh. (2.3) Aidan geht ins Zimmer seiner verstorbenen Cousine, wo er ihre Präsenz spürt. (2.4) Rachel findet ein Fotobuch, in dem alle Gesichter übermalt sind, und den Abholschein. Sie holt dann (3.1) die Fotos ab, (3.2) stellt Nachforschungen über die auf den Fotos abgebildeten Jugendlichen mit verschwommenen Gesichtern an (Abb. 1.2) und (3.3) fährt nach Shelter Mountain.

Neben den Fragen nach dem mysteriösen Videoband zeigen sich in THE RING damit eine ganze Reihe von Verknüpfungen zwischen den einzelnen Ereignissen, die über eine bloss chronologische Aneinanderreihung hinausgehen. 1.1 fragt: Wie kann Aidan gewusst haben, dass seine Cousine sterben wird? 1.2 antwortet, dass Katie es ihm erzählt hat, und stellt die neue Frage: Woher hat

²³ Die hier angeführte, nummerierte Aufzählung der Ereignisse hat keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern beschränkt sich der Einfachheit halber auf die hier wichtigen Ereignisse.

Katie selbst gewusst, dass sie sterben wird? 2.1 gibt keine Antwort auf diese Frage, sondern bestätigt die geheimnisvollen Umstände des Todes, indem die Schwester erklärt, wie unerklärlich er gewesen sei, und ihr Rachel den Auftrag für die Suche nach der Antwort gibt (womit sich im Sinne eines Kernereignisses auch die Frage auftut, ob Rachel diesen Auftrag annehmen wird). Damit ist in *THE RING* auch die erste grosse Frage des Films, die sich um das Video dreht, nicht einfach nur wie in *RINGU* an die Prämisse der Story geknüpft, sondern wird im Text selbst beantwortet, beziehungsweise motiviert. Anders formuliert: Reiko ist daran, eine Reportage über ein tödliches Videoband zu machen und erhält zusätzlichen Anreiz, als der mysteriöse Tod ihrer Nichte diesem Videoband zugeschrieben wird. Als Rachels Nichte einen mysteriösen Tod stirbt, wird sie gebeten diesen aufzuklären und erfährt dabei von einem tödlichen Videoband. 2.2 stellt bereits den Anfang dieser Suche dar (und Rachel nimmt den Auftrag an). Nur chronologisch angehängt ist 2.3, Aidan geht in Katies Zimmer, dieses Ereignis selbst löst aber kausal 2.4 aus und damit das Finden des Buches und des Abholscheins. Das Buch wirft wieder eine Frage auf, die erst viel später beantwortet wird (Was hat es mit den übermalten Gesichtern auf sich?), der Abholschein fragt dagegen direkt nach den Fotos, die in 3.1 abgeholt werden. Die Fotos wiederum fragen danach, wer die Jugendlichen darauf sind (wobei zwei der vier bereits bekannt sind) und was an diesem Ort, Shelter Mountain, sein könnte. 3.2 gibt Antwort auf die erste Frage: Alle vier, und also nicht nur die bekannten zwei, sind am gleichen Tag um die gleiche Uhrzeit gestorben. Am Ende dieser Szene blickt Rachel noch einmal auf das Ortsschild auf dem Foto und wiederholt damit gewissermassen die Frage nach diesem Ort. 3.3 ist die Fahrt dorthin.

Es zeigt sich damit, dass in *THE RING* neben der omnipräsenten Makrofrage nach dem Video eine Reihe weiterer Fragen gestellt werden, die einerseits zur mysteriösen Atmosphäre beitragen, indem sie das geheimnisvolle Videoband um zusätzliche unerklärte Details wie das Voraussehen des eigenen Todes oder ein Buch voller übermalter Gesichter erweitern, und andererseits – im Falle der sogleich wieder beantworteten Fragen – der Kohäsion des Textes dienen, indem sie die einzelnen Ereignisse sehr eng aneinander knüpfen. Letzteres äussert sich auch darin, dass die zeitliche Anordnung einzelner Ereignisse angepasst wird und es – im Gegensatz zu *RINGU* – vermieden wird, zwischen zwei direkt aneinandergeknüpften Ereignissen ein anderes einzuschieben. Beispiel hierfür sind etwa die Szene 3.3 und 3.5 in *RINGU*, die in *THE RING* fehlen. Dieser strukturelle Unterschied zieht sich durch die gesamten Filme und ergibt in *RINGU* den Eindruck einer chronologischen Aneinanderreihung mysteriöser Vorfälle im Zusammenhang mit einem Videoband, bei *THE RING* dagegen denjenigen einer eng verknüpften Ereigniskette, die zum Teil kausal, zum Teil erotetisch, aber immer Schritt für Schritt und Ereignis für Ereignis zum Ende des Films führt. Sehr deutlich

wird dies etwa auch in den Sequenzen 10–11 von *THE RING*, beziehungsweise in den Sequenzen 9–11 von *RINGU*, welche die Nachforschungen auf der Insel und das Finden von Samara/Sadako betreffen. *RINGU* schildert in einem langen Dialog mit einem alten Mann und einigen Flashbacks in die Welt von Shizuko und Sadako den Hintergrund des Videobandes und lässt seine Protagonisten mit dem Fischerboot durch einen Taifun fahren und dann den Brunnen und Sadako finden. Dabei ist auch der Umstand zu erwähnen, dass der Vater Ryûji von sich selbst sagt, er könne etwas voraussehen. Dies hat einerseits die Konsequenz, dass er sich im Vergleich zu seinem Gegenstück in *THE RING*, Noah, durch eine geringere Skepsis dem Übernatürlichen gegenüber auszeichnet. Vor allem aber verändert sich dadurch die Suche der Protagonisten nach der Lösung des Rätsels. So scheint Ryûji in den Gesprächen auf der Insel die Antworten des alten Mannes immer schon zu kennen und nimmt die Position des Detektivs ein, der nach Lösen des Falles seine Erkenntnisse dem Täter präsentiert. Auf dem Boot kommt er ohne weitere Nachforschungen zum Schluss, Sadako müsse in Izu gestorben sein, bevor dort die Chalets gebaut worden sind. Und als sie in Izu eintreffen, haben sie den Eimer bereits dabei und beginnen ohne Suche damit, die Chalet-Wand zu durchbrechen, um darunter den Brunnen zu finden.

THE RING lässt dagegen keine solchen unerklärten Ereignisse zu, sondern stellt stets – wie in der Kette in den ersten Sequenzen angedeutet – zuerst eine Frage und beantwortet sie dann. So stellen Rachel auf der Insel und gleichzeitig Noah auf dem Festland eine Reihe von Nachforschungen an, die immer auf das nächste Ereignis hinweisen und zum Teil zu komplexen textuellen Verknüpfungen führen, die nichts mit der dahinter liegenden Story zu tun haben. So liest sie auf der Fähre zur Insel über eine Tochter von Anna Morgan, von der sie vorher nichts wusste, und fragt entsprechend im ersten Ereignis auf der Insel den Vater, Richard Morgan, nach dieser Tochter. Er sagt, es gebe sie nicht, und stellt Rachel vor die Tür, wo sie erkennt, dass das Haus der Morgans das gleiche ist wie dasjenige auf einer Zeichnung, die ihr Sohn für sie gemacht hat. Die Frage, was es mit dieser Tochter auf sich hat, wurde damit bestärkt und gleichzeitig stellt sich die neue Frage: Wie kann Aidan ein Haus zeichnen, das auf einer entfernten Insel ist und warum hat er es gezeichnet? Die nächste Szene lässt Noah auf dem Festland in der psychiatrischen Klinik die Akte von Anna Morgan finden und dort über zahlreiche Fehlgeburten lesen, die erneut die Frage nach der Tochter stellen. Nach einigen weiteren so verbundenen Ereignissen stösst Noah auf Videoaufnahmen mit der mysteriösen Tochter, doch das Band fehlt. Die Frage, wo dieses Band sein könnte, wird in der nächsten Szene beantwortet, in der Rachel eben dieses Videoband findet und anschaut. Auf diese Art werden bis zum Schluss alle Ereignisse miteinander verknüpft. Die Kohäsion des Texts und die Kohärenz der Story werden darüber hinaus durch die Elemente des

tödlichen Videobandes gefestigt, das im Vergleich zu RINGU wesentlich länger ist und aus vielen Dingen besteht, die Rachel im Verlaufe ihrer Ermittlungen wieder antrifft und jedes Mal mit einem Flashback auf die Bilder des Bandes bestätigt. Die Leiter trifft sie zweimal an, einmal vor dem Haus von Noah und einmal in der Scheune, in der Samara leben musste. Den Stuhl findet sie in Samaras Zimmer, das Fenster ist Teil des Morgan-Hauses und den Spiegel findet sie nicht nur in diesem Haus wieder, sondern wird darin sogar in der gleichen unmöglichen Perspektive (bei der man ohne Einsatz von Spezialeffekten die Kamera sehen müsste) abgebildet. Gewissermassen erklären die Funde solcher Elemente auf diese Weise die Bilder des Videobandes.

Neben der engeren Verbindung der verschiedenen Ereignisse muss man als Unterschied zwischen THE RING und RINGU auch die Abgeschlossenheit der Handlung erwähnen. Zwar gibt es auf Ebene der Story keinen grossen Unterschied in den Enden der beiden Filme, die Aktualisierung der Ereignisse betont aber im japanischen Film die Offenheit – ein Voice-over schildert den sich immer weiter fortpflanzenden Fluch des Videobandes, und Reiko und Yôichi fahren in der letzten Einstellung auf einer scheinbar endlosen Strasse in die Unendlichkeit (Abb. 2.1). Dagegen setzt THE RING den Fokus viel stärker auf die Abgeschlossenheit der Storyline von Rachel und Aidan. Es steht zwar ebenfalls die Frage im Raum, was mit der Person passiert, der das Videoband gezeigt wird, aber Rachel betont, dass für Aidan alles in Ordnung sein werde, die Szene findet in einem geschlossenen Raum statt, das Band ist bereits kopiert und die Geschichte damit für Aidan und Rachel abgeschlossen. Die allerletzten Bilder des Films bestehen aber wiederum aus Ausschnitten des Videobandes. Auch wenn damit einerseits wieder auf die Gefahr hingewiesen wird, schliesst sich andererseits der Bogen der Geschichte, indem ein Bezug zum Prolog geschaffen wird, wo die gleichen Bilder das Ende des Abschnitts bedeutet haben. Betont wird das Ende auch dadurch, dass der Film diese Ausschnitte des Videobandes bildfüllend zeigt und damit den Filmzuschauer selbst zum nächsten Opfer des Fluches macht. Dieser narratologische Trick deutet einerseits einen Übertritt der Gefahr in die Erfahrungswelt der Rezipienten an (analog dem Herausklettern aus dem Bildschirm durch Samara), schliesst aber umso mehr die diegetische Welt, die der Fluch ja im Moment dieser Übertragung verlässt.

Ikongrafie

Kehrt man zum Videoband selbst zurück, so hält Barry Langford für die Elemente, die THE RING ihm hinzufügt, fest, sie seien zu einem guten Teil „generic ‚horror‘ images“ (2005: 179), wobei er unter anderem den krabbelnden Tausendfüssler (Abb. 1.3), den Rachel ebenfalls später noch einmal antreffen wird, und die Kiste voller sich bewegender abgetrennter Finger aufzählt. Unter

generischen Horrorbildern werden hier die Bilder verstanden, welche nicht im Film autochthon entstehen (etwa der mysteriöse Stuhl im Zimmer, der auf den Stuhl im Video zurück verweist) und nicht durch andere Traditionen, wie etwa die *kaidan*-Tradition motiviert sind (das Aussehen des Monsters selbst), sondern auf eine Tradition von mit Horrorliteratur und Horrorfilm verbundener Bilder zurückgehen. Die Analyse dieser Bildmotive fällt in den Bereich des von Erwin Panofsky geprägten Begriffs der Ikonografie, die sich – von der Renaissancekunst auf den Film übertragen – mit Bildelementen (Figuren, Objekten) beschäftigt, welche über den einzelnen Film hinaus als kulturelle Symbole funktionieren.²⁴ Dieser Begriff wird hier auf Bilder ausgeweitet, welche im Film selbst mit einer metaphorischen Bedeutung aufgeladen werden und später im Film genau gleich eingesetzt werden können wie generische, eigentliche ikonografische Elemente. Dieser Bereich wird in dieser Arbeit in die formalästhetische Analyse der Filme eingeschlossen, und es erfolgt also keine strikte Trennung der beiden Felder – denn eine gewisse Überlappung zwischen einem Bildelement als Motiv in seiner spezifischen Verwendung im Film und dem Einsatz von bestimmten Filmparametern scheint unbestreitbar. Hingegen werden doch die klar auf das Bildmotiv bezogenen Betrachtungen von der musterhaften Verwendung bestimmter formalästhetischer Elemente, die nicht auf ein einziges solches Bildmotiv beschränkt sind, unterschieden.

Führt man zunächst eine ikonografische Analyse anhand einiger ausgewählter Beispiele durch, so zeigt sich bereits in der allerersten Einstellung des Films, die den Prolog eröffnet, der Unterschied zwischen *RINGU* und *THE RING* klar. Während ersterer in einer sehr nahen Einstellung das Fernsehbild eines Baseballspiels zeigt und damit bereits beginnt, Fernsehen als Teil des Monströsen zu etablieren (eine Verbindung die nicht im engeren Sinn traditionell ist, sondern im Film gemacht wird), greift *THE RING* auf die Ikonografie des *gothic* zurück und eröffnet mit einem dunklen, grossen, alten Haus in der Nacht und bei Regen. In der Folge setzt *THE RING* eine ganze Reihe von Bildern ein, die bereits aus anderen Horrorfilmen bekannt sind. Zusätzlich zum angesprochenen Tausendfüssler erscheinen immer wieder Fliegen im Bild. Zuerst im Video selbst, wobei Rachel mehrmals bemerkt, dass sich die Fliege auch dann bewegt, wenn sie das Bild des Videobandes anhält.²⁵ Sie kann diese Fliege schliesslich sogar aus dem Bild herausnehmen und spielt damit bereits auf den Übertritt des Monsters Samara aus dem Fernseher in die Welt des Betrachters an. Gegen Ende des Films steigt sogar ein ganzer Schwarm Fliegen aus dem Brunnen auf, was Carrolls Kategorie der Massung von an sich schon unreinen Objekten entspricht. Insekten greifen ausserdem – wie die lange Liste in Peter Hutchings' *Historical Dictionary of Horror*

²⁴ Siehe dazu Grant (2007: 11–14).

²⁵ Damit kombiniert *THE RING* das generische Motiv der Fliege mit dem spezifisch diesem Film eigenen Motiv des Fernsehers.

Cinema belegt (2008: 172) – auf eine lange Tradition als Objekte des Horrors zurück, die nicht nur im Horrorfilm als Symbol des Bösen/Monströsen fungieren, sondern auch in Filmen, die nicht traditionell als Horror betrachtet werden, als Zeichen für Kreaturen des Bösen Einsatz finden (so etwa in *THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING*, 2001). Namentlich die Fliege wird oft als Symbol des Teufels verwendet, man denke etwa an *Lord of the Flies* von William Golding. Ebenfalls auf dieser Ebene kommt Blut in Form von Nasenbluten zum Einsatz, womit die Betroffenheit vom Fluch des Videobandes im Text aktualisiert wird. Dieses Nasenbluten hat so zusätzlich zur ikonografischen eine klare narrative Funktion im Sinne eines verstärkenden Ereignisses, das auf den Fluch und damit die Gefahr, in der sich die jeweilige Figur befindet, hinweist. Damit funktionieren diese Bilder ganz ähnlich wie einige narrativ motivierte Szenen, in denen verschiedene Figuren – einmal ist es die Angestellte eines Ladens, einmal der Vater, Richard Morgan – metaphorisch oder explizit den Tod von einem der Protagonisten ankündigen. Gleichzeitig ist die Darstellung von Blut eben auch ein ikonografisches Element, das den Horrorfilm, genauso wie die vorher erwähnten Bilder von Insekten, seit jeher begleitet. Man kann also, wie zwischen formalästhetischen Eigenschaften und Ikonografie, auch zwischen Ikonografie und narrativer Struktur keine trennscharfe Grenze ziehen. Im Dienste des Monströsen und als Ankündigungen von Samara werden ausserdem sich selbständig bewegende Objekte eingesetzt. Zum einen sind es – wie in *RINGU* – immer wieder Fernsehgeräte, die von selbst oder eben wie von Geisterhand anspringen. Im Prolog von *THE RING* bewegt sich darüber hinaus aber auch die Kühlschrantür von selbst und verstärkt damit den Effekt des in der vorausgehenden Szene selbst angesprungenen Fernseherers. Zu den Fernsehbildern muss man ausserdem als Unterschied zu *RINGU* festhalten, dass sie nicht beliebige Bilder zeigen (man denke etwa an das den Prolog eröffnende Baseballspiel), sondern immer nur, in Ton und Bild, ein Rauschen zeigen. Das medialisierte Böse wird natürlich vor allem durch diesen Fernseher dargestellt – immerhin geht es ja in erster Linie um ein todbringendes Videoband –, darüber hinaus funktioniert aber auch das Telefon als Stimme des Monsters. Wo in *RINGU* nur gerade bei der ersten Betrachtung des Bandes durch die Protagonistin das Telefon klingelt, erklingt in *THE RING* auch nach der Betrachtung durch Noah und Aidan jeweils dieses Zeichen des Samaraschen Fluchs. Zusätzlich belässt man es in der ersten Betrachtung durch Rachel nicht bei mysteriösen Geräuschen wie in *RINGU*, sondern lässt eine bedrohlich flüsternde Kinderstimme die Worte „seven days“ sprechen, und damit explizit eine Frist setzen, die der Betrachterin zur Überwindung des Fluches zur Verfügung steht. Auch das Videoband selbst, das in *RINGU* nur durch unidentifizierbare Klangobjekte (UKOs)²⁶ als Teil des Monströsen markiert wird,

26 Der Begriff UKO geht auf Barbara Flückiger (2001) zurück und beschreibt ein Klangobjekt, dessen Quelle weder aus dem Kontext erschliessbar, noch im Bild sichtbar ist (126).

erfährt in *THE RING* eine zusätzliche Betonung etwa dadurch, dass der Zahlencode des Kopiergerätes verrückt spielt. Die bereits angesprochene verlängerte Sequenz auf Moesko Island wird durch eine Szene eingeleitet, in der sich ein Pferd nach der Begegnung mit Rachel selbst in den Tod stürzt und zu einer Einstellung von sich blutrot färbendem Wasser führt, die ebenfalls bereits auf dem Videoband zu sehen war.

Man kann den Einsatz all dieser Bilder durchaus auch als metaphorisch bezeichnen und für den Vergleich auf ein Zeichensystem zweiten Grades, wie es Roland Barthes (1957) in *Mythologies* beschreibt, und – präziser auf den Film ausgerichtet – auf die von I. A. Richards übernommene Terminologie in Trevor Whittocks *Metaphor and Film* zurückgreifen (1990: 5). Innerhalb dieses kognitiv semiotischen Rahmens erscheinen all die hier aufgezählten Bilder als Symbole, die Whittock als eine besondere Unterart der Metapher betrachtet:

For the symbol to be successful the vehicle must be rich in figurative connotations. These may be accumulated in two ways: first, by cultural accretion, as when an object is deeply embedded in a society's myths or has a long history of artistic usage; and second, by deliberate policy of the poet who makes the context in which the vehicle is placed foster it with figurative associations.

(Whittock 1990: 13)

Durch den Kontext des Films oder aufgrund kultureller Konventionen bedeuten die Fliegen und blutigen Nasen einerseits einfach Fliegen und blutige Nasen und damit Dinge, die zu einem gewissen Grad mit Ekel oder zumindest irgendeiner Form von negativem Gefühl konnotiert sind; zugleich – als metaphorischer Tenor – sind sie Zeichen für das überall lauernernde Monster Samara. Einen wesentlichen formalästhetischen Unterschied zwischen *RINGU* und *THE RING* kann man also in der visuellen Ausgestaltung der Tenor-Bilder sehen, die auf Samara/Sadako zeigen (beziehungsweise die durch Samara/Sadako in ihrer Bedeutung verändert werden). Während hier der japanische Film nur mit wenigen Bildern und Klängen auskommt, um sein Monster, das er erst am Ende auftreten lässt, metaphorisch im Film darzustellen, setzt *THE RING* zum gleichen Zweck eine viel grössere Menge an kulturell geprägten und durch den Filmtext etablierten Zeichen ein. Dass heisst aber nicht unbedingt, dass das Monster in *RINGU* weniger präsent wäre. Vielmehr verwendet der japanische Film anstelle der Vielzahl von etablierten Motiven, die *THE RING* zu einem sehr bildbezogenen Zeigen auf Samara einsetzt, eine Metaphorik, und zugleich auch eine narrative Struktur, die viel stärker diskursiv motiviert ist und also weniger auf Sadako zeigt, als von ihr erzählt. Bezeichnend für diesen Unterschied sind einerseits die unterschiedlichen Szenen innerhalb des Videobandes, deren bildlicher Charakter im Falle von *THE RING* ja bereits beschrieben wurde. *RINGU* setzt hier stattdessen zweimal Schriftzeichen ein, die auf Shizuko, die Mutter des Kindes Sadako, verweisen. Am deutlichsten tritt der Unterschied aber in der Sequenz auf der Insel zu Tage:

Während hier *THE RING* immer neuen bildlichen Anhaltspunkten folgt und sich so Schritt für Schritt näher an das im Zentrum stehende Geheimnis herantastet, gestaltet *RINGU* die ganze Sequenz als Dialog mit einem alten Mann, dessen Erzählung nur gelegentlich von Flashbacks in die Welt von Sadako bildlich ergänzt wird. In der Verschiedenheit der beiden Erzählparadigmen zeigt sich einerseits klar der Zusammenhang zwischen narrativer Struktur und Ikonografie. Andererseits entspricht *THE RING* damit in diesem Punkt zumindest teilweise der Erwartung von Isabel Cristina Pinedo an den postmodernen Horrorfilm, der sich ihrer Ansicht nach durch einen expliziteren Umgang mit Gewalt und durch Zeigen anstelle von Erzählen auszeichnet (2004: 91–93). Pinedo bezieht sich dabei zwar auf ruinierte Körper in wesentlich blutigeren Horrorfilmen, als Tendenz lässt sich ihre Beobachtung aber durchaus auf *THE RING* übertragen.

In die Kategorie solcher bildlicher Metapherträger fallen auch die mit Kugelschreiber übermalten Gesichter, die sich im amerikanischen Film als Symbole für Samara etablieren, und die äusserst expressiven Naturbilder, die immer wieder – in mindestens dreizehn Einstellungen, besonders in den Sequenzen 4 und 12, die beide in Shelter Mountain spielen – als Hinweise auf den Brunnen eingesetzt werden, in dem Samaras Leiche liegt (die Bilder zeigen grösstenteils einen äusserst auffälligen Baum, der hinter dem Chalet steht, wobei sich dessen Blätter in der Abendsonne dramatisch rot färben, Abb. 1.4). Die Naturbilder stellen so auch einen klaren Kontrast zum Farbschema des Films dar, der ansonsten in fast allen Szenen entsättigte Farben verwendet und zum Teil leicht bläustichig ist (Abb. 1.5). Einzige Ausnahme ist dabei die Szene in Sequenz 11, in der Rachel und Noah dank der herunterfallenden Glasperlen den Brunnen unter dem Chalet finden. Hier lässt *THE RING* farblich Hoffnung aufkeimen, indem er einige Einstellungen in oranges Licht taucht, bevor er mit dem Durchbruch zum Brunnen wieder zum bläulich desaturierten Farbschema zurückkehrt.

Im Zusammenhang mit diesen Naturbildern wird auch immer wieder mit dem Verhältnis von Story- und Textzeit gespielt: Zuerst geschieht dies in Form einer Ellipse, als Rachel in Sequenz 4 das Video betrachtet. Wie in der Beschreibung der Sequenzen angemerkt wird das ganze Video in vollem Umfang und in Echtzeit gezeigt und es müssten im Text wie in der Story nur etwas mehr als eineinhalb Minuten vergehen. Doch durch den Vergleich der vorher und nachher gezeigten Naturbilder ergibt sich eine viel grössere zeitliche Differenz (die Sonne hat sich urplötzlich gesenkt), wodurch ein weiteres Mal zum mysteriösen Charakter des Bandes beigetragen wird. Den gleichen mystifizierenden Effekt hat auch die zweite Art von zeitlicher Manipulation, die zum Einsatz kommt: Mit Hilfe von Zeitraffer-Aufnahmen werden die Blätter des Baumes gezeigt, über denen viel zu schnell die Sonne hinwegzieht und Schatten wandern.

Formalästhetische Eigenschaften

Mit dem Betrachten dieser schnelleren Filmbilder findet sich ein fließender Übergang von der Ikonografie zu den formalästhetischen Elementen des Horrors, die nicht die gezeigten Objekte selbst betreffen, sondern die Art ihrer Darstellung. Mitten auf dieser fließenden Grenze befindet sich dabei das flackernde Licht. Während es als generisches Symbol für die Präsenz eines Geistes oft zum Einsatz kommt, ist es hier als Bild besonders gegenständlich, weil es nicht irgendeine Lampe ist, die jeweils flackert, sondern immer nur das Bildrauschen des Fernsehers. Ähnlich verhält es sich mit einem visuellen Effekt, der auf der Bildfläche des ausgeschalteten Fernsehers von einem UKO begleitet eine Art Welle entstehen lässt, wodurch die Präsenz Samaras sichtbar gemacht wird: Auch dieser Effekt ist einerseits formalästhetischer, andererseits ikonografischer Natur. Des Weiteren gibt es aber auch rein formalästhetische Unterschiede zwischen den beiden Filmen, die am deutlichsten in der Distanz und der Bewegung der Kamera ausfallen. RINGU verwendet zumeist ruhige Einstellungen und bleibt oft in einer gewissen Distanz zu seinen Figuren. Grossaufnahmen werden vergleichsweise wenig eingesetzt. THE RING fokussiert die entsprechenden Szenen dagegen viel stärker auf das Gesicht der Opfer und begleitet fast jedes Symbol seines Monsters mit einem Gegenschuss, der das Gesicht des Opfers in Grossaufnahme zeigt. Damit entspricht THE RING, nicht aber RINGU der Generalisierung von Ursula Vossen über das Horrorgenre: „Immer wieder zeigt der Horrorfilm, der Halbnahe- und Naheinstellungen bevorzugt, deshalb ein Gesicht voller Furcht und Entsetzen in Grossaufnahme, manchmal sogar in extremer Vergrößerung“ (2004: 12). Diese Grossaufnahmen werden dabei zusätzlich von Zufahrten unterstützt, welche solche Einstellungen dynamisieren, vor allem aber die Reaktion des Opfers zusätzlich verdeutlichen. Betrachtet man etwa die Szene, die unmittelbar auf das Anschauen des Videobandes durch die Protagonistin folgt, so verwendet RINGU eine dramatisch beleuchtete Einstellung, die rechts den Fernseher zeigt und links, halbnah, die verstörte Reiko. THE RING verwendet dagegen eine nahe Einstellung, bei der Rachels Gesicht in der Mitte des Bildes steht und gewissermassen durch die Kamera hindurchblickt (Abb. 1.6). Der Effekt des Bandes auf Reiko wird im japanischen Film durch eine undeutliche Spiegelung im Fernseher verstärkt (Abb. 2.2), in THE RING durch eine Detailaufnahme von Rachels Auge, bei dem sich die Pupille verengt. Die Grossaufnahmen und dramatischen Zufahrten betreffen aber nicht nur das Gesicht, sie betonen auch Gegenstände wie das klingelnde Telefon, den Fernseher oder im Prolog den tropfenden Türknauf, mit dem Katie die Tür öffnet, um dann in der Begegnung mit Samara zu erstarren. Innerhalb dieses Prologs, und genauer in diesem Aufeinandertreffen der Katie/Tomoko-Figur mit dem Monster, lässt sich der formalästhetische Unterschied gut exemplarisch illustrieren.

Der Abschnitt, der hier betrachtet wird, beginnt damit, dass sich der Fernseher von selbst einschaltet. Katie/Tomoko hat gerade das Telefongespräch mit der Mutter beendet und befindet sich nun allein in der Küche (im Erdgeschoss des Hauses). RINGU aktualisiert diese Sequenz in etwas mehr als 50 Sekunden und 8 Einstellungen, die im Vergleich zum restlichen Film sehr nah an Tomokos Gesicht heranrücken. Es beginnt mit einer Grossaufnahme von Tomoko hinter der Kühlschrankschranktür, die den Kopf nach dem Fernseher dreht, der sich gerade eingeschaltet hat. Dann folgt ihr die Kamera in einer halbnahen Einstellung von hinten, bis sie über ihre Schulter auf den Fernseher blickt. Man sieht Tomoko in einer Halbnahen von vorne, und dann wieder von hinten, wie sie den Fernseher ausschaltet, und dann in die Küche zurückkehrt, wobei ihr die Kamera mit einem Schwenk nach links folgt. Nachdem Tomoko ins Bild gegangen ist, schenkt sie sich in einer Amerikanischen, die sie von hinten zeigt, etwas zu Trinken ein. Tomoko ist darauf halbnah und seitlich zu sehen, wie sie ein kratzendes Geräusch hört und den Kopf langsam gegen rechts dreht. Nun gross von hinten zu sehen dreht sie den Kopf schnell zur Kamera und erstarrt mit aufgerissenem Mund. Die Sequenz endet mit einem Standbild der gleichen Einstellung im Negativ (Abb. 2.3).

THE RING gestaltet dieselbe Szene wesentlich länger (145 Sekunden), braucht dafür mindestens 27 Einstellungen und verändert die narrativen Ereignisse in zwei Bereichen: Einerseits schaltet sich der Fernseher nicht nur einmal, sondern nach dem Ausschalten ein zweites Mal von selbst ein, andererseits findet die Begegnung mit Samara nicht im Erdgeschoss statt, sondern wird zurück ins Zimmer im Obergeschoss verlegt. Auf den sich einschaltenden Fernseher reagiert Katie zunächst, indem sie in einer seitlichen Halbnahen plötzlich innehält. In einer Grossaufnahme dreht sie den Kopf (Abb. 1.7) und die Kamera fährt in einer Point-of-view Einstellung zum rauschenden Fernseher. Aus einer Halbnahen von vorne geht Katie in die Nahaufnahme, ruft Becca, sie suche die Fernbedienung, und sieht diese als unbewegte POV. Die Halbnahe von vorher wird wieder aufgenommen, Katie schaltet den Fernseher aus, der ebenfalls in einer stillen POV zu sehen ist, und geht halbnah aus dem Raum. Der Fernseher schaltet sich wieder ein, Katie dreht sich um, und die Kamera fährt ganz langsam aus der Halbtotale in eine Amerikanische, wobei Katie „Becca, quit it!“ sagt. Katie geht zurück zum Fernseher und ist in einer Nahaufnahme rechts im Bild zu sehen, während die Bildfläche des rauschenden Fernsehers die gesamte linke Bildhälfte bedeckt (Abb. 1.8). Wieder in einer stillen POV zieht sie den Stecker heraus und kehrt zurück in die Nahe von eben, wobei sich die Kamera um sie dreht, bis sie seitlich von hinten zu sehen ist.

Dann, immer noch in der gleichen Einstellung, zeigt sich auf dem ausgeschalteten Fernsehschirm ein Welleneffekt, der von einem UKO begleitet wird, Katie atmet erschrocken ein,

dreht schnell den Kopf, und die Kamera macht einen POV-Reisschwenk Richtung Küche. Katies erschrockenes Gesicht ist in einer 5 Sekunden langen Grossaufnahme zu sehen. Dann folgt eine nahe Einstellung, in der sie im Türrahmen erscheint, eine POV der sich von selbst bewegenden Kühlschrantür, wieder Katie im Türrahmen und dann eine etwas weitere Einstellung, in der Katie zum Kühlschrank rennt, wo sie in einer mehr als 10 Sekunden langen Grossaufnahme ihres Gesichts die Kühlschrantür schliesst und laut atmet. Wieder ertönt noch in der gleichen Einstellung ein Klangobjekt und die Schärfe wird nach hinten in den Korridor verlagert. In einer Aufsicht ist nun dieser Korridor zu sehen, in dem eine Treppe nach oben führt. Ins anfangs leere Bild geht Katie halbtotale hinein, wobei sie sich zunächst hinter der Ecke zu verstecken scheint und die ganze Zeit laut atmet. Fast wimmernd ruft sie in der gleichen Einstellung nach Becca und rennt dann in einem Detailshot ihrer Beine die Treppe hoch.

In einer Einstellung, die klar von HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (2002) beeinflusst ist (siehe Abschnitt 3.4), sind aus einer Perspektive fast auf Bodenhöhe ihre Beine zu sehen (Abb. 1.9), die sich auf die Kamera zu bewegen – vorne läuft Wasser aus ihrem Zimmer. Wieder sieht man ihr Gesicht in einer Grossaufnahme und den Türknauf im Detail, wie er von ihrer Hand geöffnet wird. Noch einmal wird ihr verängstigtes Gesicht in der Grossaufnahme gezeigt und sie öffnet dann in einer Halbtotale die Tür, wobei die Kamera als POV des Fernseherers gedeutet werden kann. Die geschlossene Tür sieht man aus dem Zimmer und mit dem Öffnen erscheint Katie im Türrahmen, während die Kamera nun schnell auf sie zuzufahren beginnt. Dazwischen erscheint nun als POV von Katie der Fernseher, der den Brunnen zeigt, wobei die Kamera die gleiche Bewegung weiterführt und hier sehr schnell wegfährt. Zurück in der Halbtotale fährt die Kamera sehr schnell auf Katies Gesicht zu, bis in die Grossaufnahme, und mit visuellen Effekten wird gleichzeitig Katies Gesicht zu einer im Schrei erstarrten Totenmaske verformt (Abb. 1.10). Zuletzt folgt eine Montagesequenz von Einzelbildern aus dem Videoband, die kaum erkennbar sind und in einem bildfüllenden weissen Rauschen enden, das die Sequenz beschliesst.

Im Vergleich dieser zwei Szenen zeigen sich klar die bereits erwähnten Unterschiede im Bereich der Kamerafahrten und der Einstellungsgrößen. RINGU beendet die Sequenz mit einer kurzen Grossaufnahme, gibt der Kamera in der Fahrt etwas Präsenz, setzt zweimal ein Geräusch ein, das die unheimliche Stimmung fördert, und ist damit für seine Verhältnisse sehr explizit (in noch stärkerem Masse bildlich ist nur die Sequenz, in der Ryûji auf Sadako trifft). Diese Bildlichkeit fällt aber in THE RING im Vergleich noch wesentlich stärker aus. Hier wird die Szene von einem Ereignis, das sich in einem Satz beschreiben lässt, zu einer sich langsam aufbauenden Ereigniskette ausgebaut. Dramatische Wiederholungen werden eingesetzt, die Angst des Opfers

wird mit mehreren Grossaufnahmen, Geräuschen und Kamerafahrten stark betont, in expressiven Kameraeinstellungen wird die in der Story angelegte unheimliche Stimmung unterstützt, mit Effekten wird explizit die Präsenz des Monsters markiert, die Perspektive des Opfers wird mit subjektivierenden Elementen greifbarer gemacht, und mit einem rasend schnell geschnittenen Finale endet die Sequenz wesentlich dramatischer als diejenige von RINGU (wobei natürlich der raffiniertere Effekt, der ein Negativbild durch visuelle Computereffekte ersetzt, nicht zuletzt technisch bedingt ist).

Auffallend ist ausserdem der Unterschied in der Dynamik, der auf die Rhythmisierung durch den Schnitt und auf die bewegte Kamera zurückgeht. Die dynamischere Découpage zeigt sich im ganzen Film, besonders stark tritt sie aber noch einmal in der Sequenz auf, in der Samara Noah erstarren lässt. Während sich RINGU ganz auf das Heimsuchen Ryûjis durch Sadako konzentriert, verbindet THE RING dieselbe Szene mit der Protagonistin, die im amerikanischen Film bereits vorher erfahren hat, dass der Fluch nicht zu Ende ist. In einer Parallelmontage versucht sie Noah zuerst per Telefon zu erreichen und rast dann mit dem Auto zu seiner Wohnung, während er dem Monster begegnet. In dieser Szene liegt aber auch der einzige Moment der Geschichte, in dem das Monster von RINGU physischer präsent ist, als dasjenige von THE RING. Zwar zeigen sich im amerikanischen Film mehr Details und durch den Schnitt wird die Szene dynamischer, seine Samara markiert er aber hier als vom Medium Fernsehen geprägtes Wesen, das auch in seiner Grenzüberschreitung auf die andere Seite des Fernsehschirms (Abb. 1.11) wie ein Fernsehbild flackert. Dagegen lässt RINGU seine Sadako ganz Fleisch werden, betont die Finger, denen die Nägel fehlen, und markiert sein Monster durch die Unnatürlichkeit seiner Bewegungen und durch das zwischen den Haaren durchblickende Auge (Abb. 2.4, und als Vergleich dazu Samara in THE RING, Abb. 1.12). Physisch präsenter heisst aber nicht, dass THE RING hier weniger explizit wäre. Vielmehr betont er den medialen Aspekt seiner Kreatur und lässt dabei sein Opfer mit blutigen Händen vor Samaras tropfenden Füßen fliehen, kombiniert im Bereich des Tons eine immer dramatischer werdende Geräuschkulisse von unharmonischer Streichermusik mit dem die ganze Sequenz hindurch schrill klingelnden Telefon und fährt letztlich mit einer Reihe von Jump-Cuts auf das Gesicht Samaras und dann auf den schreienden Noah. Auch hier ist die Sequenz aber noch nicht zu Ende. Denn Augenblicke später erscheint Rachel und erblickt den tot in seinem Sessel sitzenden Noah. Sein entstelltes Gesicht wird erst später in einem Flashback gezeigt, zuerst aber entscheidet sich THE RING wiederum für die Reaktion von Rachel, und erst ihr Schrei beendet das Spektakel. Zu erwähnen sind schliesslich einige Schockeinstellungen, die in THE RING zum Einsatz kommen. Als Rachel ins Morgan-Haus zurückkehrt, erschrickt sie einmal über einen riesigen Tausendfüssler, der

von einem Klangobjekt begleitet im Bild erscheint, und später wird im Brunnen ein solcher Schockeffekt durch den aus dem Wasser schnellenden Arm von Samara, der Rachel packt, erzeugt. Im Vergleich dazu fehlt bei RINGU die erste Szene ganz, die zweite, der hervorschnellende Arm von Sadako, wird zwar ebenfalls eingesetzt, allerdings ohne Klangobjekt und dadurch wesentlich weniger dramatisch.

Auch wenn sich die Liste der Beispiele natürlich noch fortsetzen liesse, hat die begrenzte, aber doch umfangreiche Analyse der beiden Filme klar narrativ strukturelle und formalästhetische Unterschiede aufgezeigt, die sich nun erst im Vergleich mit der Analyse weiterer Filmpaare als systematisch, oder aber als singulär für den Vergleich RINGU/THE RING erweisen werden.

3.3 THE GRUDGE (2004) / JU-ON (2002)

Das zweite amerikanische Remake, das hier betrachtet wird, ist der zwei Jahre nach THE RING fertiggestellte THE GRUDGE, der nicht nur auf dem japanischen JU-ON²⁷ basiert, sondern mit Takashi Shimizu auch unter der gleichen Regie entstand. Trotzdem zeigen sich in diesem Film bereits im Bereich der Story grössere Unterschiede vom japanischen zum amerikanischen Film als bei RINGU/THE RING. Die Handlung spielt nicht nur in JU-ON, sondern auch in THE GRUDGE in Japan, wobei hier allerdings ein grösstenteils amerikanischer Cast eingesetzt wird. Die Geschichte handelt von einem Fluch, der nach einem brutalen Mord eines Mannes an seiner Frau und seinem Kind auf einem Haus liegt und alle befällt, die mit ihm in Kontakt kommen.

Narrative Struktur

Wenn man die Makrostruktur von THE GRUDGE (2004)²⁸ betrachtet, so folgt sie grundsätzlich der Storyline von Karen, schickt dieser aber einen Prolog und eine Vorgeschichte (Sequenz 1) voraus, und unterbricht sie durch drei früher spielende Sequenzen auf zwei verschiedenen Zeitebenen, sowie durch ein Flashback. Etwas übersichtlicher wird diese Struktur in der Tabelle in Appendix 3.3, die in der Horizontalen die chronologische Reihenfolge der Sequenzen in der Story zeigt und in der Vertikalen die Reihenfolge ihrer Aktualisierungen im Filmtext. In dieser Übersicht zeigt sich, dass die sprachliche Beschreibung der Sequenzen in ihrer zeitlichen Abfolge komplizierter anmutet, als sie es eigentlich ist. Weil ausserdem alle Wechsel in den Zeitebenen klar markiert sind, stellt die Orientierung im Text beim Betrachten des Films kein Problem dar.

27 Der Titel, 呪怨, ist nur schwer ins Deutsche übersetzbar. Er besteht aus den Kanji-Symbolen für Fluch und Hass/Groll und wurde für den Vertrieb im englischen Sprachraum mit ‚The Grudge‘ übersetzt, für den deutschen Sprachraum dagegen mit ‚Der Fluch‘.

28 Siehe Appendix 2.

Die Anlage der Erzählstruktur von *THE GRUDGE* mit den verschiedenen zeitlichen Ebenen findet sich schon im japanischen *JU-ON*. Zunächst müssen hier aber die Unterschiede auf Ebene der Story aufgezeigt werden, die in einigen Ereignissen und in der Anzahl der Figuren von *THE GRUDGE* abweicht. Die früheste Sequenz der Story ist auch hier der Mord, der den Fluch auslöst. Die Storyline um den Professor Peter erweist sich dagegen als Hinzufügung von *THE GRUDGE*: Sie fehlt in *JU-ON* ganz. Die mit dem Buchstaben B bezeichnete Sequenz des amerikanischen Films findet eine ziemlich genaue Entsprechung in *JU-ON*, wobei hier Katsuya (der Sohn und damit die Parallelfigur zu Matthew in *THE GRUDGE*) nicht nur Opfer des Fluches, sondern – so wie Yoko im Remake – vom Fluch befallen selbst zum Monster wird. Auch hier gibt es die zweite Sequenz um die Schwester Hitomi (Susan), die zuerst bei der Arbeit und dann in ihrer Wohnung dem Fluch begegnet. In der Gegenwart von *JU-ON* fehlt die Figur der Yoko (aus Sequenz 1 von *THE GRUDGE*). Im japanischen Film gibt es zwar als Entsprechung einen Mitarbeiter des Sozialamtes, dieser wird aber nur in einem Dialog erwähnt, und man kann nur erahnen, dass er – bevor die Gegenwart des Texts beginnt – im Haus verschwunden sein muss. Die Protagonistin heisst hier Rika und geht ebenfalls ins Haus, wo sie mitansieht, wie der Fluch die alte Frau Sachie (Emma) holt. Sie wird vom Mitarbeiter des Sozialamtes gefunden, die Polizei erscheint, und im Estrich werden die Leichen von Katsuya und seiner Frau entdeckt. Zu erwähnen für die Gegenwartsebene sind einige veränderte Figuren: Die Figur von Karens Doug basiert auf einer engen Freundin von Rika, Mariko, und die Rolle des Kriminalbeamten Nakagawa auf zwei verschiedenen Figuren: einem untersuchenden Kriminalbeamten und dem ehemaligen Polizisten Tōyama. Während die klärenden Dialogszenen hier ebenfalls zwischen Rika und dem älteren Kriminalbeamten geführt werden, ist es Tōyama, der ursprünglich am auslösenden Mord ermittelt hat und nun wieder in die Geschichte hineingezogen wird. Er ist es auch, der das Überwachungsvideo betrachtet, und er geht mit den zwei Benzin-kanistern ins verfluchte Haus. Es gibt einige weitere Sequenzen zwischen Rika und Mariko, die letztlich aber ebenfalls darin enden, dass Mariko im Haus vom Fluch ergriffen wird. Ohne Feuer endet die Gegenwart des Films in diesem Haus mit der Begegnung von Rika und der zum Monster gewordenen ermordeten Frau (die ja in *THE GRUDGE* im Krankenhaus stattfindet). Rika erhascht dabei im Spiegel einen Blick in die Zukunft, in der sie selbst zum Monster geworden ist, und scheint mehr über dieses Schicksal als über die Begegnung mit dem Monster erschrocken. Auch in *JU-ON* gibt es allerdings eine vierte zeitliche Ebene der Story: Tōyamas Tochter kehrt als Teenagerin Jahre später in das verfluchte Haus zurück, wobei die Freundinnen, die sie begleiten, vom Fluch erfasst und selbst zu Geistern werden. In der storyzeitlich letzten Sequenz des Films wird Izumi, so der Name von Tōyamas Tochter, von diesen drei Geistern geholt.

Auch in *JU-ON* ist diese Story nicht chronologisch aktualisiert. Statt mit der zeitlichen Ebene C um Peter, die hier ja fehlt, beginnt der Film mit dem Mord selbst und entfaltet dann die Gegenwart, wobei an gleicher Stelle wie in *THE GRUDGE* die Ebene B um die Familie von Frau Sachie eingeschoben wird. Früher als im amerikanischen Film erreicht Tōyama mit den Benzinkanistern das Haus und sieht dort in einer ähnlichen zeitlichen Überlappung wie in der Sequenz 12/C2 von *THE GRUDGE* seine Tochter Izumi, die eigentlich erst Jahre später beim Haus eintreffen wird.²⁹ Nachdem die beiden anderen Polizisten eingetroffen sind, und ganz zurück in der Gegenwart, treffen alle drei auf den Fluch. Allerdings kann Tōyama entfliehen, während die anderen beiden vom Fluch geholt werden.³⁰ Nun werden die Sequenzen aus der Zukunft eingeschoben, bevor der Film zu Rika zurückkehrt. Als letzte Einstellung des Films fährt die Kamera langsam auf eine weisse Frauenleiche mit langen Haaren und geschlossenen Augen zu. Grundsätzlich ist also die zeitliche Struktur der beiden Filme relativ ähnlich. Allerdings grenzt *JU-ON* seine Episoden klar voneinander ab und leitet sie jeweils mit einem Zwischentitel ein, der den Namen der Hauptfigur des Abschnitts trägt.³¹ Diese verschiedenen zeitlichen Ebenen sind durch den Fluch verbunden und vor allem durch das Haus, das als eigentlicher Protagonist der Geschichte fungiert. Durch diesen episodischen Charakter, sowie durch die Zeitüberlagerung um Tōyama und Izumi und überhaupt das Miteinbeziehen einer Zukunftsebene³² wirkt *JU-ON* viel weniger geradlinig und übersichtlich als *THE GRUDGE*.

Für *RINGU/THE RING* wurde eine gesteigerte Textkohäsion im amerikanischen Film durch den Einsatz von verknüpfenden Elementen festgehalten, welche Fragen stellen und dann in der Folgesequenz Antworten, oder aber Wiederaufnahmen und Verstärkungen der Fragen erhalten. Im Falle von *JU-ON/THE GRUDGE* gibt es diesen Unterschied durchaus auch, er äussert sich aber nur zu einem geringen Mass in gezeigten Ereignissen. *JU-ON* beendet jede seiner sechs mit Namen versehenen Episoden mit dem Auftritt des Fluches, wobei der darauf folgende Beginn einer neuen Sequenz jeweils nicht an das eben Gezeigte anschliesst, sondern nur assoziativ durch das Haus, den Fluch selbst und gewisse gemeinsame Elemente mit der vorherigen Sequenz verknüpft ist. *THE GRUDGE* übernimmt grundsätzlich diese episodische Struktur, betont dabei aber den Zusammenhalt zwischen

29 Während Izumi in der Ebene der Gegenwart als kleines Mädchen gezeigt wird, ist sie hier ein Teenager und also Teil der Zukunftssequenzen.

30 So wie Peter in *THE GRUDGE*, der also auf einer anderen zeitlichen Ebene einen Teil der Figurencharakteristika von Tōyama übernimmt. Es wird aus Dialogszenen zwischen der Frau von Tōyama und Schulkolleginnen von Izumi ersichtlich, dass sich Tōyama zwischen dieser Gegenwart und der Zukunftsebene umgebracht haben muss.

31 Die Gegenwartsebene heisst zuerst ‚Rika‘, später ‚Tōyama‘ und am Ende ‚Kayako‘ (der Name der ermordeten Frau), B1 heisst ‚Katsuya‘, B2 ‚Hitomi‘ und die Zukunftssequenzen werden vom Titel ‚Izumi‘ eingeleitet.

32 Die an dieser Stelle nicht weiter erörterte Hypothese, dass das Miteinbeziehen einer Zukunftsebene im Sinne einer Prolepse oder eines Flashforward schwerer verständlich sein könnte als das einer Analepse oder eines Flashbacks, findet den Ansatz einer Erklärung bei Rimmon-Kenan, die festhält, dass in der westlichen Kultur Zeitsprünge in die Zukunft wesentlich weniger häufig seien als solche in die Vergangenheit (1983: 48).

den Sequenzen durch den Einsatz von verschiedenen narrativen Mitteln stärker. Ein solches Mittel ist die Wiederholung: Rika/Karen hört etwa bei ihrem Besuch bei Sachie/Emma eine Nachricht auf dem Anrufbeantworter, die von der Tochter Hitomi/Susan gesprochen wurde. JU-ON nutzt diese, um die gleich anschließende Sequenz um Hitomi anzuknüpfen und zeigt nun die Tochter beim Sprechen derselben Nachricht. THE GRUDGE übernimmt diese Möglichkeit der Verknüpfung zwischen den Sequenzen B2 und 2, hat die Nachricht aber bereits in der dritten Sequenz, bevor Nakagawa im Haus die Leichen findet, einmal wiederholt. Durch diese Repetition wird der Zusammenhalt der drei Sequenzen gestärkt. Eine weitere Wiederholung findet sich, als Alex Emma und Karen gefunden und die Polizei alarmiert hat. In JU-ON gibt es hier keinerlei Erklärungen und kaum Dialog. Stattdessen erhalten die Polizisten die Telefonnummer des vorherigen Besitzers Katsuya, wählen seine Nummer und werden durch das Geräusch seines Handys zu seiner Leiche im Estrich geführt. Dagegen beginnt bei THE GRUDGE hier die Untersuchung des Falles durch Nakagawa, der ein längeres Gespräch mit Alex führt. Alex identifiziert dabei mittels Foto die Familie von Emma, nennt Jennifer und Matthew mit Namen und erklärt die Familienverhältnisse: Er wiederholt den Zusammenhang der vorangehenden Sequenzen mit derjenigen, in der er sich selbst befindet. Darüber hinaus wird diese Analepse zeitlich genau eingeordnet, indem Nakagawa erzählt, Katsuya sei heute nicht bei der Arbeit erschienen. Schliesslich erwähnt Alex auch Yoko, die ebenfalls nicht bei der Arbeit erschienen sei und erklärt damit erneut die erste Sequenz des Films. Nebst den Wiederholungen werden die einzelnen Sequenzen auch durch andere Mittel viel deutlicher miteinander verbunden als in JU-ON. So etwa im Telefonat von Karen/Rika, nachdem sie Toshio begegnet ist. Während Rika hier nur eine Meldung im Sozialamt macht und sich letztlich abwimmeln lässt, gibt Karen im gleichen Gespräch explizit die Anweisung an Alex, er solle möglichst schnell vorbeikommen, und leitet damit direkt die oben beschriebene Sequenz ein.

Die Verknüpfungen funktionieren aber nicht nur vorwärts im Sinne von Fragen oder Anweisungen, die auf eine Antwort oder Reaktion warten lassen, sondern auch rückwärts im Sinne von kausalen Zusammenhängen: Alex kommt vorbei, weil Karen ihn am Telefon darum gebeten hat. Während der Filmtext von JU-ON kaum Erklärungen für die einzelnen Ereignisse gibt und viele Einzelheiten der Story nur zwischen den Zeilen erkennen lässt, versucht THE GRUDGE stets seine Kernereignisse durch Begründungen zu motivieren. Dies lässt sich etwa an der Figur von Emma/Sachie aufzeigen. Der japanische Film lässt Rika gewissermassen unvorbereitet bei der Frau vorbeikommen und eine völlig apathische Person antreffen, deren Zustand unerklärt bleibt. Das amerikanische Remake fügt dagegen die Figur der Yoko ein und lässt sie den Weg von Karen bereits einmal durchlaufen, so dass bei Einführung der Protagonistin Karen bereits das Haus, der

Fluch und die alte Frau bekannt sind. Ausserdem findet ein Gespräch zwischen dem Sozialarbeiter Alex und Karen statt, der über das bloße Erteilen des Auftrags aus *JU-ON* hinausgeht und stattdessen explizit den Zustand von Emma beschreibt. Die Tendenz zur Motivation, beziehungsweise Erklärung von Ereignissen zeigt sich auch bei den Zeitsprüngen. *JU-ON* setzt den Sprung in die B-Ebene um die Familie von Sachie zwar mit einem Zwischentitel ab, erläutert aber nicht weiter, wann genau die nun beginnende Sequenz stattfindet. Erst mit der Zeit lässt sich die Ebene aufgrund der Figur der Sachie einordnen. Demgegenüber markiert *THE GRUDGE* die Sequenz als Anfang, indem die Besichtigung des leer stehenden Hauses eingefügt und sogleich eine jüngere Emma gezeigt wird, die nun in das Haus einzieht, in dem man sie vorher hat dem Fluch begegnen sehen.

Der Unterschied zwischen der Erzählung von Episoden in *JU-ON* und der teils kausalen, teils erotischen Kette, welche *THE GRUDGE* trotz der Aufteilung in Episoden aufrecht erhalten will, zeigt sich vor allem auch im Verhalten der beiden Protagonistinnen. Während Rika auch nach der Sequenz, in welcher der Fluch Frau Sachie ergreift, nur passiv von Ereignis zu Ereignis geht und die Geschichte grösser zu sein scheint als sie, ist Karen eine aktive Ermittlerin, die nach den Vorkommnissen im Haus nach Erklärungen sucht und im Stile von Rachel aus *THE RING* zu recherchieren beginnt (Abb. 3.4). Diese Recherche liefert wiederum Erklärungen und festigt den Zusammenhalt der Sequenzen, und sie führt auch zur vom Remake hinzugefügten Ebene C um den Professor Peter. Auch wenn hier *THE GRUDGE* die zeitliche Überlagerung von *JU-ON* übernimmt, ist die Sequenz 12/C2 im wesentlichen ein visuell kreativ umgesetztes Flashback oder eine heterodiegetische Analepse (Rimmon-Kenan 1983: 47 und ursprünglich Genette 1972: 82). Motiviert ist diese ausserdem durch ein Buch der ermordeten Frau, das Peter findet und das auch Karen schon in ihrer ersten Sequenz gefunden hat. Die Zeitüberlappung ist nun Karens Blick in die Erfahrungswelt von Peter, der zu einem früheren Zeitpunkt zum Haus gelangt ist und in dieser Sequenz nicht nur die Erklärung für seinen Selbstmord liefert, der ja Prolog des Films war, sondern auch für den Mord, der im Zentrum des Films steht und den Fluch erst ausgelöst hat. Anstatt wie *JU-ON* eine neue Ebene aufzutun, die nur assoziativ mit den anderen Episoden verbunden ist, fügt *THE GRUDGE* eine andere Sequenz ein, welche nichts aufbaut, sondern im Gegenteil Lücken schliesst und die Erzählung fast nahtlos zu einem Ganzen verschmelzen lässt, das sich nur noch durch die nicht immer chronologische Reihenfolge im Filmtext von einer gänzlich linearen Erzählweise abhebt. Diesem Zweck wird auch die konsequente zeitliche Überlappung der entsprechenden Szene in *JU-ON* geopfert, welche eben nicht nur ein Flashforward ist, sondern eine viel konsequenter umgesetzte Begegnung zweier Zeiten und zweier Protagonisten.

Zu erwähnen ist auch als Unterschied in der Struktur die vorletzte Sequenz, die wie bereits in RINGU und THE RING ein Happy-End verspricht, bevor das tatsächliche, für die Protagonisten weniger erfreuliche Ende angefügt wird. Während JU-ON kein solches vorgespieldes Ende kennt, kann man in der vorletzten Sequenz von THE GRUDGE zwar nicht von einem Happy-End sprechen, wohl aber gibt der Film vor, an diesem Punkt alle Fragen beantwortet zu haben und lässt vermuten, dass Karen mit dem Feuer den Fluch besiegt hat. Schliesslich zeigt sich wie in THE RING ein Unterschied in der Geschlossenheit der Geschichte, wobei JU-ON seine Handlung aufteilt, indem er eine Zukunftsebene einführt und in der auf Ebene der Story letzten Sequenz in eine Zukunft verweist, wo es mehrere solche Rachegeister gibt. THE GRUDGE lässt zwar sein Monster ebenfalls unbesiegt, fügt aber keine neuen Figuren ein und endet mit dem Auge des Fluches, das in die Kamera und damit auf die Zuschauer blickt. Wieder tritt gleichzeitig der Fluch in die Welt der Rezipienten über und schliesst dafür die diegetische Welt, in der alles erklärt ist und keine losen Enden bleiben.

Ikonografie

Im Bereich der ikonografischen und formalästhetischen Eigenschaften kann man THE GRUDGE im Vergleich zu THE RING als Vorgänger innerhalb des amerikanischen Korpus betrachten und dann einen Bezug zu JU-ON als japanische Aktualisierung der gleichen Geschichte herstellen. Zuerst einmal muss man dazu festhalten, dass im Vergleich zu THE RING das Monster in der Story von THE GRUDGE viel präsenter ist. Während der erstere Film ja zunächst sein Monster durch das Videoband als Medium im doppelten Sinn vertritt und den Rachegeist selbst erst in der vorletzten Sequenz präsentiert, lässt letzterer seine Protagonisten von allem Anfang seinem Monster begegnen. Diesen Unterschied muss man deswegen betonen, weil sich dadurch gerade im Bereich der Ikonografie verschiedene Ausgangslagen für die beiden Filmtexte ergeben. THE RING braucht wie in Abschnitt 3.1 dargestellt eine ganze Reihe von Bildelementen, um metaphorisch auf sein über weite Strecken abwesendes Monster zu verweisen. Wenn nun – wie in THE GRUDGE – das Monster selbst in Erscheinung tritt, so besteht natürlich weitaus weniger Anlass für solche Bildelemente. Es ist deshalb wenig überraschend, dass die für THE RING festgehaltenen generischen Horrorbilder hier weniger präsent sind. Ohne ankündigende Attribute ist aber auch der Fluch in THE GRUDGE nicht. Zum einen ist es als für diesen Film spezifisches Element der Junge Toshio, der als Vorbote des Monsters immer wieder im Bild erscheint (Abb. 3.5). Zum anderen sind es generische schwarze Katzen, die ebenfalls das Unheil ankündigen. Beide Elemente treten auch im japanischen JU-ON auf. Indem Toshio selbst mehrmals wie eine Katze faucht, wird hier darüber hinaus eine direkte Verbindung zwischen diesen beiden Vorboten hergestellt. Weitere ankündigende Elemente gibt es vor allem auf der Tonspur als diegetische Klangobjekte. Hier sind es neben den erwähnten

Katzengeräuschen Knackgeräusche (in den englischen Untertiteln als *grinding noise* bezeichnet), welche die Stimme des Monsters selbst zu sein scheinen und von den Filmfiguren sowohl direkt, als auch am Telefon gehört werden. Ähnlich eingesetzt wird mehrmals auch ein hochfrequenter Ton, auf den die Figuren reagieren. Sowohl in der ersten Sequenz mit Yoko, als auch in der zweiten mit Karen wird ausserdem ein Kratzen eingesetzt, das sie zu einem Schrank im Obergeschoss führt und dort die Katze und Toshio entdecken lässt. Stärker auf die Tonspur ausgerichtet übernehmen diese Elemente die Aufgabe der Fernseher in *THE RING*, die durch ihr plötzliches Anspringen und das begleitende Rauschen ebenfalls das Erscheinen des Monsters ankündigen.

Ein interessanter Vergleichspunkt ist auch die filmische Darstellung des Monsters selbst. *JU-ON* lässt hier im Laufe des Films – und zwar der Textzeit und nicht etwa der Chronologie der Story folgend – seinen Rachegeist sich von einem fast formlosen Schatten (Abb. 4.1) zu einem immer konkreteren, als ermordete Frau des Prologs gezeichneten körperlichen Monster entwickeln. In den Zwischenstufen sind zuerst Haare erkennbar, dann Augen, und erst zuletzt ein ganzer Körper mit Gesicht. *THE GRUDGE* folgt diesem Modell dagegen nur teilweise. Zwar präsentiert sich auch hier das Monster zuerst als Schatten (Abb. 3.6), hingegen ist es bereits in der Sequenz B2 und also nach etwa einem Drittel des Films ganz als Frau zu sehen. Darüber hinaus werden in einer klaren Anlehnung an *THE RING* die Haare der Frau von Anfang an viel stärker betont. Bereits in der erwähnten grafischen Ausgestaltung des Filmtitels sind als Attribut des schwarzen Schattens Haare erkennbar (Abb. 3.7), und diese werden auch schon in der ersten Begegnung zwischen Karen und dem Monster wieder aufgenommen. Dass sich *THE GRUDGE* für die Attribute seines Monsters nicht nur an der japanischen Vorlage *JU-ON*, sondern auch an *THE RING* orientiert, wird besonders in einer Szene in der Sequenz B1 deutlich, in welcher der japanische Immobilienhändler der Familie von Emma das Haus präsentiert und dabei im Badezimmer einen mit dunklem Wasser gefüllten Trog antrifft. Er versucht diesen zu leeren und wird dabei plötzlich von einer Hand gepackt. Kurz sieht er ein Kind, erschrickt und hält dann – gezeigt in einer Detailaufnahme – ein Bündel Haare in seiner Hand. Auch hier werden so die Haare, die wohl das auffälligste Merkmal des Ring-Monsters Samara/Sadako darstellen, als Bildmotiv aufgenommen. Zusätzlich fungiert wie in *THE RING* Wasser als Attribut des Monsters von *THE GRUDGE*. Später in B1 werden Toshios Fusspuren in Form von nassen Fussabdrücken dargestellt (Abb. 3.8) und in Sequenz 11 begegnet Nakagawa demselben vollen Trog und wird darin ertränkt. Besonders auffällig ist die Verwendung von Wasser in *THE GRUDGE* deshalb, weil es anders als in *THE RING*, in dem die Leiche des Monsters in einem Brunnen liegt oder auch im nachfolgend untersuchten *DARK WATER* (2005), wo es sogar im Titel erscheint, keine Rolle für die Geschichte des Monsters spielt.

Formalästhetische Eigenschaften

Auch sonst gibt es im Bereich des Bildes viele Ähnlichkeiten zwischen *THE GRUDGE* und *THE RING*. Nicht so explizit wie das Haus im Regen im Prolog von *THE RING*, schafft auch *THE GRUDGE* einleitend eine herbstliche, bedrückende Stimmung, indem bei Karens Ankunft der auf der Tonspur betonte Wind am Boden liegende, gefallene Blätter verweht – dies im Gegensatz zu *JU-ON*, der seine Rika bei Sonne und unter Vogelzwitchern ankommen lässt. Er setzt zur Inszenierung des Monsters ebenfalls stark auf die Reaktionen seiner Figuren, wobei allerdings weniger oft Zufahrten und stattdessen meist unbewegte Grossaufnahmen verwendet werden. Ausserdem kommen auch hier Kamerafahrten, die sich um Figuren drehen, zum Einsatz – so etwa gegen Ende der zweiten Sequenz, als sich die Kamera in einer dramatisierenden Bewegung kurz vor dem Erscheinen des Monsters langsam um Emma dreht, die Selbstgespräche führt. Dass sich *THE RING* und *THE GRUDGE* in Einstellungsgrössen und Kamerabewegungen insgesamt gleichen, ist vor allem deswegen erwähnenswert, weil sich die beiden japanischen Filme *RINGU* und *JU-ON* gerade in diesem Bereich stark unterscheiden. Für *RINGU* wurde festgehalten, dass er im Vergleich zu seinem amerikanischen Remake meist relativ weit weg von seinen Figuren bleibt und seine Kamera viel weniger bewegt. In *JU-ON* kommt dagegen ein vollkommen anderer Stil zum Einsatz, der die Kamera sehr nahe an die Figuren heranrückt. Viel stärker noch als in den beiden bisher betrachteten amerikanischen Remakes spielt sich der Schrecken in *JU-ON* auf den Gesichtern seiner Opfer ab, die nicht nur als Ganzes gross im Bild zu sehen sind, sondern zum Teil so stark angeschnitten werden, dass im Bild kaum mehr das halbe Gesicht sichtbar ist (Abb. 4.2). Auch im Bereich der Kamerabewegungen geht *JU-ON* andere Wege. Der ruhigen Kameraführung von *RINGU* setzt er zum Teil stark verwackelte POV-Einstellungen gegenüber, welche die Kamera subjektivieren und mit den Detailaufnahmen der Gesichter entsprechend stärker die Erfahrungswelt der Opfer betonen. Sein amerikanisches Remake ähnelt auch hier mehr *THE RING* als *JU-ON*, weil zwar ebenfalls POV-Einstellungen zum Einsatz kommen, diese aber durch ruhige Kamerafahrten aktualisiert sind.

Auch wenn sich *THE GRUDGE* und *THE RING* in ihren formalästhetischen Eigenschaften insgesamt gleichen, gibt es dennoch einige Unterschiede, die man hier anführen muss. Zum einen sind die Schockszenen zu erwähnen, die in *THE GRUDGE* häufiger eingesetzt werden als in *THE RING*. Wie schon abschliessend in der Analyse von *THE RING* erwähnt geht es dabei um ein von einem Objekt oder dem Bildrand verdecktes Element, das mit dem Monster zu tun hat und plötzlich im Bild erscheint. Dieses erschreckende Erscheinen im Bild wird dabei immer von einem Klangobjekt begleitet. Erwähnt wurde bereits der Kinderarm, der plötzlich aus dem Trog gestreckt wird und den Immobilienhändler packt, und gleich eingesetzt werden auch die Hände von Emma, die bei Karens

Ankunft an einer Glasscheibe kratzen. Schockmomente werden so über den ganzen Film verteilt immer wieder eingesetzt – von der ersten Sequenz, als sich Yoko in der Dunkelheit umdreht und im Bild urplötzlich das Gesicht des Monsters erscheint, bis zur letzten Sequenz, in der sich die Leiche von Doug ruckartig und von einem Geräusch begleitet bewegt. Der Unterschied zwischen den beiden Remakes liegt dabei nur in der Häufigkeit – Schockszenen kommen auch in *THE RING* vor und sind dort wohl nicht zuletzt deshalb seltener, weil das Monster selbst erst am Ende des Films gezeigt wird.

Ein zweiter Unterschied liegt in der Farbgestaltung. Während *THE RING* fast durchwegs entsättigte Farben verwendet, wechselt *THE GRUDGE* immer wieder zwischen einem warmen Farbschema – vor allem in den Aussenszenen, in denen zum Teil die Sonne scheint – und einer dunklen und entsättigten Farbgebung, die vor allem dann eingesetzt wird, wenn es zu Begegnungen mit dem Monster kommt. Interessant ist hier ein Blick auf *JU-ON* als Referenz, der nämlich gerade dadurch auffällt, dass er durchwegs zu satteren und wärmeren Farben tendiert. So trägt die Protagonistin Rika ein farbiges T-Shirt, wohingegen Karen weiss gekleidet ist, und während *THE GRUDGE* die Auftritte seines Monsters in Düsternis hüllt und etwa in der erwähnten Szene mit dem Immobilienhändler ähnlich wie *THE RING* ein bläuliches Farbschema verwendet, bleibt *JU-ON* auch hier bei seiner wärmeren Farbgebung (Abb. 3.9 und 4.3). Als mögliche Erklärung für die auffälligen Farbwechsel in *THE GRUDGE* kommt damit das Spannungsverhältnis zwischen dem Bezug zu *JU-ON* als japanische Vorlage und Werk desselben Regisseurs und demjenigen zu *THE RING* als Vorgänger im amerikanischen Zyklus in Frage: *THE GRUDGE* oszilliert in seinem Farbschema zwischen dem Stil seines Regisseurs, beziehungsweise seiner japanischen Vorlage, und dem Genrestil des amerikanischen J-Horror.

Trotz dieser wenigen Unterschiede überwiegt hingegen der Eindruck einer formalästhetischen Ähnlichkeit zwischen *THE RING* und *THE GRUDGE*. Diese zeigt sich nicht zuletzt da, wo sich *THE GRUDGE* merklich von *JU-ON* unterscheidet, und lässt sich beispielsweise an der Sequenz B2 illustrieren. Der Einfachheit halber wird an dieser Stelle auf ein eigentliches Protokoll verzichtet und es werden stattdessen die für das Argument wichtigen Unterschiede herausgestrichen. Inhalt der Sequenz ist die Begegnung zwischen Susan/Hitomi und dem Monster. Dieses Aufeinandertreffen findet am Arbeitsplatz statt, wird dann durch das Hilfesuchen beim Sicherheitsdienst unterbrochen und endet schliesslich in der Wohnung, wo Susan/Hitomi – erfasst vom Monster – buchstäblich verschwindet. Grundsätzlich aktualisiert *THE GRUDGE* diese Ereignisse sehr ähnlich wie *JU-ON*, allerdings ersetzt hier eine längere Szene im Treppenhaus die Toilettenszene von *JU-ON* und lässt dabei das Monster nicht nur als Schatten, sondern körperlich auftreten. Grossaufnahmen von Susans

Gesicht wechseln sich mit dramatischen Auf- und Untersichten im scheinbar endlosen Treppenhaus ab. Licht flackert oben, Geräusche verstärken die unheimliche Atmosphäre, dann löscht langsam und begleitet von einem Scherbenegeräusch von oben nach unten, Stockwerk für Stockwerk das Licht und zugleich, beziehungsweise als Zwischenschnitt, nähert sich das Monster die Treppe hochkriechend und Knackgeräusche von sich gebend. Gerade als es ganz dunkel wird, entwischt Susan zurück in den Korridor und sieht noch kurz das Gesicht des Monsters, bevor sie davonrennen kann. Die Dynamik des Schnittes ist hier vergleichbar mit der Montage in der vorletzten Sequenz von *THE RING* und verwendet mit flackernden und sich löschenden Lichtern, expressiven Kamerawinkeln, Geräuschen und einem unausweichlich näher kommenden Monster zugleich eine Reihe von generischen Elementen, von denen keines in der entsprechenden Szene von *JU-ON* eingesetzt wird. *JU-ON* zeigt sein Monster hier noch als Schatten, der sich durch eine unspektakuläre Langsamkeit und durch eine weitgehende Formlosigkeit auszeichnet, die weit weg von dramatischen Auftritten eine schleichende Angst in Hitomi auszulösen scheint. *THE GRUDGE* inszeniert dagegen das entsprechende Ereignis – ähnlich wie *THE RING* seinen Prolog – als sich dramatisch zuspitzende Konfrontationssituation, in der vor allem auch das Element der Zeit betont wird: Mit der sich von oben nähernden Dunkelheit und dem von unten herankriechenden Monster ist Susan gewissermassen umzingelt, und sie schafft es erst im letzten Moment, sich loszureissen und dem Monster – vorerst – zu entfliehen.

Für *JU-ON* wurde als Eigenheit – und als Unterschied zu *THE GRUDGE* – bereits die Farbgebung und die Nähe der Kamera erwähnt, die zu angeschnittenen Gesichtern führt. Besonders auffällig sind ausserdem einige Montageeffekte, die vor allem in Szenen mit dem Jungen Toshio eingesetzt werden. Hier schneidet *JU-ON* mehrmals in der Bewegung einer Figur auf eine andere Perspektive der gleichen Szene und lässt dabei Toshio erscheinen oder verschwinden. Dieser einfache Trick stellt im Filmbild die Spannung zwischen dem in der diegetischen Welt Realistischen und der Aussergewöhnlichkeit des Monsters dar. Bereits erwähnt wurde die raffinierte zeitliche Überlappung, die einen ähnlichen Effekt durch narrative Mittel erzeugt (wobei dieser im Bild durch die Farbgebung markiert wird). Erwähnenswert ist in diesem Sinn auch die Liftfahrt Hitomis in ihre Wohnung in der Entsprechung zur Sequenz B2 von *THE GRUDGE*. Hier gibt es in *JU-ON* mehrere Achsensprünge in der Darstellung von Hitomi, einmal verlässt die Kamera gar das innere des Lifts und zeigt Hitomi plötzlich aus einer Aussenperspektive, und aus dem Liftfenster ist in jedem Stock der junge Toshio zu sehen, der geisterhaft immer wieder erscheint, wo er doch ein Stockwerk tiefer sein müsste. Von dieser visuell raffinierten Szene bleibt in *THE GRUDGE* nur das mehrmalige Erscheinen von Toshio (Abb. 3.10). Das heisst, dass sich *THE GRUDGE* im Gegensatz zu *JU-ON* viel

häufiger an die gängige Schnittpraxis des Hollywoodkinos hält und Konventionen wie die 180-Grad-Regel oder die Kontinuität in der Découpage der visuell auffälligen Bildsprache von JU-ON vorzieht. Gleiches gilt auch für die Grösse der Einstellungen, und es bleiben von den formalästhetischen Eigenheiten der japanischen Vorlage eigentlich nur in gewissen Szenen die warme Farbgebung und einige Aufsichten im Haus, welche direkte Kopien der entsprechenden Einstellungen in JU-ON sind.

Abschliessend seien als thematisches Element die technischen Gerätschaften des Alltags erwähnt, die ja in THE RING und RINGU in Form von Telefonen und vor allem Fernsehern eine zentrale Rolle als Medium des Monsters spielen. THE GRUDGE und JU-ON haben im Gegensatz dazu zwar ein Haus zum Thema, das von einem Fluch belegt ist, hingegen ist auch hier der Einsatz von Alltagstechnologie augenfällig. Zum einen sind es Handys, auf denen die Stimme des Monsters erklingt, zum anderen wird das Monster wieder durch ein Videoband – dasjenige der Überwachungskamera, die in der Sequenz B2 das Erscheinen des Monsters als Schatten aufzeichnet – vermittelt, wobei auch hier das Erscheinen des Fluches im Bild von Bildstörungen begleitet wird. Ob es sich hierbei um eine thematische Ähnlichkeit oder um eine Anspielung von THE GRUDGE und JU-ON auf die Ring-Filme handelt, ist nicht eindeutig feststellbar. Eine klare Anspielung von THE GRUDGE an THE RING, die in den japanischen Filmen nicht stattfindet, ist dagegen die allerletzte Einstellung: Sie zeigt das Gesicht des Monsters und hinter den langen Haaren, die das Gesicht bedecken, ein einzelnes starrendes Auge – ein Bild, das nichts mit der Darstellung des Monsters in JU-ON zu tun hat, und stattdessen ziemlich genau der Inszenierung von Sadako und Samara in RINGU und THE RING entspricht (Abb. 3.11).

3.4 DARK WATER (2005) / HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (2002)

Ein Jahr nach *THE GRUDGE* erscheint *DARK WATER* in den amerikanischen Kinos. Seine Story basiert auf einem Roman von Kôji Suzuki, der auch schon die Romanvorlage für *THE RING/RINGU* geschrieben hat, sowie auf dessen japanischer Verfilmung *HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA*³³. Beide Filme haben als Protagonistin eine geschiedene Frau (Dahlia/Yoshimi), welche sich in einem Sorgerechtsstreit mit ihrem Ex-Mann (Kyle/Kunio) um die gemeinsame Tochter (Cecilia/Ikuko) befindet.

Narrative Struktur

Wie sich dem tabellarischen Vergleich der beiden Textstruktur im Appendix 2 entnehmen lässt, sind sich der japanische Film und das amerikanische Remake auch in ihrer Textstruktur sehr ähnlich – auch wenn es vor allem in der Reihenfolge der Ereignisse einige Unterschiede gibt. Weil die Reihenfolge der Sequenzen im Text ausserdem chronologisch ist – abgesehen von einigen klar markierten Flashbacks –, gibt es auch im Bereich der Verbindungen zwischen den einzelnen Abschnitten weniger klare Unterschiede als in den beiden vorher untersuchten Filmpaaren. Dies ist aber nicht als Unterschied zu den anderen amerikanischen Remakes zu verstehen. Denn die nahtlose Aneinanderknüpfung verschiedener Ereignisse und Sequenzen, die in *THE RING* und *THE GRUDGE* trotz zeitlich verschachtelter Filmtexte sichergestellt wird, ist in *DARK WATER* – ohne solche Zeitsprünge und mit einem Handlungsort, der theaterstückartig über weite Strecken auf den einen Wohnblock beschränkt ist – ebenfalls gewährleistet.

Dies gilt auch für HMS, wobei sich in einzelnen Beispielen doch zeigt, dass *DARK WATER* diese Verknüpfungen etwas stärker gewichtet. Ein solches Beispiel ist das Treffen mit dem Anwalt: Das Treffen selbst ist in HMS ein Zufall, und vorher war nie die Rede davon, dass Yoshimi überhaupt einen Anwalt bräuchte. Dagegen wird in *DARK WATER* im direkten Anschluss an das Finden einer Wohnung die zweite Sequenz bei der Behörde eingesetzt, in der sich Kyle – als direkte Konsequenz der vorangehenden Sequenz – über die Distanz zwischen ihm, der in Jersey wohnt, und ihr, die nun eine Wohnung auf Roosevelt Island ausgesucht hat, beklagt. Er sagt, er werde aufgrund dieser neuen Wohnung auf alleiniges Sorgerecht klagen und fordert sie explizit dazu auf, sich einen Anwalt zu besorgen. Diese Aufforderung wird von einem Mitglied der Vormundschaftsbehörde ein zweites Mal bestätigt und damit das Treffen zwischen Dahlia und dem Anwalt weit ab von jedem Zufall durch die vorangehenden Ereignisse motiviert.

³³ Der Titel, 仄暗い水の底から, bedeutet übersetzt soviel wie ‚Vom Grund des dunklen Wassers‘ und wird in der Folge mit HMS abgekürzt.

Stärker ist diese Tendenz zur engeren Verbindung der einzelnen Ereignisse in der Motivation der Figuren und ihrer Einbindung in die Geschichte ausgeprägt. HMS lässt einen im Dunkeln, was die Figur des Kunio (Kyle in *DARK WATER*) betrifft. Er erscheint jeweils im Warteraum bei den Sitzungen zum Sorgerecht und holt einmal unerwartet beim Kindergarten Ikuko ab, als sich Yoshimi verspätet. Damit bleibt die Figur des Kunio ein loses Ende der Geschichte, das nie restlos erklärt wird. Kyle ist im Gegensatz dazu in *DARK WATER* viel stärker in die Geschichte eingebunden. Als Begründung für die örtliche Trennung wird eine Frau in Kyles Leben angegeben, die in Jersey wohnt, er reagiert in seinem Handeln direkt auf die Ereignisse in Dahlias Storyline, er tritt immer wieder auf, wenn er Cecilia abholt und wieder zurückbringt (hier teilen sich die Eltern vorläufig das Sorgerecht, während sich in HMS zunächst nur die Mutter um das Mädchen kümmert), und am Ende gibt es gar eine Versöhnung, in der er die Differenzen mit Dahlia beilegen kann. Noch viel ausgeprägter ist diese Tendenz zur Motivierung aber in der Figur der Dahlia. Die Vorgeschichte mit der Mutter, die sie verlassen hat, wird im Fall von Yoshimi nur kurz in einem einleitenden Flashback erwähnt. In *DARK WATER* wird diese Verbindung zu Natasha, die ja ebenfalls von der Mutter vergessen wurde, viel stärker betont. In Träumen begegnet Dahlia der Mutter, Cecilia erzählt diese Vorgeschichte nach (wobei sie behauptet, sie wisse um diese Trauma der Mutter, weil Natasha es ihr erzählt habe) und Dahlia selbst bekräftigt mehrmals, dass sie Natasha verstehe, und betont damit erneut die Schicksalsverwandtschaft zwischen ihr und dem Mädchen.

Ähnlich wie Ryûji in *RINGU* ist auch in HMS die Figur der Yoshimi in vielen Abschnitten mehr von Intuition geleitet als von im Filmtext sichtbaren Ereignissen. Dahlia handelt dagegen meist aufgrund äusserlicher Beweggründe. Ein Beispiel ist hier etwa das Aufdecken des Todes von Natasha/Mitsuko, das in HMS das Finale einleitet und in *DARK WATER* eine Sequenz früher geschieht. Nachdem sie der Anwalt überzeugt hat, dass sie nervenstärker sein muss, die Wohnung wieder hergerichtet ist und Mitsuko überwunden scheint, findet Yoshimi in HMS erneut die rote Kindertasche, die Ikuko in der zweiten Sequenz gefunden hat und die beharrlich immer wieder auftaucht, nachdem sie entsorgt worden ist. Als Attribut von Mitsuko verweist die Tasche direkt darauf, dass Mitsuko – genauso beharrlich wie die Tasche – wieder aufgetaucht ist, und zwingt die Mutter zum Handeln. Der erste Anstoss kommt hier also von einem äusseren Ereignis. Dass Yoshimi genau jetzt die verschiedenen Informationen verknüpfen kann – den Fundort der roten Tasche auf dem Dach, die Sichtung von Mitsuko ebenda und den Wassertank, der sich hier befindet –, wird dagegen nicht durch äussere Ereignisse motiviert, und der Zeitpunkt dieses Aufdeckens des dem Film zu Grunde liegenden Rätsels erscheint so als ein Produkt des Zufalls. In *DARK WATER* ist die gleiche Sequenz ganz anders in den Filmtext eingebunden. Unmittelbar vorher hat der Anwalt

wichtige Informationen zu Natasha aufgedeckt, und als er die Wohnung verlässt, blickt Dahlia, die nun allein ist, die Stelle des Wasserflecks an. Die Decke ist nun aufgerissen, aber der Ort fungiert immer noch als Verbindung zu Natasha, und Dahlia versetzt sich in Natasha hinein, indem sie sagt: „She left you behind.“ Natasha bleibt nicht stumm, eine Stimme flüstert, „help me“ und rennende Schritte sind im Korridor zu hören. Dahlia geht zum Korridor und sieht dort nasse Fussspuren, denen sie nun Schritt für Schritt bis aufs Dach folgt. Auf dem Dach erblickt sie ebenfalls den Wassertank, aber im Gegensatz zu HMS läuft hier an den Aussenwänden des Tanks Wasser hinunter und zeigt damit auf sich selbst als Quelle des titelgebenden dunklen Wassers. Nun folgt die Parallelmontage zwischen dem Hineinfallen Natashas in den Tank und der Aufdeckung dieses Rätsels durch Dahlia. Man sieht also deutlich, dass DARK WATER zum einen seine Protagonistin viel stärker durch äusserliche Elemente leitet und zum anderen die einzelnen Ereignisse wiederum viel nahtloser verknüpft. Keine Entscheidung von Dahlia scheint dem Zufall überlassen, sondern es gibt stets ein narratives und/oder ein bildliches Element, das sie zum nächsten Schritt zwingt.

In diesem Abschnitt zeigt sich ausserdem wieder ein vorgespieltes Ende, wie es auch in den bisher untersuchten Remakes vorkommt. Auch in HMS gibt es vor dem Ende eine Zäsur, indem sich Yoshimi für einen Moment vom Anwalt überzeugen lässt, dass vielleicht doch alles in Ordnung sei, bevor dann eben wiederum die rote Tasche auftaucht. Wirklich abgeschlossen wäre die Geschichte freilich nicht, denn das Rätsel im Kern des Films, auf das immer wieder hingewiesen wurde, bleibt ja ungelöst: Weder ist Mitsuko im Haus je eindeutig aufgetaucht, noch ist ihre Entstehung als Geist erklärt – und einen Abschluss darin zu sehen, dass alles nur Yoshimis und Ikukos Einbildung gewesen sein könnte, scheint keine befriedigende Lösung. DARK WATER verbindet dagegen bereits in diesem Moment fast alle losen Enden. Natashas Tod und damit ihre Geistwerdung sind erklärt, der Hauswart, der die Leiche von Natasha längst hätte finden müssen und obendrein den Unfall durch das Offenlassen der Tür zum Dach mitverschuldet hat, ist zur Strecke gebracht, der Sorgerechtsstreit ist beigelegt und das Verlassen der mit einer unheilvollen Geschichte belasteten Wohnung ist beschlossene Sache. Fast könnte der Film hier mit einem Happy-End schliessen. Dieser Moment währt aber auch hier nur kurz und es folgt die finale Konfrontation und schliesslich die Selbstaufopferung der Mutter, die damit ihre Tochter retten kann.

In diesem Finale ist damit wiederum ein deutlicher Unterschied zwischen japanischer Vorlage und amerikanischem Remake auszumachen. Yoshimi verwechselt noch einmal die eigene Tochter mit dem kindlichen Geist und realisiert plötzlich, dass sie die Mutter von Mitsuko werden muss, um dem Spuk ein Ende zu setzen. In DARK WATER sind dagegen die Verhältnisse geklärt, Cecilia ist Cecilia und das Monster bleibt das Monster. Dahlia kommt nicht aus inneren Anstössen zur

Realisierung, dass sie Natashas Mutter werden muss, sondern sie liefert sich einen Kampf mit dem Monster und muss zusehen, wie die eigene Tochter beinahe ertränkt wird (Abb. 5.1). Die Uhr tickt also, und sie versucht als letzten Ausweg und in einem Zustand von absoluter Hilflosigkeit die Tochter damit zu retten, dass sie sich selbst an ihrer Stelle dem Monster übergibt. Auch in HMS wird Ikuko zwar unter Wasser gezogen, hier ist diese bedrohliche Situation aber bereits wieder vorbei, als Yoshimi in die Wohnung zurückkehrt, und die Entscheidung fällt sie in einem Moment, in dem ihre Tochter suchend aus der Wohnung herauskommt.

Auch in *DARK WATER* und *HMS* zeigt sich so ein enges Aneinanderbinden von aufgestellten Fragen und gegebenen Antworten, beziehungsweise bekräftigenden Wiederholungen dieser Fragen. Die grosse Frage nach dem Wesen des ganzen wasserbezogenen Spuks ist dabei in japanischer Vorlage und amerikanischem Remake gleich präsent. Während sich aber *HMS* immer wieder auf die im Kern stehende Frage zurückbesinnt, verknüpft *DARK WATER* im Stile der Ermittlungen von Rachel in *THE RING* darüber hinaus die einzelnen Ereignisse immer wieder mit kleinen Fragen und Antworten zu einer restlos erklärten Ereigniskette.

Ikonografie

Auf Ebene der ikonografischen Elemente gibt es auch in *DARK WATER* und *HMS* – wie schon in den anderen Filmpaaren – metonymische Verweise auf das Monster, die im Film selbst geschaffen werden. Zum einen ist das der Kinderrucksack im amerikanischen und die rote Kindertasche im japanischen Film, von der bereits erwähnt wurde, dass sie immer wieder erscheint und damit auch auf das immer noch unerklärte Rätsel im Kern verweist. *DARK WATER* betont dabei den Kinderrucksack zusätzlich, indem er in mehreren Szenen Thema des filmischen Dialogs ist: Cecilia fragt vor Ablauf der einwöchigen Wartefrist nach, ob sie den Rucksack haben könne, und später behauptet der Hauswart, jemand habe den Rucksack abgeholt, wofür ihn Cecilia der Lüge bezichtigt. Als motivisches Element, das durch Musik und unverhofftes Auftauchen als aussergewöhnlich markiert ist und als eines von mehreren Zeichen für ein im Kern stehendes Mysterium fungiert, gewinnt der Rucksack im Verlaufe des Films als Bild eine unheimliche Bedeutung. Generisch ist dabei höchstens die rote Farbe, die deutlicher im japanischen Film Eigenschaft der Tasche ist. Als weitere solche Zeichen, die mit der Zeit immer klarer auf eine unnatürliche Quelle und zuletzt auf Natasha als Monster verweisen, werden auf der Tonspur Schritte aus dem oberen Stock eingesetzt, der eigentlich verlassen sein müsste. *DARK WATER* relativiert die Mysteriosität allerdings wieder, indem er in Form von randalierenden Jugendlichen eine plausible Erklärung gibt. Weitere Tonelemente sind Wassergeräusche und schliesslich als

eindeutig auf Natasha verweisendes Zeichen eine flüsternde Stimme, die aus der Wand zu Dahlia spricht und etwa die Wassertank-Szene auslöst. Diese Stimme spricht auch zu Cecilia und singt mit ihr das Kinderlied „Itsy Bitsy Spider“, das später am Kindergarten wiederholt wird und dann selbst schon eine unheimliche Bedeutung erhalten hat. Weniger direkt werden auch die hochfrequenten Töne, die wie in *THE GRUDGE* als diegetisches Geräusch eingesetzt werden und Dahlia das Gesicht verziehen lassen, als Verweis auf Natasha eingesetzt – sie sind zugleich eine Veräusserlichung der Migräneanfälle von Dahlia. Auf Ebene des Bildes gibt es darüber hinaus eine Reihe mit Wasser im Zusammenhang stehender Elemente, die als solche Indizes für eine anfangs unbestimmte und dann immer bestimmter werdende Ursache stehen. Wie auch in *HMS* ist da zuallererst der Wasserfleck an der Decke der Wohnung, der durch seine Inszenierung von Anfang an als bedeutend markiert wird. In einer ähnlichen Einstellung wie Emma in *THE GRUDGE*, die beim Besichtigen des Hauses den Estrich anstarrt (Abb. 3.12), wird auch Cecilia in einer Nahaufnahme mit schräg nach oben gerichtetem Blick gezeigt (Abb. 5.2) und der Fleck, der vorher zu sehen war, zusätzlich mit bedrohlicher Musik unterstrichen. Im Verlaufe des Films wird dieser Fleck nun immer grösser und in *DARK WATER* – im Gegensatz zu *HMS* – nicht nur als einfacher Wasserschaden dargestellt, sondern als unnatürlich schwarzes, fast organisches Etwas, das wie eine Pestbeule des Hauses wächst und wesentlich dramatischer wirkt als der Fleck im japanischen Film (Abb. 5.3 und 6.1). Darüber hinaus wird dieser Überfleck immer wieder durch die Musik und später durch heraustropfendes dunkles Wasser betont, und häufig werden auch POV-Einstellungen aus seiner Sicht eingestreut, wodurch dieses Bildelement fast schon eine anthropomorphe Präsenz erhält.

Weitere Instanzen des Elements Wasser sind in den nassen Fussspuren zu finden, welche ja auch in *THE GRUDGE* eingesetzt wurden.³⁴ Einmal kommen wie in *HMS* Haare aus dem Wasserhahn, die damit nach den beiden anderen Remakes auch hier eingesetzt werden und bereits ein motivisches Element des Zyklus darzustellen scheinen. Ausserdem regnet es über weite Strecken des Films in Strömen (Abb. 5.4), womit zusätzlich auch die im Film vorherrschende Düsternis motiviert wird. Das titelgebende dunkle Wasser, das in *DARK WATER* anders als in *HMS* nicht nur dreckig braun, sondern regelrecht schwarz ist, wird selbst in mehreren Szenen eingesetzt und als Stellvertreter des Monsters verwendet, das wie in *THE RING* erst gegen Ende selbst in Erscheinung tritt. An dieser Stelle scheint es sinnvoll, die bereits angedeuteten Unterschiede in der Begegnung im Kindergarten zwischen Cecilia/Ikuko und dem Monster anzusprechen. In *HMS* spielen die Kinder verstecken, Ikuko entfernt sich von den übrigen Kindern, und mit einer verwackelten Kamerafahrt und einer ansteigenden Geräusch- und Musikkulisse wird die Präsenz von Mitsuko

34 Vermutlich wurden sie dort, wo sie keine Verankerung in der Geschichte haben, von *HMS* übernommen.

angedeutet, deren Füße dann in einer Einstellung zu sehen sind: Langsam geht sie auf die Kamera zu, die als POV von Ikuko funktioniert, und aus ihren Füßen strömt dabei Wasser (Abb. 6.2). Die Musik schwillt noch stärker an und der Film schneidet auf die im Taxi ankommende Mutter. In *DARK WATER* beginnt die gleiche Sequenz mit einem generischen Horrorbild, das wie etwa in *THE EXORCIST* (1973) Cecilia für einen Moment als Besessene darstellt, deren Arm von unsichtbaren Kräften ruckartig bewegt wird. So übermalt sie ihre eigene Zeichnung, schreit dazu immer wieder „stop it“ und wird von der Lehrerin auf die Toilette geschickt, um ihre Hände zu waschen. Ihre Verbindung zu Natasha, an die ihre Aufforderung aufzuhören gerichtet sein muss, wurde dabei schon früher im Film etabliert. Man hat Cecilia mehrmals im Gespräch mit ihr gesehen, was Dahlia als Selbstgespräche mit der imaginären Freundin interpretiert hat. In diesen Gesprächen ist immer nur Cecilia zu sehen, und manchmal auch nur sie zu hören, andere Male aber auch als Flüstern die Stimme von Natasha. Cecilia geht im Kindergarten auf die Toilette und wäscht sich die Hände, wobei abgesehen vom Rauschen des Wassers Stille herrscht. Plötzlich beginnt das Wasser in einer WC-Schüssel zu sprudeln, es färbt sich dunkel und beginnt überzulaufen. In einer weiteren Einstellung sieht man, dass das dunkle Wasser auch aus anderen WC-Schüsseln quillt. Nun läuft auch über die Hände von Cecilia nicht mehr klares, sondern dunkles Wasser, in der Grossaufnahme sieht man Cecilias erschrockenes Gesicht und die flüsternde Stimme von Natasha spricht sie direkt an. Hinter der semitransparenten Scheibe sind die Umrisse von Natasha zu sehen (Abb. 5.5), plötzlich läuft auch aus allen Hähnen, einem nach dem anderen, dunkles Wasser und Cecilia flüchtet sich in einer Aufsicht in eine WC-Kabine. Sie schreit, Natasha solle weggehen, man hört das Quietschen der Aussentür, Cecilia schliesst das Schloss ihrer Kabine, man sieht eine Gestalt vor dem Spalt zwischen Tür und Kabine vorbeigehen, und schliesslich sieht man in einer anderen Einstellung, aber analog zu *HMS* unter der Tür die Schuhe von Natasha und fließendes dunkles Wasser. Ein schriller Schrei von Cecilia beendet die Szene, und es folgt der Schnitt zu Dahlia.

Es ist an diesem Beispiel klar zu sehen, dass *DARK WATER* viel bildlicher mit seiner Natasha umgeht und sie vor allem durch den dramatischen Einsatz von überlaufendem Wasser darstellt. Diese Szene ist dabei vergleichbar mit der Treppenhausszene aus *THE GRUDGE*, wobei besonders die stufenweise erfolgende Eskalation der Situation mit sich immer weiter ausbreitenden fließenden Wasserquellen und dem Herannahen des Monsters auffällt. Zu einer ähnlichen Szene kommt es bereits früher, in Sequenz 8 im Waschraum, in der Dahlia auf Natasha trifft. In einer nahen Einstellung sieht man die laufende Waschmaschine und dann Dahlia, die wartet (Abb. 5.6). Die Maschine stockt plötzlich und bewegt sich nur mehr ganz langsam, als ob etwas Grosses und Schweres darin wäre. Dies ist begleitet von rumpelnden Geräuschen und dramatischer

Streichermusik. Dahlia geht zur Maschine und es folgt eine POV-Einstellung von ihr, eine Zufahrt auf die Maschine. Dahlia öffnet die Waschmaschinentür – es folgt eine Schocksequenz in der Dahlia erschrocken einatmet, worauf man einen der randalierenden Jugendlichen sieht, der nach seinen Zigaretten greift und dann wieder geht. Die Kamera dreht sich in dieser Einstellung um Dahlia – eine Bewegung, wie man sie auch schon in *THE RING* gesehen hat. In einem *impossible shot* zeigt die Kamera, die sich im Innern der Maschine zu befinden scheint, wie Dahlia die Wäsche herausnimmt. Dann wechselt sie die Maschine, wirft Geld hinein und findet – erneut von dramatischer Musik begleitet – in einem Abfalleimer nebenan den Kinderrucksack. Es hat ein Namensschild darin, auf dem der Name Natasha steht. Sie wirft den Rucksack wieder in den Mülleimer und geht zurück zu den Waschmaschinen. Es folgt wieder ein Schockmoment und aus einem Wasserhahn fließt dunkles Wasser, aber gleich darauf klärt es sich wieder und die Musik, die kurz angeschwollen war, flacht wieder ab. Dahlia wäscht sich die Hände, dreht den Hahn zu und setzt sich dann wieder auf den Stuhl, gewissermassen auf die Ausgangsposition und hält sich den Kopf. In der gleichen Einstellung wie eben ist die Waschmaschine am Laufen, als ein hochfrequenter Ton erklingt und die Maschine plötzlich zu wackeln beginnt. Die Kamera fährt langsam und dramatisch noch näher auf Dahlia zu, die aufblickt. Herzsschlagartiges Klopfen erklingt auf der Tonspur, und die Kamera fährt nun auch auf die Waschmaschine zu, die immer noch stark wackelt. In der nächsten Einstellung befindet sich die Kamera oberhalb der Waschmaschinen und fährt auf Dahlia zu, die aus dem Stuhl aufsteht und zur Maschine geht. In einer Aufsicht und dann in einer Kühlschrankeinstellung durch Wasser und Wäsche hindurch blickt Dahlia in die Maschine hinein. Dann, in der POV von Dahlia, schwillt die Musik an, ein schriller Kinderschrei erklingt, in der Maschine sind kurz Kinderhände zu sehen und dunkles Wasser quillt an den Rändern der Maschinentür hervor. Dahlia weicht mit offenem Mund zurück, ihre Hände sind am Boden und von dunklem Wasser umgeben, und sie schreit nach Hilfe. Es folgt ein Schnitt auf den Wischmob des Hauswartes, der nun die Überschwemmung aufwischt. Auch in dieser Szene, die in *HMS* gänzlich fehlt, zeigt sich eine ähnliche bildliche Darstellung, wobei hier als zusätzliche Irreführung der Zuschauer in aus anderen Horrorfilmen bekannter Weise zuerst zweimal ein Schockmoment eingebaut wird, ohne dass tatsächlich das Monster erscheinen würde. Beim dritten Mal tritt Natasha, umgeben von viel dunklem Wasser, tatsächlich auf, wobei als Schaden nur das Erschrecken von Dahlia entsteht, während als Steigerung in der Szene im Kindergarten Cecilia im Spital behandelt werden muss. Auch auf der Makroebene des Textes gibt es hier also eine Steigerung und die Bedrohung geht – wie in *THE RING* – von Dahlia auf ihr Kind über.

Formalästhetische Eigenschaften

In diesen Szenen sind auch schon einige der formalästhetischen Eigenschaften von *DARK WATER* zum Vorschein gekommen, der also in vielen Bereichen ähnliche Stilmittel für die Inszenierung des Horrors anwendet wie schon *THE RING* und *THE GRUDGE*. Die Reaktionen der Figuren in Grossaufnahmen sind dabei ebenso vorhanden wie die dramatischen Zufahrten, welche die Quelle des Schreckens buchstäblich näher an die Kamera heranrücken. Jump-Cuts werden hier nur als Veräusserlichung der Migräneanfälle von Dahlia verwendet, wozu auch andere Mittel, wie etwa die generische Darstellung des von mehreren Spiegeln unterbrochenen Gesichts eingesetzt werden. Wiederum gibt es viele Fahrten um die Figuren herum, die eine Alternative in der Betonung der Reaktionen zu den Grossaufnahmen und den Zufahrten bedeuten.

Zu Licht und Farbe wurde bereits angedeutet, dass der strömende Regen die Farbpalette des Films bestimmt. Man kann hier zunächst für *HMS* festhalten, dass er in der Farbgebung weitgehend Naturfarben einsetzt, wohingegen – ausser im Kindergarten – kaum leuchtende Farben vorkommen. Das Bild ist aber über weite Strecken des Films hell ausgeleuchtet, die Farben sind blass und nur wenige Szenen spielen in der Dunkelheit, wobei vor allem das Finale als längere dunkle Sequenz zu erwähnen ist. Diesem Modell von durch besondere Ereignisse motivierter Dunkelheit setzt *DARK WATER* ein grundsätzlich düsteres Bild entgegen. Es gibt darin zwar einige Farbtupfer, wie etwa den Kinderrucksack, davon abgesehen ist das Farbschema aber immer von matten Naturfarben dominiert. Aussen sind es meist Grau- und Beigetöne und wenn doch einmal Primärfarben auftauchen, sind auch diese entsättigt. In der Wohnung kommen meist dunkle Grün- und Brauntöne (Abb. 5.7 und als Vergleich in *JU-ON* Abb. 6.3) und im Bad wiederum ein gelbliches Beige zum Einsatz – diesem Farbdiktat unterwirft sich auch Dahlias Kleidung. Mehr noch als diese Naturfarben fällt dagegen die Dunkelheit auf, die auch in Tagszenen in *DARK WATER* vorherrscht. Die Beleuchtung ist immer Low-key und es gibt innerhalb des Wohnblocks im ganzen Film kein einziges vollständig ausgeleuchtetes Gesicht. Statt wie *HMS* im Wechsel von Hell und Dunkel einzelne Ereignisse herauszustreichen setzt *DARK WATER* Farben und Licht dazu ein, über den gesamten Film hinweg eine gedämpfte, bedrückende *Ambiance* zu schaffen, welche gleichsam als Veräusserlichung des Gefühlszustands von Dahlia fungiert. Heller wird es nur nach dem vorgespielten Ende, wobei wieder – wie in *THE RING* – dem vermeintlichen Happy-End auch in der Farbgebung entsprochen wird (Abb. 5.8), bevor der Text zum weniger glücklichen Ausgang der Geschichte fortschreitet und die Farben zur alten Palette zurückkehren.

Auch hier muss, wie bereits für die anderen Filmpaare, kurz auf die Eigenheiten des japanischen Films eingegangen werden. Denn dass sich *DARK WATER* zwar durch ein dunkleres Bild

auszeichnet, aber doch insgesamt ähnliche formalästhetische Eigenschaften wie die beiden anderen Remakes aufweist, ist nicht selbstverständlich. Trotz des gleichen Regisseurs wie RINGU gibt es nämlich im Stil von HMS einige idiosynkratische Elemente, die den Film herausheben, anstatt ihn nahtlos ins Korpus zu integrieren. Zu erwähnen ist hier einerseits das bereits erwähnte helle Bild, das auch im Vergleich zu RINGU als deutlicher Unterschied ins Auge springt, dies besonders deshalb, weil im Gegensatz zu den vielen Aussenszenen in RINGU in HMS fast die gesamte Story im Wohnblock spielt. Noch auffälliger ist aber der Einsatz der Handkamera, der in HMS in den Begegnungsszenen mit Mitsuko sehr auffällig ist. So beginnt etwa die geschilderte Szene im Kindergarten mit einer verwackelten Kamerafahrt einem langen Korridor entlang auf die sich versteckende Ikuko zu, und auch beim Betreten der überfluteten Wohnung im oberen Stock folgt eine Handkamera Yoshimi und blickt über ihre Schulter. Weitere eigene Elemente von HMS sind verkantete Einstellungen, die in den Rückblicken auf die Geschichte von Mitsuko eingesetzt werden und der tragischen Geschichte mit expressiven Verkantungen entsprechen. Ein weiterer Unterschied ist die Markierung dieser Einstellungen, die in der Vergangenheit spielen. Während RINGU und JU-ON diese durch körnige S/W-Bilder markiert, verwendet HMS zusammen mit den Verkantungen ein gelbstichiges Bild und einen Unschärfeeffect. Von diesen Stilmitteln wird dagegen im amerikanischen Remake keines eingesetzt, und es lässt sich wiederum festhalten, dass die Verwendung der filmischen Parameter in DARK WATER trotz einer ausgesprochen ähnlichen Story mit nahezu identischen Figuren viel näher an THE RING und THE GRUDGE als an HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA scheint.

3.5 PULSE (2006) / KAIRO (2001)

Es wurde in Abschnitt 3.1 für PULSE und KAIRO³⁵ festgehalten, dass in diesem Filmpaar nur das Remake, nicht aber der japanische Film fortgesetzt wurde, und beim Betrachten der beiden Filme lässt sich sogleich eine mögliche Ursache dafür erkennen: Die Story, welche an Zombiefilme wie 28 DAYS LATER (2002) oder I AM LEGEND (2007) erinnert und die Menschheit ihrer diegetischen Welt fast aussterben lässt, setzt KAIRO in einen langsamen, poetischen Filmtext um, der sich mehr auf Gesellschaftskritik als auf Horror zu konzentrieren scheint. PULSE macht daraus dagegen einen visuell verspielten, schnellen Film, dessen Monster in ihrer physischen Präsenz ebensogut Zombies sein könnten. Dass die den beiden Filmen zu Grunde liegende Story sehr ähnlich ist, lässt sich immer noch gut erkennen. Hingegen ist ihre textuelle Aktualisierung derart unterschiedlich, dass es wenig sinnvoll erscheint, beide Filmtexte im Detail aufzuzeigen. Die im Appendix 2 angeführte

35 Der Titel, 回路, kann mit dem Wort ‚Stromkreis‘ übersetzt werden.

Übersicht der Sequenzen konzentriert sich dementsprechend auf das amerikanische Remake und stellt den Text des japanischen Films nur übersichtsartig dar.

Narrative Struktur

Fast alle wichtigen Elemente der Story von PULSE sind dabei auch in KAIRO aktualisiert. Die Bilder im Computer, die Frage danach, ob man einen Geist sehen wolle, das Verwandeln der Opfer in Schatten und deren Auflösen in schwarzer Asche sind ebenso vorhanden wie die Hauptstoryline um Protagonisten, die ihre Freunde einen nach dem anderen verschwinden sehen und schliesslich so weit weg fahren, wie irgend möglich. Allerdings ist der Filmtext von KAIRO viel weniger geradlinig als derjenige des amerikanischen Remakes, vor allem, weil er seine Geschichte in die Storylines zweier verschiedener Protagonisten aufteilt, die sich erst am Ende des Films per Zufall treffen. Die weibliche Protagonistin der ersten Storyline erlebt dabei ziemlich genau die Geschichte von Mattie. Hinzu kommt der Ansatz einer Liebesgeschichte zwischen dem männlichen Protagonisten dieser zweiten Storyline und einer Informatikerin der Universität. Dieser zweite Protagonist wird in PULSE auf die Figur des Dexter reduziert, der hier in die Hauptstoryline eingebunden ist. Ziegler findet seine Entsprechung in einem Informatikstudenten an der Universität, dagegen sind die Freunde auf der Ebene der weiblichen Protagonistin hier nicht Studenten, sondern Mitarbeiter eines Gewächshauses, wodurch sich thematisch ein Bezug zum Konflikt zwischen Natur und Technologie auftut. Die Geschichte wird ausserdem in eine rahmende Sequenz eingebettet, in welcher die Protagonistin auf einem Schiff im Voice-over die Ereignisse zu erzählen beginnt, die man dann als Film sieht. Am Ende kehrt der Film zu dieser Protagonistin zurück, die nun dem Schrecken auf der japanischen Insel entflohen ist. Es gibt keine Traumszenen in diesem Film und anstelle der Textnachrichten sind es hier Anrufe, in denen eine laut flüsternde Stimme um Hilfe bittet.

Die Tendenz zu einer stärkeren Textkohäsion, die in den bisher untersuchten Filmen festgestellt wurde, bestätigt sich auch hier deutlich. KAIRO wechselt ansatzlos zwischen den beiden Storylines, beginnt etwa eine Szene mit einem Fernsehbild, das erst Minuten später einem Ort und einer Storyline zugewiesen werden kann oder lässt auf den Selbstmord, in dem sich jemand hinter der Protagonistin vom Turm stürzt, eine Szene der anderen Storyline in der Bibliothek folgen, in der es um ein Buch über Geister geht. Die Figuren von KAIRO haben die Möglichkeit, sich innerhalb einer Szene umzuentscheiden und die Richtung der Geschichte zu verändern. So will die Informatikerin der Storyline um den männlichen Protagonisten zunächst vor all dem Übel fliehen, entscheidet sich dann plötzlich und ohne Vorankündigung um und rennt davon. Die Figuren von PULSE sind dagegen weit weg von solchem Sinneswandel und lassen ihre Handlungen immer als

Konsequenz vorangehender Ereignisse erscheinen. Wie *THE RING*, *THE GRUDGE* und *DARK WATER* hat auch *PULSE* eine klare weibliche Hauptfigur, welche als Fokus der Geschichte alle wichtigen Ereignisse an sich bindet. Vom Selbstmord ihres Freundes bis zur Flucht mit Dexter führt ein Ereignis zum nächsten, und der Film wechselt dabei wiederum zwischen erotischen und kausalen Verknüpfungen. Weil Mattie Stone bittet, er solle Joshs Computer abstellen, geht Stone in der nächsten Sequenz zu Joshs Wohnung; die Hilfenachrichten im Chat (von Josh) eröffnen die Frage, woher sie stammen könnten, und führen Mattie zurück in die Wohnung und dann zu Dexter. Damit ist auch die Begegnung der beiden Figuren, die am Ende zusammen fliehen werden, hier Schritt für Schritt erotisch verknüpft, während sie in *KAIRO* aus einer Szene besteht, in welcher der männliche Protagonist auf der Suche nach seiner Informatikerin ziellos umherirrt und plötzlich in der sonst menschenleeren Stadt ein Auto und darin die weibliche Protagonistin der anderen Storyline erblickt. Wie in den anderen Filmen gestaltet sich auch hier die Struktur des Textes als Suche nach einem im Kern liegenden Rätsel, das gelöst werden muss, dessen Erraten aber letztlich keine Lösung bringt, weil das losgetretene Übel nicht mehr gestoppt werden kann.

Es ist aber doch – wie in den oben analysierten Filmen auch – die Rolle der Protagonisten in *PULSE*, diesem Übel den Kampf anzusagen und zumindest den Versuch anzutreten, es zu besiegen. Die Suche führt zu einem Virus, das eine mögliche Rettung bedeutet und auf einen Schlusskampf hinweist, in dem sich die Menschheit in Person von Mattie und Dexter den Monstern stellen muss. Dass es *KAIRO* erst gar nicht zu diesem Versuch kommen lässt, sondern als einzige Möglichkeit immer nur die Flucht bietet, ist dabei ein Unterschied, der sich eben auch in der verschieden stark ausgeprägten Geradlinigkeit der beiden Texte zeigt. Die Suche in *KAIRO* ist immer eine ohne Zweck und ohne Richtung und dafür ein philosophisches Herantasten an ein Verständnis dessen, was unaufhaltsam passiert. Die Suche in *PULSE* ist dagegen ein zielgerichtetes, lösungsorientiertes Unterfangen, das anstrebt, das Unmögliche möglich zu machen und die übermenschlichen Gestalten dorthin zu verdammen, wo sie hergekommen sind. Dass *PULSE* im Vergleich zu *KAIRO* leichter verständlich wirkt, liegt zum einen an der angesprochenen Geradlinigkeit der Geschichte, die durch die Verbindungen zwischen den Ereignissen und die Zielstrebigkeit der Handlung erzeugt wird. Zum andern sind es aber auch sprachliche Mittel, die für Klarheit sorgen. Die gezeigten Bilder sprechen selten wie in *KAIRO* für sich allein, sondern werden immer wieder in Dialogen interpretiert, wie es etwa klar in den eingefügten Szenen zwischen Mattie und einem Psychologen, aber auch in den Erklärungen der Figur des Dexter, der mitunter sogar den Bildinhalt der Webcam-Feeds beschreibt, und in den Videobotschaften von Josh zu sehen ist. *KAIRO* hat dabei nicht weniger Dialog, hingegen drehen sich die Gespräche im japanischen Film kaum je direkt um die gezeigten

Bilder, sondern meistens um philosophische Fragen über Leben, Tod und Einsamkeit. Passend dazu sind die Vorkommnisse in *KAIRO* auch mehr Resultat einer höheren Gewalt, während *PULSE* stattdessen an die Tradition von Geschichten wie Mary Shelleys *Frankenstein* anknüpft, welche das die Menschheit heimsuchende Unheil als Konsequenz der Hybris eines Wissenschaftlers darstellt. In der Figur des Zieglar findet sich dieser *mad scientist*, der auf der Suche nach neuen Kommunikationsfrequenzen die Ordnung zwischen Leben und Tod gestört und für die Seelen der Toten ein Portal geöffnet hat. Durch dieses Portal kommen die Monster, die überhaupt in *PULSE* viel stärker als Antagonisten gezeichnet sind, während sie in *KAIRO* selbst auch einsame und tragische Figuren zu sein scheinen, die in ihrem eigenen Reich keinen Platz mehr finden.

In der narrativen Struktur von *PULSE*, die im Vergleich mit den anderen Remakes kaum Unterschiede aufweist, fehlt auch das vorgespilte Ende nicht, das sich durch alle bisher untersuchten Texte des amerikanischen Korpus zieht. Als Konsequenz der zielgerichteten Suche kommt es zu diesem Versuch, der letztlich nicht von Erfolg gekrönt sein wird, aber zunächst tatsächlich zu einem Verschwinden des Monsters führt, das Dexter zu diesem Zeitpunkt bedroht. Das Computervirus führt scheinbar das aus, was sich die Protagonisten erhoffen, und schaltet den Server aus. Damit gibt es zwar keine längere Szene, in welcher dieses angedeutete Happy-End narrativ und formalästhetisch dargestellt würde, es gibt aber einen Moment des Aufatmens, eine kurze Andeutung dessen, wie dieser Film ausgehen könnte, wenn die diegetische Menschheit die gerufenen Geister doch loswerden könnte. Das tatsächliche Ende des filmischen Texts ist im Bild dabei ähnliche wie dasjenige von *RINGU*: In beiden fährt ein Auto, in dem die Protagonisten sitzen, auf einer scheinbar endlosen Strasse in die Unendlichkeit (Abb. 7.2). Während aber in *RINGU* die Zirkularität der Geschichte betont wird, die sich nun immer wieder fortsetzen muss, betont *PULSE* wie die anderen Remakes die Abgeschlossenheit der Handlung, indem die Hauptfigur Mattie in einem Voice-over noch einmal resümiert, was sie und Dexter erlebt haben. Dieser Unterschied schlägt sich letztlich doch auch in Bild und Ton nieder. *RINGU* endet mit einem unheimlichen Geräusch und der Angabe des Datums, das jeweils die verschiedenen Tage angekündigt hat – damit verweist der Film erneut darauf, dass die Geschichte eigentlich noch weiter geht. *PULSE* fährt dagegen mit der Kamera nach oben, entfernt sich von den Protagonisten und fährt stattdessen auf ein Haus und dann ein Fenster zu, in dem noch einmal die Figur des Josh zu sehen ist, die ja im Prolog bereits den Filmtext eröffnet hat. So fügt sich *PULSE* in seinen narrativ-strukturellen Aspekten ohne nennenswerte Unterschiede ins Korpus ein, und es gilt nun, die ikonografischen und formalästhetischen Eigenheiten des Films zu untersuchen.

Ikonografie

Der Unterschied zwischen dem japanischen und dem amerikanischen Film ist in diesem Bereich noch deutlich stärker ausgeprägt als in der narrativen Struktur. Zunächst gibt es zwar wie bereits angesprochen einige Ähnlichkeiten in der Visualisierung des Verlusts an Lebenswillen, den die Begegnung mit den in die reale Welt der Diegese übertretenden Geistern mit sich bringt. So werden in beiden Filmen die Umrisse der Personen zu einem schwarzen Fleck an der Wand oder fallen – wie Mörikes Feuerreiter – in Asche ab, wobei der Wind diesen schwarzen Staub gänzlich verschwinden lässt (Abb. 7.3). Zusätzlich gibt es in beiden Filmen die Szenen am Computerbildschirm, die von den Figuren als Webcam-Feed interpretiert werden und Menschen zeigen, die entweder nur apathisch dasitzen, oder in anderen Fällen sogar vor der Kamera Selbstmord begehen. KAIRO ergänzt diese visuellen Mittel mit narrativen, indem die Figuren plötzlich eine Kälte verspüren, sich zudecken und sich manchmal auch explizit dazu äussern, dass sie den Willen zu leben verloren hätten. In PULSE werden diese narrativen Mittel durch zusätzliche Visualisierungen ergänzt. Zum einen werden hier die Körper der Opfer mit schwarzen Flecken übersät, die wie Prellungen aussehen (und im Film auch als *bruises* bezeichnet werden, Abb. 7.4). Ausserdem sind die Gesichter hier viel stärker von der Begegnung gezeichnet, die Figuren wirken in ihren Bewegungen völlig apathisch und weisen einen traurigen Gesichtsausdruck auf, der durch Augenringe unterstützt wird.

Am deutlichsten ist der Unterschied in der Aktualisierung dieser Begegnungen zwischen Monstern und menschlichen Figuren aber im Aufeinandertreffen selbst. KAIRO überlässt diese mehrmals der Vorstellungskraft der Zuschauer und zeigt die Begegnung gar nicht; andere Male wird eine weibliche Gestalt gezeigt, die unter anschwellender Musik ganz langsam auf die betroffene Figur zugeht – aber auch hier schneidet KAIRO in der Regel weg, bevor es zur physischen Berührung zwischen Mensch und Geist kommen könnte. So bleibt in KAIRO unklar, in wie weit diese Geister überhaupt physisch anwesend sind, bis in einer der letzten Szenen der männliche Protagonist diese Körperlichkeit auf die Probe stellt und den hier männlichen Geist, der in tiefer Stimme zu ihm spricht, an den Schultern zu packen versucht, wobei er dies im Glauben tut, er könne damit diese unwahrscheinliche Erscheinung zum Verschwinden bringen. Tatsächlich – und in seinem Gesicht als Überraschung für die Figur selbst gezeigt – kommt es zum physischen Kontakt und der männliche Protagonist fällt vor Schreck zu Boden. PULSE entspricht dagegen in seiner Darstellung dieser Begegnung der hier festgestellten Tendenz der amerikanischen Remakes, die Ereignisse stärker bildlich darzustellen. Jede der Begegnungen wird hier als körperliches Aufeinandertreffen aktualisiert, in dem eines der Monster das Opfer etwa mit knöchigen Händen ergreift und Mund zu

Mund zu einer Art Kuss des Todes ansetzt, wobei auch die entfliehende Lebensenergie als sichtbarer Schleier dargestellt ist (Abb. 7.5). Jedes Mal ist es dabei ein anderes Monster, wobei sie immer als glatzköpfige Männer mit grauer Haut erscheinen, die einmal menschliche Proportionen haben und dann wieder fast spinnenartig aus einer unmenschlichen Ansammlung von Gliedern bestehen (Abb. 7.6). Am Schluss des Films, als diese Geister die entfliehenden Dexter und Mattie im Auto angreifen, sind ihre Gesichter fratzenhaft und wirken weniger fleischlich und menschlich als vorher im Film.

Nebst der Darstellung der Monster selbst verwendet PULSE anders als KAIRO generische Bilder, um seinen Horror anzukündigen. So gehen in der zweiten Sequenz, in der Mattie zu Josh geht, der Begegnung der beiden Figuren eine Reihe von Bildern voraus, die von einer krabbelnden Kakerlake über gallertartige Flüssigkeit, die aus dem Kühlschrank fließt und Maden, die sich in diesem Kühlschrank tummeln (Abb. 7.7), bis hin zu einer verendenden Katze reichen und damit das Unheil ankündigen, das Mattie bevorsteht. Die Katze ist dabei ein Element, das direkt auf THE GRUDGE zurückverweist: Sie ist ebenfalls in einem Schrank verborgen und macht sich durch Geräusche bemerkbar. Erwähnenswert in diesem Zusammenhang sind auch die Träume von Mattie, die ähnlich eingesetzt werden wie die Bilder des Videobandes in THE RING. Einerseits sind darin dieselben beschleunigten Naturbilder zu sehen, wobei hier ein sich hinter den Wolken absenkender Mond gezeigt wird. Andererseits sind es bestimmte Einstellungen, die zu diesem Zeitpunkt unerklärt sind – eine Grossaufnahme vom Hinterkopf von Mattie, die einem Korridor entlang geht, oder eine Detailaufnahme eines tropfenden Wasserhahns. Diese Bilder werden alle im zweiten Traum wiederholt und kommen dann in der realen Welt der Diegese zum Einsatz. So sind diese Bilder zu dem Zeitpunkt, wo Mattie sie in wachem Zustand erlebt, als Teile eines Albtraums bereits mit Bedeutung aufgeladen und werden, genau wie in THE RING, zu autochthonen Metaphern für bevorstehendes Unheil. Interessant ist gerade das Bild des Wasserhahns auch deshalb, weil er stark an die Verwendung von Wasser vor allem im Film DARK WATER erinnert, wobei auch die Badeszene in Sequenz 9 direkt auf diesen Film verweist und – hier zwar nur als Einbildung der Protagonistin – im Badewasser kurz ein Monster erscheinen lässt (Abb. 7.8).

Die erwähnten Webcam-Bilder, die in beiden Filmen immer wieder zum Einsatz kommen, verleihen ihrerseits dem Computerbildschirm eine Bedeutung als Fenster in die Welt dieser vereinsamten Menschen, die ein geisterhaftes Dasein fristen und zum Teil auch in Form eines Loops immer wieder die gleiche Handlung ausführen. Stärker in KAIRO, aber auch in PULSE wird diese Bedeutung gegen Ende auf die Protagonisten übertragen, die sich plötzlich selbst als Bild einer unsichtbaren Webcam im Monitor wiedererkennen. So erblickt die Informatikerin in KAIRO sich

selbst im Computerbildschirm und die Kamera wechselt dabei zwischen Filmbild und Computerbild, Jump-Cuts und Schwenks unterstützen diese Wechsel, und so ergibt sich eine Szene des Blickens und Erblicktwerdens, in der die Figur zugleich ein Foreshadowing ihres Schicksals erlebt, das bald in Form ihres Selbstmords erfüllt wird. (Abb. 8.1) PULSE nutzt die geschaffene Metapher weniger stark, lässt aber im Serverraum in Sequenz 16 Mattie auf gleiche Weise sich selbst im Bildschirm erkennen. Dieses Bild bleibt aber nur einen Moment, dann erklingen Geräusche und ein Monster kommt auf Mattie zu, das diesmal wie Samara in THE RING flimmert und damit Eigenschaften des Bildschirms übernimmt (Abb. 7.9). Die Begegnung führt zu einer etwa 10 Sekunden langen rasend schnellen Montage, in der kaum erkennbare Bildfetzen aneinandergehängt werden. Details des Monsters, des Gesichts von Mattie, Kamerafahrten auf die beiden zu und um sie herum, Bilder von Josh, Details von anderen Monstern und einige nicht erkennbare Bilder werden in geschätzten 50 Einstellungen zu einer stroboskopischen Bildsequenz verbunden, die dann zu einem Übertritt Matties in die Welt der Toten führt. Klar visuell markiert durch ein monochrom grünliches Bild (die gleiche Markierung, die schon die Träume erhalten haben) geht Mattie auf Josh zu, der sich entschuldigt. Dann liegt sie plötzlich von einer riesigen Menge von Händen erfasst, wobei die Kamera wegfährt und immer mehr Hände zum Vorschein bringt (Abb. 7.10). Schliesslich ergeben alle Hände zusammen selbst ein Geistergesicht, bevor die Kamera mit dem, was man als Reiss-Zoom bezeichnen könnte, wieder auf das Gesicht von Mattie fährt. Wie man es an dieser Stelle des Films bereits kennt, steht Mattie nun wieder in der realen Welt der Diegese (und ohne die Hände der traumartigen Szene zuvor) dem Monster gegenüber, und ihr Gesicht wird schleierartig von diesem angesaugt, wobei das ruhige physische Gesicht Matties verdoppelt wird und ein zweites Geistergesicht entsteht, das einen Schrei ausstösst. Doch bevor Matties Lebensenergie entweicht, stösst ein zuerst nur auf der Tonspur hörbarer Dexter hinzu, der sie – dann auch im Bild sichtbar – dem Monster entreisst. Auch hier ist augenscheinlich, dass PULSE den visuellen Effekt über die narrativ angelegte Metaphorik setzt. Die rasend schnelle Montage, die traumartige Übertrittsszene zu Josh und die riesige Menge von Händen sind alles an dieser Stelle entstehende, leere Bilder, die keinen Bezug zum Vorher des Filmtexts haben. Die in KAIRO langsam aufgebaute metaphorische Bedeutung des Bildschirms wird hier nicht mehr in gleichem Masse eingesetzt, und man muss vermuten, dass das Bild der sich selbst im Monitor erkennenden Mattie mehr Zitat aus KAIRO und zusätzliches visuelles Element ist, als durch den Text motivierte Bildmetapher.

Als Verbindung von thematischen und ikonografischen Elementen ist in beiden Filmen die Darstellung von technologischen Alltagsgegenständen im Bild auffällig. KAIRO konzentriert sich hier

wie bereits angesprochen auf den Computerbildschirm. In einer Szene mit der Informatikerin werden mindestens sieben Bildschirme nebeneinander gezeigt, von denen alle ein Webcam-Bild zeigen, und in einigen Szenen wird in Form von Flimmern eine Eigenschaft des Bildes der Röhrenmonitore auf das Filmbild selbst übertragen. Auf der Tonspur werden diese Bilder im japanischen Film von Modemgeräuschen begleitet, die natürlich auch auf die Entstehungszeit des Films verweisen. Auch in *PULSE* gibt es eine solche Übertragung des Computerbildes auf das Filmbild etwa in der ersten Sequenz als Mattie versucht, Josh anzurufen. Darüber hinaus wird im amerikanischen Remake die Allgegenwärtigkeit von elektronischen Kommunikationsmitteln stark betont. Schon die Montage am Anfang des Films weist auf diese Thematik hin, und in der Folge stehen noch stärker als in *KAIRO* immer wieder Handy- und Computerbildschirme im Zentrum des Geschehens, die nicht nur die erwähnten Webcam-Bilder, sondern etwa auch seltsame Nachrichten anzeigen, die ja den Anstoß für nachfolgende Ereignisse geben.

Formalästhetische Eigenschaften

Was die Verwendung der filmischen Parameter über den ganzen Film betrifft, zeichnet sich Kiyoshi Kurosawas *KAIRO* durch einen Stil aus, der unter anderem aus einer überaus auffälligen Tonspur, weiten Einstellungen und einer vor nichts anhaltenden Dunkelheit besteht. Dabei geht Stil in *KAIRO* auch immer über Sichtbarkeit: Es gibt etliche Szenen im Film, in denen die Gesichter der Protagonisten in der Dunkelheit verschwinden, und gerade in den Webcam-Bildern auf dem Computer ist der Bildinhalt nur schwer zu erkennen (Abb. 8.2). Nur selten werden Grossaufnahmen und dafür oft halbnaher oder sogar halbtotale Einstellungen eingesetzt, die lieber die sich bewegenden Figuren in ihrem Umfeld als die Reaktion der Gesichter zeigen. Auf der Tonspur fällt einerseits die Musik auf, die oft aus einzelnen Tönen ohne Rhythmus oder Melodie besteht und in den Begegnungen mit den Monstern zu gequältem Gesang übergeht, der eine traurige und unharmonische Tonfolge singt. Dieser Einsatz der Musik wird ergänzt durch eine Geräuschkulisse, die je nach Szene zwischen vollständiger Stille und Rauschen wechselt und damit einzelne Ereignisse akzentuiert. Besonders auffällig ist in diesem Bereich auch die Inszenierung der um Hilfe rufenden Telefonstimme: Sie spricht in einer flüsternden Stimme, welche die gesamte Tonspur füllt und, ohne Rauminformationen, direkt aus allen Lautsprechern zugleich zu ertönen scheint. In dieser Verwendung filmischer Parameter, die über den gesamten Film hinweg stattfindet, gibt es einige Einstellungen, die besonders auffällig sind, wobei besonders der hinter der Protagonistin stattfindende Selbstmord einprägsam ist: In einer 48 Sekunden langen Einstellung folgt die Kamera mit einem Schwenk nach links der auf einem Trottoir gehenden Protagonistin. Es werden nur wenige Geräusche und keine Musik eingesetzt. Sie blickt einem schwarzen Lieferwagen nach und

nimmt dann ihr Handy hervor. Als sie eine Strasse überquert hat, bleibt sie und mit ihr die Kamera stehen. Sie ist nah im Bild zu sehen und blickt links an der Kamera vorbei. Rechts oben, im Bereich des goldenen Schnittes, steht eine Gestalt auf einem Turm (Abb. 8.3). Die Protagonistin blickt auf ihr Handy, ihr Gesicht nach unten geneigt und ihre rechte Gesichtshälfte dadurch im Schatten. Man hört die Tastaturtöne des Handys, sie blickt wieder auf, dann in die Weite hinter der Kamera und dreht sich um zum Turm, wo just in diesem Moment die Frau auf das Geländer gestiegen ist. Die Frau auf dem Turm lässt sich fallen, ein Schrei erklingt (sonst ist alles still), die Protagonistin verbirgt ihr Gesicht in ihren Händen und die Kamera schwenkt vertikal mit der Bewegung der stürzenden Frau mit.

Wie einige andere auffällige Szenen wird auch diese von PULSE übernommen. Allerdings bleiben nur gerade 15 Sekunden der langen Einstellung von KAIRO. Ohne Linksschwenk wird Mattie in einer Untersicht gezeigt – durch das breitere Bildformat wäre die gleiche Kameraposition wie in KAIRO gar nicht realisierbar – und hinten fällt mit dem gleichen Schrei die Frau vom Turm (Abb. 7.11). Die Kamera schwenkt auch hier mit der Herunterfallenden mit, dagegen wird die Stille in KAIRO hier durch eine leicht anschwellende Geräuschkulisse ersetzt. Eine Verkürzung der Einstellungslänge ist aber nicht nur in dieser aussergewöhnlichen Szene festzumachen. Vielmehr tendiert PULSE insgesamt zu einer schnelleren Montage, die sich nur schon deswegen ergibt, weil dem häufigen Einsatz von weiten Einstellungen von KAIRO, sei es nun in Dialogszenen oder in Begegnungen mit den Monstern, hier Schuss-Gegenschuss oder andere Abfolgen von näheren Einstellungen gegenüberstehen.³⁶ Der Eindruck eines – auch im Vergleich mit den anderen amerikanischen Remakes – schnellen Films wird einerseits auch durch Montagen wie die bereits angesprochene in der Begegnung zwischen Mattie und dem Monster im Serverraum unterstützt, andererseits wird zum Teil auch im Bereich des Lichts ein stroboskopischer Effekt erzeugt, der eine einzelne Einstellung in kurze Bildfolgen zerlegt. Ein Beispiel hierfür findet sich etwa im Prolog, in dem Josh unter flackerndem Licht dem Monster begegnet. Dabei ist auch das flackernde Licht selbst als generisches Element zu nennen, das hier mehrmals eingesetzt wird. Ein weiteres Beispiel dafür findet sich in der an die Waschszenen in THE GRUDGE erinnernden Begegnung zwischen Isabelle und dem Monster in Sequenz 14, in der vor dem eigentlichen Rencontre das Licht flackert und dann ganz ausgeht.

Auch in PULSE ist wie in den anderen Remakes wie bereits erwähnt ein häufiger Einsatz der Grossaufnahme festzustellen, die hier sowohl den Verlust von Josh, als auch weite Teile des

³⁶ Es muss hier angemerkt werden, dass im Rahmen dieser Arbeit keine statistische Analyse stattgefunden hat. Der Eindruck eines deutlichen Unterschieds in der Einstellungslänge zwischen den beiden Filmen wird hier nur durch einige Beispiele gestützt.

Schreckens sich auf Matties Gesicht abspielen lässt (Abb. 7.12). Häufig werden dabei die Gesichter angeschnitten, wobei allerdings im Gegensatz zu *JU-ON* immer mindestens der Bereich zwischen Unterlippe und Augenbrauen zu sehen ist und meist das Gesicht sogar erst am Haaransatz am oberen Bildrand verschwindet. Ergänzt werden diese Grossaufnahmen auch hier wieder von dramatischen Zufahrten, die vor allem bei Begegnungen mit Monstern eingesetzt werden. Ein Beispiel findet sich in Sequenz 15, wo Dexter einem Monster begegnet und dann die Flucht ergreift. Vom anderen Ende des Raums fährt die Kamera auf Dexter zu und beschleunigt dabei sogar, bis sein Gesicht gross im Bild ist. Die Geschwindigkeit dieser Fahrten und des Films überhaupt überträgt sich auch auf die Monster selbst, die sich in *PULSE* jeweils schnell nähern und etwa in der Autofahrt am Ende die beiden Protagonisten dazu zwingen, im Stile einer Verfolgungsjagd davonzufahren. Während die diegetische Welt in *KAIRO* durch flüchtige Geister langsam, aber unaufhaltsam übernommen wird, sind es in *PULSE* hektische, körperliche Monster, welche sie der Menschheit entreissen. Nur einmal, in Sequenz 5 um die Figur Stone, erscheint in *PULSE* als Monster ein Wesen, das an die Geister von *KAIRO* erinnert. Langsam und unaufhaltsam kommt es auf Stone zu. Das Streben nach Geschwindigkeit zeigt sich aber auch hier, indem *PULSE* sein Opfer nicht erstarren lässt wie in *KAIRO*, sondern Stone vielmehr hektisch umherrennen lässt, bis er schliesslich vom Monster gefasst wird. Passend dazu werden in *PULSE* immer wieder Schockmomente eingesetzt, die statt einem langsam heranschleichenden Unbehagen den schnellen Schrecken erzeugen wollen.

In all dieser Hektik gewährleistet *PULSE* aber trotzdem immer die Sichtbarkeit seiner Protagonisten und setzt auch da, wo in *KAIRO* die Figuren in der Dunkelheit verschwinden, immer genügend Licht ein, so dass die Gesichter und die sich darauf abspielenden Emotionen erkennbar bleiben. Das Farbschema ist dabei vergleichbar mit *THE RING*, wobei das fast monochrome, blau- und teilweise grünstichige Bild hier noch konsequenter eingesetzt wird, so dass die zweite Hälfte des Films fast gänzlich in dieser blau-grünen Farblosigkeit erscheint. Herausgestrichen werden mit der Farbgebung einige Szenen von Zieglar, den man sein Zimmer mit rotem Band abkleben sieht – hier ist das Bild dem Band entsprechend Rot/Schwarz und gleicht also einer roten Virage. Bereits angesprochen wurde darüber hinaus die Markierung der Traumszenen, die noch stärker entsättigt und grünlich monochrom realisiert sind. Die Abgrenzung zu den vorhergehenden Szenen ist dabei am Anfang des Films, wo es einige Szenen mit etwas wärmeren Farben gibt, noch relativ deutlich. Dagegen ist am Schluss des Films, in der bereits beschriebenen Übertrittsszene durch Mattie ins Reich der Toten, nur noch ein sehr kleiner Unterschied erkennbar. Zu erwähnen ist hier auch noch die Markierung der Webcam-Bilder, die sich meistens durch eine geringe Auflösung, digitale

Artefakte und sichtbares Bildrauschen auszeichnen und damit etwa den Bildeigenschaften einer tatsächlichen Webcam entsprechen (Abb. 7.13). Vereinzelt – etwa als Stone so im Computer zu sehen ist – wird dagegen auch ein S/W-Bild verwendet, das mehr wie ein körniges Filmbild aussieht.

Es lassen sich damit viele Elemente wiedererkennen, die schon für die anderen Remakes festgehalten wurden. Andererseits unterscheiden sich die formalästhetischen Mittel von PULSE in gewissen Bereichen klar von den vorher analysierten Filmen. Zum einen ist die angesprochene Geschwindigkeit des Schnitts zwar innerhalb des Korpus nicht neu – erwähnt wurde etwa die schnelle Parallelmontage in Sequenz 12 von THE RING – aber hier doch ausgeprägter eingesetzt als in den anderen Filmen. Auffälliger ist die Schärfentiefe, die hier überwiegend sehr klein gehalten wird, was in der Kombination mit den häufig zum Einsatz kommenden Grossaufnahmen etwa zu Bildern führt, die aus einer grossen unscharfen Fläche und einem aus diesem Hintergrund klar hervortretenden Gesicht bestehen. In einzelnen Einstellungen grenzt sich PULSE also von den anderen Remakes ab, gerade im Hinblick auf die grossen Differenzen zu seiner japanischen Vorlage erscheinen diese Unterschiede dagegen relativ geringfügig, und PULSE lässt sich auch im formalästhetischen Bereich gut ins Korpus einfügen.

3.6 ONE MISSED CALL (2008) / CHAKUSHIN ARI (2003)

Letztes untersuchtes Filmpaar ist das produktionsgeschichtlich jüngste Remake und der ihm zu Grunde liegende Film von Takashi Miike. Augenscheinlich ist schon an der Prämisse die Verwandtschaft zu den ersten untersuchten Filmen RINGU und THE RING. Denn auch in ONE MISSED CALL³⁷ und CHAKUSHIN ARI³⁸ geht es um ein Monster, das sich virusartig ausbreitet und seinen Opfern eine Frist setzt, bis es sie holt.

Narrative Struktur

An dieser Stelle seien die wichtigsten Unterschiede in den Textstrukturen von OMC und CA angeführt, die sich detaillierter im Appendix 2 finden. In CA gibt es dabei weder Prolog noch Vorgeschichte (diese wird nacherzählt), begonnen wird stattdessen direkt mit der Protagonistin Yumi. An der Beerdigung von Yoko tritt eine Gruppe von Mittelschülerinnen in Uniform auf, die einerseits die Entsprechung der Shelley-Vorgeschichte nacherzählen, und ausserdem eine erste Deutung der mysteriösen Anrufe geben: Für den Tod sei eine Frau verantwortlich, die voller Hass gestorben sei. Unterschiedlich ist aber vor allem auch das Ende: Während der Polizist auch in CA

³⁷ In der Folge abgekürzt als OMC.

³⁸ Der japanische Titel, 着信アリ, bedeutet ebenfalls soviel wie ‚verpasster Anruf‘ und wird hier in der Folge mit CA abgekürzt.

zu Yumi eilt, findet er im japanischen Film nicht wie im Remake das kindliche Monster, sondern nur Yumi vor, umarmt sie und stellt dann fest, dass sie ihn in der Umarmung mit einem Messer erstochen hat, im Spiegel sieht er statt ihrem Spiegelbild dasjenige von der älteren Tochter, dem Monster. Es folgt eine Szene, in der visuell markiert der Polizist dem misshandelnden Kind rechtzeitig den Asthmaspray gibt und es damit rettet (Abb. 10.1). Dann sieht man in der letzten Szene den Polizisten in einem Spitalbett aufwachen (Abb. 10.2). Yumi ist da und hat hinter dem Rücken verborgen ein Messer. Sie küsst den Polizisten und lässt dabei ein rotes Bonbon in seinen Mund fallen. Sie lächelt glücklich (Abb. 10.3) und ein blauer Himmel mit weissen Wolken beschliesst den Film.

Wesentliche narrative Unterschiede zwischen OMC und CA gibt es damit erst gegen Ende des Filmtexts und also im Bereich der Erklärung für die mysteriösen Todesfälle, die den Hauptteil des Films ausmachen. Davor gibt es weitere kleinere Unterschiede, die vor allem die Figur des Polizisten betreffen, der einerseits in CA später in die Storyline der Protagonistin integriert wird – vorher wird zwar kurz gezeigt, wie er das rote Bonbon aus dem Mund seiner Schwester nimmt, diese Szene ist aber nicht mehr als ein Zwischenschnitt, der nicht weiter erklärt wird. Andererseits erhält diese Figur im Verlaufe des Films eine wichtigere Rolle im japanischen Film als im amerikanischen Remake, wo ein Teil seiner Handlungen auf Beth übertragen wurden. So etwa, als sie die kleine Schwester finden, die nicht sprechen will. Im japanischen Film verliert er, der als Verlierer gezeichnet ist und im Verlaufe des Films quasi in einem Nebensatz sogar vom Polizeidienst suspendiert wird, die Nerven und schreit das Kind für einen Moment an, um sich dann zu entschuldigen. In OMC wird er dagegen nicht nur von Beth begleitet, sondern sie ist es auch, die das Kind anschreit. Klar zeigt sich auch bei OMC wieder die Vorliebe der amerikanischen Remakes, die Elemente der Story im Text stets eng aneinander zu binden. So braucht er die zweite Sequenz nicht nur dazu, die Protagonistin einzuführen, sondern versammelt an diesem Fest alle späteren Opfer des Monsters – mit Ausnahme des Polizisten – und führt sie mit kurzen Szenen im Sinne einer *Dramatis personae* auf den ersten Seiten eines Bühnenstücks ein, wobei dieses Vorstellen der Figuren sowohl bildlich, als auch narrativ geschieht. Damit hat OMC schon einmal sichergestellt, dass alle Sequenzen von bekannten Figuren geführt werden. An dieser Stelle führt auch CA seine Opfer zumindest teilweise ein, hier dienen die Szenen aber weniger stark der späteren Orientierung im Filmtext, sondern thematisieren andere Elemente, wie etwa die Phobie der Hauptfigur, durch Löcher zu blicken. Dass sich in der Verknüpfung der Ereignisse OMC nur selten mit einer rein chronologischen Abfolge begnügt, zeigt etwa die vierte Sequenz, die im Vorlesungssaal beginnt und mit Leanns Tod endet. In der gleichen Sequenz des japanischen Films

sitzt das spätere Opfer mit der Protagonistin im Vorlesungssaal und macht per SMS mit einem ihrer beider Freunde Schluss. Darauf folgt ein Flashback der Protagonistin auf eine Frau, die sich die Zehennägel schneidet.³⁹ Dann ist gross ein vibrierendes Handy zu sehen, das von Yumi beantwortet wird. Am anderen Ende der Telefonverbindung ist das Opfer, das zum von der Nachricht angekündigten Zeitpunkt am Bahnübergang stirbt. OMC lässt es hier nicht zu solchen blossen zeitlichen Abfolgen kommen, sondern stellt stets die Orientierung im Text und die enge Verknüpfung der Ereignisse an erste Stelle. Leann sagt im Verlassen des Vorlesungssaals, sie gehe in die Bibliothek. Die nächste Einstellung zeigt sie dort, wobei eine Stimme sagt, die Bibliothek schliesse in 5 Minuten. Folglich zeigt die nächste Szene, wie Leann als letzte aus der schon dunklen Bibliothek geht. In der darauf folgenden Szene begleitet die Kamera Leann bis zum Bahnübergang, wo sie stirbt.

Wie für *THE RING* festgehalten und in *PULSE* noch wesentlich ausgeprägter vorhanden, gibt es auch in OMC für die übernatürlichen Vorkommnisse der Handlung zumindest den Ansatz einer Erklärung. Im Rahmen des Exorzismus werden Geister als spirituelle Energie bezeichnet, die im gleichen Spektrum wie Licht oder Mikrowellen existieren. Wie in *THE RING* bleiben dabei die Monster selbst in dem Sinne magisch, dass ihre Übernatürlichkeit nicht dem Realismus der diegetischen Welt entspricht und für die Figuren unverständlich bleibt. Dass es aber auch nur von einer Minderheit – hier den Fernsehpredigern der Exorzismus-Sendung – zu einer Erklärung kommt, macht diese Monster weniger zu einer filmischen Behauptung und vielmehr zu einem unwahrscheinlichen, aber möglichen Phänomen, das dadurch in der Diegese also nicht nur existiert, sondern auch existieren darf.

Neben den Verknüpfungen und Erklärungen, die sich durch den ganzen Film ziehen, ist vor allem das Ende, das von CA stark abweicht, erwähnenswert. Im japanischen Film ist dieses Ende sehr offen und lässt verschiedene Lesarten zu, wobei die wohl naheliegendste in der markierten Szene, die den Polizisten die ältere Schwester retten lässt, und der Schlusszene mit dem Polizisten und der glücklichen Yumi zwei verschiedene Himmel sieht, in welche jede der Figuren nach ihrem Tod kommt.⁴⁰ Aber der Filmtext selbst erklärt nicht, was mit der Protagonistin geschieht, dass sie nach Ankunft des Polizisten diesen ohne Vorankündigung ersticht, und auch das Verschwinden des Monsters wird nicht weiter erläutert, sondern nur festgestellt. Dagegen gestaltet OMC sein Ende zwar insofern offen, als – wie schon in den anderen Filmen – auch hier das Monster unbesiegt

39 Wie sich später zeigen wird, ist es Teil der Szene, in der Yumi ihre Grossmutter durch ein Loch in der Papierwand wird hängen sehen.

40 Diese Lesart bietet sich nicht zuletzt deshalb an, weil in der Sequenz in der Ruine des Krankenhauses die Schwester des Polizisten erscheint und ihm erklärt, es gebe für jeden einen anderen Himmel.

bleibt, und in Form eines getätigten Anrufs das Weiterbestehen der virusartigen Ausbreitung angedeutet wird. Gleichzeitig ist die letzte Szene hier aber ein eigentlicher Showdown, wobei die Mutter, die sich nun eindeutig als Helferin und eben nicht als Monster präsentiert, die eigene Tochter ins Handy verbannt und sich dann abwendet und verschwindet. Einerseits sind damit die Rollen klar verteilt, und OMC stellt im Gegensatz zu CA sicher, dass die Welt des übernatürlichen Horrors letztlich klar von der realistischen Welt der Protagonisten getrennt bleibt. Zudem schliesst sich damit aber auch die Erzählung viel klarer ab. Denn wie in *THE RING* ist hier für die Protagonistin das Übel abgewendet und wieder ein stabiler Status quo geschaffen.

Ikonografie

Auf Ebene der Ikonografie braucht OMC wie *THE RING* viele bildliche Metaphern für das Monster, das erst später im Film undeutlich, und in voller physischer Präsenz sogar erst in der letzten Sequenz erscheinen wird. Immer wieder werden dabei Tausendfüssler gezeigt, die einmal aus Perspektive von Leann sich in die Haut von Beth hineinzufressen scheinen (Abb. 9.1), und ansonsten einfach nur als krabbelnde Tiere gezeigt werden. Sie erscheinen im Bild der Nannycam in einem grossen Glas und werden in Szenen aller Opfer eingesetzt. Ausserdem sind es Gesichter von Toten, die markiert durch gräuliche Haut, leere Augen und zum Teil Risse und Wunden, plötzlich von einer der Figuren gesehen werden (Abb. 9.2). Auch sie beginnen bei Leann, die auf dem Weg nach Hause mehrere solche Gesichter, unter anderem eine Mutter mit Kind, sieht. Sie finden ebenfalls eine Entsprechung im Zimmer der beiden Kinder, wo es als Puppen die gleichen Figuren mit fratzenhaften Gesichtern gibt. Unklar bleibt allerdings, was die Bedeutung dieser Puppen oder auch der Tausendfüssler für die Geschichte selbst und also über den Status blosser generischer Metaphern hinaus sein könnte. Hier ist OMC noch weniger deutlich als *THE RING*, der immerhin einige der Bilder des Videobandes direkt als für die Geschichte seines Monsters bedeutsam ausweist.

Noch deutlicher wird das Monster aber durch Geräusche angekündigt. Zuallererst ist es natürlich der Klingelton, der wie das Wasser in *DARK WATER* oder das Videoband in *THE RING* eine Art roter Faden des Films ist. Bei seinem ersten Einsatz sticht er durch seine Deutlichkeit schon hervor und wird dann durch den Dialog als Mysterium beschrieben, sowie durch die ihn umgebenden Umstände: Die eigene Stimme auf der Mailbox und das Datum der Nachricht, das in der Zukunft liegt. Diese Rolle des Telefons als ankündigende Stimme des Monsters wird später auch in Form einer Videonachricht aktualisiert. Wie die oben erwähnten bildlichen Elemente führt auch der Klingelton ins Kinderzimmer zurück, wo er als Ton des Teddybärs, der ja zugleich

Nannycam ist, erklärt wird. Als weiteres Geräusch wird auch das Zischen des Asthmasprays eingesetzt, das jeweils vor dem Tod des Opfers zu hören ist. Beth selbst erkennt es im Zimmer der Kinder wieder, als Jack den Asthmaspray betätigt. Sie erklärt Jack diesen Zusammenhang, und beide finden im Polizeicomputer in der Folgeszene die Daten von Ellie, die an einem Asthmaanfall gestorben ist. Auch dieses Geräusch verweist zurück auf die im Zentrum der Geschichte stehende Familie und hat gleichsam eine narrative Funktion, in dem es als Anhaltspunkt für die Ermittlungen der Protagonisten fungiert und diese zu Ellie führt. Als weiteres bildliches Element ist schliesslich auch das rote kugelförmige Bonbon zu erwähnen, das jeweils nach deren Tod im Mund der Opfer liegt. Auch dieses führt auf die Geschichte von Ellie zurück, die jeweils der kleinen Schwester ein solches geschenkt hat, nachdem sie sie misshandelt hat.

Formalästhetische Eigenschaften

Über solche Bildobjekte hinaus werden die Auftritte des noch nicht im Bild sichtbaren Monsters durch die Verwendung verschiedener filmischer Parameter dargestellt. Aus der Reihe der Opfer sticht dabei Brian heraus, dessen Tötung durch das Monster als einzige bei Tageslicht geschieht. Sie wird durch die erwähnten Totengesichter und Tausendfüssler und unmittelbar vor seinem Tod vom ersten Auftritt der keuchenden Ellie, die aber nur kurz erscheint, und vom Zischen des Asthmasprays angekündigt. Darüber hinaus wird zunächst ein Schockeffekt eingesetzt: Aufgrund der Uhrzeit, die fast den angekündigten Todeszeitpunkt erreicht hat, müssen die Zuschauer jederzeit mit dem Schlimmsten rechnen. Brian steht auf, geht auf die Strasse und wird von einem hupenden Auto erschreckt, das aus dem Nichts (dem Offscreen) kommt. Im Bereich der filmischen Parameter gibt es aber nur eine wahrnehmbare Veränderung auf der Tonspur, indem die Musik etwas anschwillt. Das Bild ist dagegen nicht besonders markiert und erscheint in einem vielleicht etwas harten, aber warmen Tageslicht – es deutet nicht auf den Tod von Brian hin. Damit erscheint der Tod Brians im Vergleich zu den anderen Opfern trotz der ankündigenden Objekte beinahe marginal. Dementsprechend dauert Brians Schicksal vom Zeitpunkt, an dem man erfährt, dass er per Anruf als Opfer gebrandmarkt wurde, bis zu seinem Tod auch nur gerade 4 Filmminuten. Leann erhält als erstes Opfer der Storyline von Beth dagegen 9 Minuten Filmzeit und wird auch viel deutlicher inszeniert, wobei ebenfalls alle ankündigenden Objekte zum Einsatz kommen. Ellie ist zwar weniger deutlich erkennbar, sie huscht aber mehrmals als Schatten und von einem Geräusch begleitet an der Kamera vorbei, die in einer Fahrt Leann folgt. Dazu kommen mehrere Erscheinungen des Geistes der Mutter, den man zu diesem Zeitpunkt aber noch nicht erkennen kann. Die Szene spielt in der Dunkelheit und grosse Teile von Leanns Gesicht liegen im Schatten. Dann gibt es auch noch eine Einstellung, welche Leanns Umriss mit einem flammenartigen

visuellen Effekt umgibt und dadurch als Täter-POV markiert ist. Auf der Überführung kommen eine Reihe von Geräuschen zum Einsatz, wobei metallisches Rasseln und Quietschen am auffälligsten sind. Die Schnittfrequenz nimmt zu, gleichzeitig läuft Beth herbei, die mit Leann am Handy spricht. Die Glühbirne der Strassenlampe explodiert. Es gibt noch einmal ein Täter-POV, das diesmal näher, von vorne und in verwackelter Handkamera Leanns schreiendes Gesicht zeigt. Dann wird der Fall von Leann gezeigt und von einem langen, schrillen Schrei begleitet. Damit ist die Szene aber noch nicht vorbei: Beth sieht hinter den vorbeirasenden Zugwagen eine brennende, dämonische Gestalt, eine andere Form des Geistes der Mutter. Der Geist brüllt, Beth schreit, und es ertönt das zischende Spraygeräusch. Die abgetrennte Hand von Leann wählt eine Nummer (Abb. 9.3), Beth atmet aufgeregt und die Sequenz wird erst abgeschlossen, als jemand aus dem Mund des Opfers das rote Bonbon entfernt.

Diese ungleich dramatischere Inszenierung wird aber in der Inszenierung des Todes von Taylor noch weit übertroffen. In der Story motiviert durch die sensationalistische Fernsehsendung, in der sich Taylor befindet, wird zunächst der Exorzismus inszeniert, wobei zwischen der Nahaufnahme von Taylors Gesicht (Abb. 9.4) und dem schweissgebadeten Fernsehprediger hin- und hergeschnitten wird und dazwischen Bilder von katholischen Heiligenfiguren gezeigt werden. Dann wechselt das Licht dramatisch: Vorher war es ein warmes, oranges Kerzenlicht, das zu einem Licht- und Schatteneffekt geführt hat. Nun ist es plötzlich noch wesentlich düsterer und blau, wobei etwa das Gesicht des das Handy Beschwörenden ganz in der Dunkelheit verschwindet (Abb. 9.5 und 9.6). Gleichzeitig erwachen die Gesichter der Heiligenfiguren von dumpf heulenden Geräuschen begleitet zum Leben und werden zu dämonischen Fratzen. Während vorher noch der ganze Raum sichtbar war, ist nun alles in Rauch getaucht, der nur noch den Blick auf die beiden am Exorzismus beteiligten Figuren freigibt. Es folgt ein Zwischenschnitt der gerade ankommenden Beth und Jack, dann wird im Ritual Satan beim Namen genannt. Die Geräusche werden immer stärker, das Licht beginnt zu flackern, die Kamera fährt auf Taylor zu, verkantete Einstellungen kommen zum Einsatz, ein Scheinwerfer zerbricht in Funken, die noch einige Einstellungen länger herunterprasseln, die Kamera fährt schnell weg, der Prediger bewegt sich plötzlich nervös, das Licht flackert noch stärker, so dass das Bild immer wieder ganz schwarz wird und fast ein stroboskopischer Effekt entsteht, es folgen Grossaufnahmen der ängstlichen Taylor, dann eine verkantete Einstellung, in der hinter Taylor der Schatten von Ellie sichtbar und gleichzeitig ein keuchendes Atmen hörbar ist. Etwas später ist hinter dem Prediger wieder der brennende Geist zu sehen, auch er von Geräuschen begleitet, Beth und Jack kommen näher; ein weiterer Scheinwerfer fällt in Funken, Beth schreit auf. Nun sind wieder andere Geräusche zu hören und hinten ist im

Rauch die Silhouette von Ellie zu sehen, die sich ruckartig bewegt. Dann beginnt ein rhythmisch schlagendes Geräusch, es folgt eine stark verkantete Einstellung von Taylor, die nun aufsteht, nun die mit flammenartigen Umrissen markierte POV-Einstellung des Täters (Abb. 9.7), dazwischen gross das Gesicht von Taylor, dann die POV des Täters als schnelle Zufahrt auf Taylors Hinterkopf. Immer wieder ist im Hintergrund mitten im Bild auch Jesus am Kreuz zu sehen. Plötzlich streckt Taylor den Kopf nach hinten, hat die Augen weit aufgerissen und scheint nach Luft zu ringen, Beth schreit ihren Namen, als Geräusch ist Taylors Ringen nach Luft und ein anschwellender Geräuschteppich zu hören, dann ist Beth dreifach in drei Bildschirmen zu sehen und greift sich wieder im Filmbild an den Hals. Im Detail springt die Uhr auf 8 Uhr 32 und das Licht geht aus, womit das Bild schwarz wird. Als das Licht wieder angeht, liegt Taylor tot am Boden und aus ihrem Gesicht, das fast die ganze linke Bildhälfte belegt, rollt ein rotes Bonbon, ihre Augen sind rot (Abb. 9.8). Mit expressiver Bildgewalt inszeniert OMC hier den Auftritt seines Monsters und beschliesst die Sequenz um Taylor, wobei vom Anruf bis zum Tod hier sogar 18 Minuten verstreichen. Auf ähnliche Weise wird auch die Begegnungen im Krankenhaus und zuletzt das Erscheinen von Ellie in Beths Haus aktualisiert. Das stilistische Vokabular aus Lichteffekten, zerspringenden Lampen und Scheiben, lauten Geräuschen, Grossaufnahmen, Zufahrten und verkanteten Einstellungen bleibt dabei gleich und macht diese Szenen zu äusserst bildlichen Momenten, die unabhängig jeder Vorgeschichte funktionieren und damit nicht nur narrative Ereignisse, sondern mehr noch audiovisuelle Attraktionen darstellen (Abb. 9.9).

Diese Exorzismus-Szene wird auch in CA eingesetzt und ist dort ähnlich dramatisch. Im eigentlichen Töten der Taylor-Figur ist Miike sogar noch wesentlich expliziter, indem er zunächst ihren Arm in alle Richtungen verrenkt und ihren Körper schliesslich noch einige Schritte torkeln lässt, während ihr Kopf, das Gesicht in die Kamera blickend, bereits tot am Boden liegt. Vor allem aber gewichtet der japanische Film in dieser Szene die Position des Polizisten und der Protagonistin viel deutlicher und stellt mit vielen Einstellungen von Monitoren nicht nur im Studio selbst, sondern an anderen Orten in der Stadt Tokio die Attraktion als Attraktion aus, wozu auch die übertrieben explizite Enthauptung seiner Figur passt. Bezeichnend ist für dieses Ausstellen des voyeuristischen Blicks etwa, dass die Protagonistin, die sich selbst in der Rolle der Zuschauerin findet, auf das am Boden sitzende Opfer blickt, das da plötzlich die Gestalt des Monsters ausgemacht hat. Yumi wendet den Kopf zum Monitor, sieht darin das Monster und erschrickt erst jetzt, beim Betrachten des Bildes im Bild. Vergleichbar ist diese Form der Inszenierung mit der Szene in KAIRO, als die Informatikern sich selbst im Computer betrachtet. Als Unterschied zwischen japanischem Film und Remake ist an dieser Stelle auch noch das Monster selbst zu erwähnen, das im japanischen und

nicht etwa im amerikanischen Film als Attribut lange Haare erhält. Dabei ist gerade im Hinblick auf die Tradition solcher Figuren nicht der Einsatz im japanischen Film überraschend, sondern höchstens dessen Ausbleiben in OMC. Stattdessen stellt der amerikanische Film sein Monster als in schwarzer Kapuze gekleidetes, keuchendes Wesen mit weissem Gesicht dar, das dafür in seinen ruckartigen Bewegungen wieder an die Monster der anderen amerikanischen Remakes und japanischen Vorlagen erinnert.

Auch wenn die stark verkanteten Einstellungen und der vereinzelte Einsatz der visuell markierten Monster-Perspektive im amerikanischen Korpus eine Eigenheit dieses Films sind, und die bild- und tongewaltigen Szenen hier etwas ausgeprägter und vor allen Dingen länger in Erscheinung treten, ist OMC in seinen formalästhetischen Mitteln insgesamt den anderen Remakes sehr ähnlich. Diese Ähnlichkeiten auf narrativer und formalästhetischer Ebene werden nun in Abschnitt 4.1 aus den Analysen aufgegriffen und als Eigenschaften des als amerikanischer J-Horror betitelten Korpus präsentiert. Ihm gegenübergestellt wird der Begriff des (japanischen) J-Horror, der hier in Form der fünf japanischen Vorlagen vertreten ist.

4 Narrative und formalästhetische Eigenschaften

4.1 Narrative Makrostruktur

Die Analysen der Remakes und ihrer Vorlagen wurden jeweils in narrative und formalästhetische Aspekte unterteilt. Im Bereich der narrativen Struktur wurden zuerst grössere Textabschnitte betrachtet und später einzelne Ereignisse und ihre Verbindungen. Widmet man sich an dieser Stelle zuerst den makrostrukturellen Eigenschaften, so scheint es sinnvoll, auf Carrolls Modell des *complex discovery plot* zurückzugreifen, das ja die prototypische Handlung eines Horrorfilms in vier Abschnitte segmentiert, wie es hier in Abschnitt 2.3 als Übersicht dargestellt wurde: Einführung des Monsters, Entdeckung, Bestätigung und Konfrontation. Zur weiteren Präzisierung unterscheidet Carroll bei der Einführung des Monsters zwischen unmittelbarer und gradueller Einführung und zwischen zwei Modi, von denen sich der erste am Thriller orientiert und sein Monster sogleich als Täter identifiziert, während der zweite analog dem Mystery-Film nur die Taten und Opfer, nicht aber den Täter offenlegt (1990: 99). Die Entdeckung kann ihrerseits als Überraschung für die Protagonisten kommen oder Teil einer Untersuchung sein (1999: 100). Schliesslich gibt es auch verschiedene Formen der Konfrontation, die in mehreren Ereignissen stattfinden können.

Betrachtet man RINGU anhand dieses Modells, dann stellen sich einige Fragen. Klar ist hier noch die Einführung des Monsters im Mystery-Modus, die am Ende des Prologs zwar nicht ohne Ankündigung, aber doch relativ unmittelbar erfolgt und darauf mit dem Beginn der Hauptstoryline

der Protagonistin die Phase der Entdeckung einleitet. „Discovery proper occurs when one character or group of characters comes to the warranted conviction that a monster is at the bottom of the problem,“ schreibt Carroll (1990: 100), womit sich für RINGU die Frage stellt, was denn überhaupt als Monster betrachtet werden muss. Einerseits hat es klare menschliche Gestalt in Form von Sadako und tritt am Ende auch so in Erscheinung, andererseits – und dies scheint hier der sinnvollere Standpunkt – ist das Videoband eine metonymische Erweiterung seines Körpers und kann damit selbst als Monster betrachtet werden. Wenn man von einer Entdeckung des Monsters durch die Protagonisten sprechen will, so geschieht sie in einem engeren Sinn erst dann, als sie auf der Insel im Gespräch das Puzzle zusammensetzen und den Namen Sadako aussprechen, in einem weiteren Sinn aber bereits, als sie das Videoband betrachten. Vollständig aufgedeckt ist das Rätsel aber sogar erst, als Reiko die Tote Sadako in den Armen hält. Der Entdeckung des Bandes folgt also die Entdeckung Sadakos, und man kann diese Textabschnitte als verschiedene Funktionen ansehen, wobei ersterer die eigentliche Entdeckung und letzterer eine Form der Konfrontation ist. Tatsächlich ändert sich nach Ansehen des Bandes der Fokus der Protagonistin, die nun das Band als Quelle etabliert hat und sein Geheimnis lüften muss, um sich zu retten. Und selbst wenn man als Entdeckung das Zusammenfügen der Puzzleteile auf der Insel sehen will, scheinen die Protagonisten im verbleibenden Abschnitt zu verzweifeln, als dass sie als bloße Entdecker des Geheimnisses fungieren könnten. Vielmehr sind sie angetrieben vom Willen, Reiko und den gemeinsamen Sohn zu retten. Diese Phase wird erst beendet, als Reiko die Leiche des Monsters in den Armen hält und darauf die Polizei erscheint. Hier sind alle Segmente beendet und die Geschichte in sich geschlossen, es folgt aber als Epilog die Aufdeckung dessen, dass die gefundene Erklärung zwar richtig war, dass damit das Monster aber nicht besiegt ist. Weil es weder eine eigentliche Bestätigungsphase, noch eine echte Konfrontation gibt, könnte man RINGU auch als duale Struktur⁴¹ aus Einführung und Entdeckung sehen: Nachdem sich das Monster bemerkbar gemacht hat, ist der ganze Rest des Films eine einzige Suche durch die Protagonistin nach der im Kern liegenden Ursache, die sie erst am Ende vollends versteht. RINGU liegt damit an der Grenze zwischen einfachem *discovery plot*, der den *complex discovery plot* um das Element der Bestätigung reduziert, und Einführungs-/Entdeckungsfilm.

Wie bereits angesprochen ist die Story von CHAKUSHIN ARI derjenigen von RINGU sehr ähnlich, und diese Ähnlichkeit schlägt sich auch in der Struktur des Textes nieder. Die Einführung des Monsters geschieht hier am Ende der ersten Sequenz, als eine Figur vom Monster getötet wird. Auch hier geschieht sie im Mystery-Modus und unmittelbar und setzt die Phase der Entdeckung in

41 Für die verschiedenen möglichen dualen Strukturen, die sich aus einer Reduktion des *complex discovery plot* ergeben, siehe Carroll (1990: 111–114).

Gang. Nach dem Tod des zweiten Opfers ist für die Protagonisten klar, dass ein übernatürliches Monster dahintersteckt, und auch hier suchen sie weiter nach dessen Hintergrund und einer Möglichkeit für die Protagonistin, ihren Freunden und dann sich selbst zu helfen. Sie kommen zunächst zu einer falschen Lösung – die Täterin sei der Geist der Mutter – und erfahren erst zuletzt den wahren Hintergrund der Taten, wobei es auch hier wieder eine Art Epilog gibt, welcher die richtige Lösung offenbart und aufzeigt, dass das Problem noch nicht beseitigt ist. Auch für diesen Film kann der Übergang von Entdeckung zu Konfrontation nicht klar gesetzt werden, weil auch die Phase der Konfrontation im wesentlichen aus der Suche nach einer Erklärung besteht. Es scheint zwar angebracht, ihn als Beispiel einer dreigeteilten Struktur zu betrachten, dabei ist aber die dritte Funktion der Konfrontation nicht sehr klar ausgeprägt.

In *HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA* fehlt dieser Abschnitt nun ganz: Der Film besteht aus einer dualen Struktur aus Einführung und Entdeckung, wobei hier der Einführung wesentlich mehr Platz gelassen wird. Sie geschieht graduell, und das Monster wird erst mit seinem Erscheinen im Kindergarten definitiv und im Modus des Thrillers etabliert. Die Protagonistin tappt weiter im Dunkeln und erkennt erst am Ende des Films den eigentlichen Hintergrund der übernatürlichen Ereignisse. Hier gibt es zwar wiederum einen Epilog, dieser bekräftigt aber nur noch einmal das bisherige Ende.

Noch stärker reduziert ist *JU-ON*, der als reiner Entdeckungsfilm gesehen werden muss. Er wiederholt dieses eine Element in verschiedenen Zeitebenen mehrmals und verzichtet dabei in seinem Text auf eine Einführung des Monsters: Sein erster Auftritt ist die unmittelbare Entdeckung durch die Protagonistin.⁴² In der Nebengeschichte von Tōyama gibt es zwar den Ansatz einer Konfrontation, insgesamt stellt sich aber für die Protagonistin auch zu diesem Zeitpunkt nicht die Frage nach dem Überwinden des Monsters, sondern nach dessen Hintergrund, den sie erst ganz am Schluss versteht, als ihr der ursprüngliche Mörder und damit Erschaffer des Fluches gegenübersteht.

Schliesslich besteht *KAIRO* ebenso wie *RINGU* und *CHAKUSHIN ARI* aus drei Elementen, wobei das Element der Konfrontation hier zwar auch nicht einem klassischen Kampf von Gut gegen Böse entspricht, aber doch viel klarer vom restlichen Text abgetrennt ist als in den anderen beiden Beispielen. Die Einführung erfolgt graduell und die Monster sind erst definitiv etabliert, als eines von ihnen einer Nebenfigur begegnet, wobei man auch hier von einem Thriller-Modus sprechen kann, weil sogleich das Monster als Täter sichtbar ist. Anders als die anderen japanischen Filme

⁴² Es muss an dieser Stelle festgehalten werden, dass Carroll sein Modell zuerst auf der Ebene der Story verwendet und erst später auf die Möglichkeit eingeht, die verschiedenen Funktionen auf Ebene des Texts zu betrachten (1990: 117–118). Hier wird aber die Ansicht vertreten, dass der Aufbau von *JU-ON* zwar eine chronologische Logik der Storyelemente beibehält, aber seine Erzählung an der nicht-chronologischen Reihenfolge deren Wiedergabe im Text orientiert.

endet KAIRO aber nicht mit dem Finden der Erklärung der Monster – diese erfolgt hier in einem Dialog zwischen dem Informatikstudenten und dem männlichen Protagonisten –, sondern lässt in seinem letzten Abschnitt beide Protagonisten getrennt in ihren Storylines die Flucht ergreifen. Sie begegnen sich und entfliehen gemeinsam dem Übel, wobei auch in dieser Flucht vor allem deshalb eine Form der Konfrontation zu sehen ist, weil sie auf eine bewusste, mehrfach explizit im Film erwähnte Entscheidung zurückgeht, Monster und Land so weit wie möglich hinter sich zu lassen.

Die Makrostruktur von THE RING wurde in der Analyse als beinahe identisch mit derjenigen von RINGU beschrieben. Allerdings ergibt sich durch die unterschiedliche Aktualisierung der verschiedenen Sequenzen eine Verschiebung der Betonung, die auch auf das Carrollsche Modell einen Einfluss hat. Ebenfalls am Ende des Prologs findet die Einführung des Monsters statt und die eigentliche Entdeckung geschieht beim Betrachten des Bandes durch die Protagonistin in Sequenz 4. Hier wird aber Noahs Skepsis nicht nur wie in RINGU angedeutet, sondern sie wird so stark betont, dass man sie als eigenen Abschnitt der Bestätigung sehen muss. Rachel beginnt in den folgenden Sequenzen zu recherchieren, kommt aber nicht wirklich weiter. Dann, in Sequenz 9, sieht Noah sein eigenes verschwommenes Bild und teilt Rachel per Telefon mit, dass er nun an den Videofluch glaube – erst jetzt kommt die Suche nach Samara wirklich in Fahrt, wobei Rachel und Noah immer verzweifelter nach einer Möglichkeit suchen, um den Fluch, der auf Rachel und Aidan liegt, zu besiegen. In diesem Abschnitt wird ausserdem die Dringlichkeit der Suche erhöht, indem sich die Gefahr von Rachel auf Aidan überträgt. Das hier vorhandene Segment der Bestätigung führt auch zu einer klareren Abtrennung der letzten Funktion von derjenigen der Entdeckung. Diese wird zusätzlich von der beschriebenen Verwendung der filmischen Parameter unterstützt, welche diesen letzten Abschnitt viel eindeutiger als Konfrontation kennzeichnet, als es derjenige von RINGU macht. So etwa in der beschriebenen Parallelmontage, in der Rachel versucht, Samara zuzuvorkommen und Noah zu warnen. Damit ist der Text von THE RING klar als *complex discovery plot* zu sehen, wobei die Besonderheiten der Konfrontation, die auch hier nie zu einem eigentlichen Kampf zwischen Gut und Böse führt, und die starke Gewichtung der Ermittlungen über die Phasen der Entdeckung, Bestätigung und Konfrontation hinweg beachtet werden müssen.

ONE MISSED CALL beginnt im Gegensatz zu seiner japanischen Vorlage mit einem Prolog und einer Vorgeschichte (Sequenz 1), in welcher die Einführung des Monsters unmittelbar und im Mystery-Modus erfolgt. Die übernatürliche Ursache wird beim Tod von Brian in Sequenz 5 etabliert und nach dieser Entdeckung kommt es zu einer angedeuteten Skepsis durch die Polizei, die aber noch in der gleichen Szene widerrufen wird, indem Jack seine Hilfe anbietet. Trotzdem erfolgt in Sequenz 8 die formelle Bestätigung, als Jack mittels offiziellen Telefonlisten belegen kann, dass aus

jedem der Handys der Opfer nach ihrem Tod ein Anruf ans nächste Opfer erfolgt ist. Erst durch dieses Ereignis wird die Suche auf die Mutter und ihre zwei Kinder gelenkt, die im Zentrum des Rätsels stehen. Ausserdem weitet sich auch hier die Gefahr des Monsters und die Dringlichkeit im Finden einer Lösung aus, weil weitere Freunde von Beth vom Monster erwischt werden und Beth selbst die für THE RING und OMC typische Frist bis zu ihrem Tod erhält. Damit ist der Abschnitt der Konfrontation in die Wege geleitet, wobei es zunächst in der Ruine des Krankenhauses zu einem Aufeinandertreffen mit dem vermeintlichen Monster kommt und in der letzten Szene zum in der Analyse beschriebenen bildgewaltigen Showdown, in den auch Jack eingreift. Auch ONE MISSED CALL entspricht damit dem *complex discovery plot* mit einer ähnlichen Betonung der Ermittlungen wie in THE RING, aber zusätzlich mit einer stärkeren Betonung der Konfrontation als physisches Aufeinandertreffen von Monster und Protagonisten.

In diesem letzten Aspekt liegt auch einer der Unterschiede in den Makrostrukturen von DARK WATER und seiner japanischen Vorlage. Das graduell eingeführte Monster wird ebenfalls erst im Kindergarten in Sequenz 9 definitiv etabliert, womit auch im amerikanischen Remake diese erste Funktion des *complex discovery plots* stark betont wird. Die Entdeckung ist in DARK WATER schwieriger festzumachen. Als Vermutung der Protagonistin besteht sie mindestens ab Sequenz 7, Dahlia wird dort aber durch die Migräneanfälle immer als unzuverlässig markiert. Erst im Anschluss an die Bestätigung durch den Anwalt in Sequenz 9, dass Natasha tatsächlich hier gelebt habe und bei der Polizei als vermisst zu melden sei, ist die Protagonistin überzeugt, dass es den Geist Natasha wirklich gibt und findet in der nächsten Sequenz die Leiche des Kindes im Wassertank. Es gibt hier also eine Vermischung von Entdeckung und Bestätigung, wobei dieses zweite Segment auch von der graduellen Einführung des Monsters nicht klar abgetrennt ist. Auch hier wird die Situation immer dringlicher, weil sich Natasha immer mehr als Gefahr für Cecilia herausstellt. Schliesslich kommt es zur klaren Konfrontation in Sequenz 11, nach der vermeintlichen Beseitigung des Problems durch die Lösung des Rätsels um Natasha: In einem indirekten Kampf zwischen Natasha und Dahlia rettet die Protagonistin schliesslich mit ihrem Leben dasjenige ihrer Tochter. Diese Konfrontation ist dabei kurz, aber deutlich erkennbar. DARK WATER ist somit an der Grenze zwischen komplexem und einfachem *discovery plot*. Zu vermerken ist das Ende des Films, das hier aus einem scheinbaren Happy-End, einem revidierten Ende nach der Konfrontation und einem Epilog besteht, der das zweite Ende bestärkt.

Eindeutig als vollständiger *complex discovery plot* präsentiert sich dagegen PULSE, wobei im Prolog unmittelbar und im Modus des Thrillers die Monster etabliert werden. Ihre Entdeckung durch die Protagonistin findet in Sequenz 11 statt, als sie ein Monster auf der Toilette sieht. Diese

Entdeckung wird mehrere Male bestätigt: Dexter sieht die Geister, der Psychologe, der vorher als Skeptiker gezeichnet war, sieht einen Geist auf seinem Computer, Isabelle zerfällt vor Matties Augen in Staub, Josh bestätigt in den Videobotschaften die Existenz der Monster und schliesslich bekräftigt Zieglar nicht nur erneut die Existenz der Monster, sondern gibt ausserdem eine plausible Erklärung, weshalb sie plötzlich in der Realität der Diegese erscheinen. Nach diesen Bestätigungen versuchen die Protagonisten – anders als in *KAIRO* – nicht nur dem Übel zu entfliehen, sondern sie mit Hilfe eines Computervirus zu bekämpfen. Es kommt in dieser Phase der Konfrontation zu einem direkten und letztlich aussichtslosen Kampf, der schliesslich doch in der Flucht endet. Wie in *DARK WATER* endet der Film mit einem bekräftigenden Epilog.

Während *JU-ON* als reiner Entdeckungsfilm betrachtet wird, ist sein amerikanisches Remake um alle anderen Segmente ergänzt, so dass es ebenfalls als vollständiger *complex discovery plot* angesehen werden muss. Wie in *ONE MISSED CALL* kommt es in der als Vorgeschichte betrachteten Sequenz 1 zur unmittelbaren Entdeckung, wobei auch das Monster selbst sichtbar ist. In der zweiten Sequenz entdeckt dann auch die Protagonistin des Films dieses Monster. Auch hier wird diese Phase der Entdeckung in der anderen Zeitebene wiederholt, danach kommt es aber zu einer expliziten Bestätigung durch Nakagawa, der die Zusammenhänge von Toshio, Monster und dem auslösenden Verbrechen aufzeigt. Schliesslich wird auch das Bekämpfen des Monsters mit Benzin auf die Hauptstoryline übertragen, indem es zwar von Nakagawa initiiert, aber dann von Karen übernommen wird, die ja im Gegensatz zu *JU-ON* tatsächlich ein Feuer entfachen kann. Damit ist die Konfrontation auch nicht mehr als blosser Andeutung vorhanden, sondern Teil der Hauptstoryline und ihr letztes Segment. Auch hier folgt ein Epilog, der das erste vorgespilte Ende revidiert.

Wenn man die beiden Korpora vergleicht, muss man für die japanischen Filme festhalten, dass sie besonders stark die Entdeckungsphase betonen. In allen Filmen begibt sich dabei eine weibliche Hauptfigur – in *KAIRO* ist sie unterstützt von einem zweiten, männlichen, Protagonisten – auf die Suche nach einer Erklärung für ein Mysterium, das in ihrem Umfeld stattfindet. Meistens ist es eine verstorbene Person aus dem Umfeld der Protagonistin, sei sie nun Nichte, Patientin, Freund oder Freundin, welche Anlass für diese Suche gibt. Etwas aus dem Schema sticht dabei *HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA* heraus, der einerseits im Sorgerechtsstreit eine ausgeprägtere zweite (nicht direkt auf das Monster bezogene) Handlungsebene hat als die anderen Filme, und andererseits die Protagonistin nicht mit Todesfällen auf die Suche schickt, sondern mit einem Wasserschaden. Diese Suche kann dabei, wie in *RINGU* oder *CHAKUSHIN ARI*, die Form einer aktiven Recherche annehmen, wobei sich in beiden genannten Filmen eine zweite, männliche, Figur daran beteiligt. Sie kann aber auch, wie in *HMS*, aus einzelnen, weniger stark geplanten Suchereignissen bestehen oder sogar, wie

in JU-ON, die Form einer Heimsuchung der Protagonistin erhalten, wobei das Monster die aktive Rolle übernimmt, während die Hauptfigur passiv bleibt. Eine Mischform findet sich in KAIRO, wo der männliche Protagonist aktiv nach Erklärungen sucht, während die weibliche Protagonistin passiv ist.

Meistens ist auch eine Phase der Einführung des Monsters vorhanden, die allerdings in ihrer Ausprägung sehr unterschiedlich ausfällt. Sie kann sich, wie in HMS und KAIRO, über einen längeren Zeitraum erstrecken und graduell erfolgen, oder aber unmittelbarer und früh im Film passieren wie in CA und RINGU, wobei sie in letzterem zusätzlich in einem von der Hauptstoryline abgesetzten Prolog erfolgt. Schliesslich kann sie, wie in JU-ON, ganz fehlen. Die starke Betonung der Entdeckungsphase führt ausserdem dazu, dass die weiteren Textfunktionen, Bestätigung und Konfrontation, nur sehr schwach erscheinen und wenig Gewicht erhalten. Im Bereich des letzten Segments gibt es aber wieder ein grosses Spektrum an Ausprägungen, die von einer klar identifizierbaren Konfrontationsphase in KAIRO, über schwächere und kaum von der Entdeckung unterscheidbaren Konfrontationen in CA und RINGU, bis hin zum Status dieser Phase als Andeutung in einer Nebenstoryline in JU-ON und ihrem gänzlichen Fehlen in HMS reicht. Eine eigentliche Phase der Bestätigung gibt es in keinem der Filme: Lediglich als Andeutung, die aber als Teil der Entdeckung keine Veränderung im filmischen Text mit sich bringt, ist sie etwa in RINGU vorhanden.

Die Betrachtung der amerikanischen Remakes ergibt im Vergleich ein ganz anderes Bild. Wie bei den japanischen Filmen gibt es auch hier eine Tendenz zu einer starken Betonung der Entdeckungsphase der Filme. Trotzdem folgen die Remakes aber alle dem Muster des *complex discovery plot*. Auch hier besteht der Abschnitt der Entdeckung in einer Suche der Protagonistin nach einer Erklärung für die übernatürlichen Ereignisse, wobei sich an deren Motivation durch verstorbene Figuren im Umfeld der Hauptfigur und den Wasserfleck im Fall von DARK WATER im Vergleich zu den japanischen Filmen nichts geändert hat. Viel wichtiger ist in den amerikanischen J-Horrorfilmen dagegen die erste Phase der Einführung des Monsters, die hier mit Ausnahme von DARK WATER immer am Anfang des Films erfolgt. Während es in diesem Film wie in der japanischen Vorlage eine graduelle Einführung des Monsters gibt, führen THE RING, THE GRUDGE, ONE MISSED CALL und PULSE alle ihre Monster gleich zu Beginn und abgegrenzt von der Storyline der Protagonistin ein. Darauf folgt die Phase der Entdeckung, die mit der Einführung der Hauptfigur und der wichtigsten Nebenfiguren beginnt. Während in diesem zweiten Abschnitt die Protagonistin für sich das Monster als Ursache etabliert, gibt es im dritten Abschnitt eine Bestätigung dieser Entdeckung durch eine männliche Figur. Noah in THE RING, Nakagawa in THE GRUDGE, der Anwalt in DARK WATER, Zieglar in PULSE und Jack in OMC präsentieren alle Wissen oder recherchierte

Fakten, welche die Entdeckung durch die Protagonistin stützen. Die Objektivität dieser Bestätigung wird ausserdem dadurch gesteigert, dass diese männlichen Figuren Polizisten, Anwälte, Wissenschaftler oder Spezialisten sind und also besonderes Gewicht haben, weil sie entweder Teil einer höheren Autorität, des Rechtssystems oder als Individuen mit besonderem Fachwissen, wie Noah und Ziegler, Experten im Medium der Monster sind. Dennoch ist diese Betätigungsphase deutlich anders als in den von Carroll betrachteten Beispielen. Dieser hält zur Entdeckung und dann zur Bestätigung fest:

Gradually, the protagonist, or a group of protagonists, discovers that a monster is responsible for all those unexplained deaths. However, when the protagonists approach the authorities with this information, the authorities dismiss the very possibility of the monster. The energies of the narrative are then devoted to *proving* the monster's existence.

(Carroll 1990: 127)

Dieser Aspekt des Beweises, den die Protagonisten gegenüber der Autorität erbringen müssen, ist in den Filmen des amerikanischen J-Horror höchstens marginal vorhanden. Statt um Beweise für die Existenz, die hier von vornherein auf viel Akzeptanz stösst, geht es in der Weitersuche nach der Entdeckung um ein tieferes Verständnis des Hintergrunds und der Beweggründe des Monsters. In diesem Abschnitt findet ausserdem eine Zuspitzung in der Dringlichkeit der Suche nach einer Lösung statt, indem eine der Hauptfigur besonders nahestehende Figur (ihr Kind oder ihr Partner), oder aber die Protagonistin selbst in Gefahr geraten. So werden in *PULSE* beide Protagonisten von den Monstern angegriffen und können nur knapp entfliehen, und in *THE GRUDGE* gerät der Partner der Protagonistin in unmittelbare Gefahr und zwingt sie zum Handeln und zur letzten Phase der Konfrontation.

Einen klaren Unterschied zu den japanischen Filmen lässt sich auch in diesem Segment der Konfrontation finden, das sich hier als ungleich physischeres Aufeinandertreffen von Monstern und Protagonisten darstellt. In *THE RING* ist diese Konfrontation noch relativ schwach, wobei eine Begegnung zwischen Samara und Rachel nie direkt, sondern nur vermittelt in Form des Videotapes stattfindet. Hier gibt es allerdings eine klare Betonung des physischen Kampfes, indem Rachel das Band zu Boden wirft und später das Original im Kamin verbrennt, während allerdings eine Kopie bestehen bleibt. *THE GRUDGE* führt die Konfrontation zwischen Karen und dem Fluch noch direkter aus, indem die Protagonistin dem Monster gegenübertritt und dann das Haus mit Benzin anzündet. *DARK WATER* verhindert das Aufeinandertreffen von Dahlia und Natasha mit Sicherheitsglas und es kommt zu einer verbalen Verhandlung. *OMC* endet im direkten Aufeinandertreffen von Beth und Ellie, wobei der gute Geist der Mutter die Gefahr bändigt. Schliesslich ist der letzte Film, *PULSE* auch derjenige, der seine Protagonisten am klarsten die direkte Konfrontation suchen lässt. Sie

kämpfen mit einem Computervirus gegen die Geister und ergreifen nach dem Misslingen dieses Versuchs die Flucht. Früher oder später fassen sich alle Hauptfiguren des amerikanischen Korpus ein Herz und stellen sich dem übernatürlichen Übel mehr oder weniger direkt gegenüber.

Einerseits ist hier ein Unterschied zwischen den beiden Korpora darin zu sehen, dass die amerikanischen Remakes die zu Grunde liegenden Geschichten wieder zu einem *complex discovery plot* ergänzen und dabei ihre Filmtexte automatisch auch viel klarer strukturieren, als es die japanischen Filme tun. Andererseits liegt ein wesentlicher Unterschied in der viel einheitlicheren Struktur über das ganze Korpus. Die japanischen Filme betonen in ihrer Makrostruktur zwar alle die Phase der Entdeckung, sie unterscheiden sich aber deutlich in Einführung und Konfrontation und präsentieren sich insgesamt trotz ähnlicher thematischer Elemente makrostrukturell nicht als einheitliche Gruppe von Filmen. Dagegen präsentieren sich die amerikanischen Filme in diesem Bereich als homogene Gruppe, aus der nur *DARK WATER* in manchen Bereichen etwas ausschert.

Diese Betrachtungen anhand von Carrolls Modell kann man hier durch weitere Beobachtungen der Analyse ergänzen. Für den Abschnitt der Konfrontation hat sich etwa gezeigt, dass sich in einigen der japanischen und in allen amerikanischen Filmen ein Pseudoende findet. Dieses stellt einen Punkt im filmischen Text dar, an dem die wichtigsten Fragen beantwortet sind und der Kampf gegen das Monster gewonnen scheint. In *RINGU* ist dieses Element klar hervorgehoben, indem Sadakos Leiche gefunden wird und ihre Geschichte erklärt ist. Die Protagonistin hat die gesetzte Frist überlebt, und also scheint der Fluch aufgehoben und die anderen Betroffenen gerettet. Dann schlägt das Monster erneut zu und die Protagonistin erkennt einen letzten Puzzlestein, den sie vorher übersehen hat. Sie kann nun den Fluch auch von ihrem Kind abwenden, aber insgesamt ist das Monster unbesiegbar. Der einzige andere japanische Film, in dem dieses Element auftritt, ist *CA*, wobei hier die Protagonistin fälschlicherweise den Geist der Mutter für das Monster hält, und erst später erkennt, dass es in Wahrheit die ältere Schwester war, die sie nun heimsucht. Trotz mehrdeutigem Ende ist auch hier das Monster letztlich klar als unsterblich gezeichnet. Für *CA* wurde erwähnt, dass er in vielen Bereichen sehr stark an *RINGU* angelehnt ist. Auch dieses Element des Pseudoendes geht auf den ältesten Film im Korpus zurück. Denn alle anderen Filme verfahren mit ihrem Ende geradliniger und haben die wichtigen Fragen der Geschichte erst dann beantwortet, wenn der Filmtext tatsächlich zu Ende ist.

Die amerikanischen Filme übernehmen diesen Twist am Ende des Films dagegen alle. *THE RING* unterscheidet sich dabei kaum von *RINGU* und lässt nach dem scheinbaren Happy-End Noah sterben, bevor Rachel ihren Fehler bemerkt und nun endlich den Fluch weitergeben und Aidan retten kann. *OMC* hat seinerseits das gleiche Pseudoende wie *CA*, wobei ebenfalls die Polizei

erscheint und der Fall beendet wäre, wenn sich die Protagonistin nicht dem falschen Geist gewidmet hätte. Stattdessen ruht sie sich zuhause aus und muss erst Jack sterben sehen, bevor sie selbst gerettet werden kann. *THE GRUDGE* ist in seinem ersten Ende weniger positiv. Er lässt vermuten, dass Karen in einer Verzweiflungstat Monster, Haus und sich selbst verbrannt hat. Dann folgt das tatsächliche Ende, das zunächst die guten Nachrichten und dann die schlechten verrät: die Protagonistin hat überlebt, aber auch das Haus ist gerettet. Letztlich erscheint das Monster selbst wieder, und der Film endet mit diesem Erscheinen, wobei offen bleibt, ob Karen dieses Rencontre überleben wird.⁴³ Ein ausgeprägtes positives erstes Ende gibt es vor allem auch in *DARK WATER*, wobei hier nicht nur wie in *THE RING* und *OMC* die Polizei erscheint und die Geschichte des Monsters resümiert wird, sondern darüber hinaus die Protagonistin ihren Sorgerechtsstreit beilegen und sich mit dem Ex-Mann versöhnen kann. Auch hier folgt aber die Ernüchterung und Dahlia muss selbst sterben, um ihre Tochter zu retten. Schliesslich gibt *PULSE* diesem vorgespielten Ende am wenigsten Raum. Der Plan, einen Virus ins System einzuspeisen und damit den Server lahmzulegen, gelingt zwar und lässt für einen Moment tatsächlich ein bedrohlich nahes Monster verschwinden. Dann fährt sich das System aber wieder hoch und die Monster sind präsenter denn je. Hier büsst zwar niemand diese Fehleinschätzung mit dem Leben, aber die Protagonisten müssen doch den Kampf aufgeben und können nur noch die Flucht ergreifen.

Damit gibt es im amerikanischen J-Horror wie in *RINGU* eine besondere Struktur des vierten Textsegments, die dem ersten Ende der Konfrontation eine Art Epilog anhängt. Letztlich überlebt immer mindestens eine der Hauptfiguren, wobei es mit Ausnahme von *DARK WATER* immer die Protagonistin selbst ist. Unbesiegt bleibt aber auch das Monster und lässt damit, als Nebeneffekt, auch immer die Möglichkeit einer Fortsetzung offen, die ja bei drei der fünf amerikanischen Filme auch tatsächlich erfolgt ist. Dieses Überleben des Antagonisten ist aber auch in den japanischen Filmen gegeben, die kein solches Pseudoende einsetzen. Mit *JU-ON* hat auch einer dieser drei Filme zu einer Fortsetzung geführt.

43 Dass sie überlebt hat, verrät erst *THE GRUDGE 2*, in dem die Figur wieder auftritt.

Man kann also die Makrostruktur nach Carrolls Modell in folgender Übersicht darstellen:

Makrostruktur des amerikanischen J-Horror	
Einführung des Monsters (<i>onset</i>)	In einem Prolog oder einer Vorgeschichte, und damit von der Hauptstoryline deutlich abgetrennt, wird das Monster eingeführt, indem es eine Figur aus dem Umfeld der Protagonistin tötet.
Entdeckung (<i>discovery</i>)	In diesem zweiten Abschnitt, der von allen vier Segmenten am stärksten ausgeprägt ist, werden die weibliche Protagonistin und die wichtigsten Figuren eingeführt, die sich nun auf die Suche nach der Ursache der Todesfälle begeben und dabei eine übernatürliche Täterschaft feststellen. Dieses Offenlegen bleibt dabei auf einen kleinen Figurenkreis, oft nur die Protagonistin, beschränkt.
Bestätigung (<i>confirmation</i>)	Im dritten Abschnitt wird die Entdeckung des Monsters durch eine männliche Nebenfigur bestätigt, womit die Suche entscheidende Impulse erhält. Gleichzeitig wird die Suche dringender, weil sich die Gefahr des Monsters auf eine der Protagonistin besonders nahestehende Figur oder die Protagonistin selbst ausweitet.
Konfrontation (<i>confrontation</i>)	Die nun dringende Suche kulminiert in einem vierten Abschnitt, in dem die Protagonistin gezwungen wird, sich dem Monster zu stellen. Diese Konfrontation findet ein erstes Ende darin, dass die Protagonistin das Monster versteht und den Fluch auf ihr und ihrem Umfeld beendet glaubt. Dann folgt aber das tatsächliche Ende, das die Fehleinschätzung manchmal mit einem weiteren Opfer bestraft, dabei aber die Protagonistin überleben lässt. Diese bleibt aber letztlich machtlos dem unbesiegbaren Monster gegenüber und kann den Fluch nur von sich selbst, nicht aber von der diegetischen Menschheit abwenden.

Dieses Schema kann konkretere Beschreibungen der verschiedenen Abschnitte vornehmen, als es Carroll mit Rücksicht auf deren Allgemeingültigkeit für das gesamte Horrorgenre tun muss. Die Beschreibung ist dabei in dieser konkreten Form für einen der fünf Filme, *DARK WATER*, nicht vollständig gültig. Trotzdem entspricht auch dieser Film über weite Strecken dem hier aufgestellten Schema und es scheint sinnvoller, eine konkrete Beschreibung vorzunehmen, welche ein Einzelbeispiel als leicht abgewandelte Variation des Musters erscheinen lässt, als ein vageres Schema aufzustellen, welches alle Filme vollumfänglich in sich beherbergen kann. Für dieses enger gefasste Muster kann man damit festhalten, dass es vier der fünf Filme des amerikanischen J-Horror in ihrer narrativen Makrostruktur in einiger Präzision erfasst.

4.2 Mikrostrukturelle Eigenschaften

Betrachtet wurde in den Analysen aber nicht nur das makrostrukturelle Muster, das sich im vorangehenden Abschnitt mit Hilfe von Carrolls *complex discovery plot* beschreiben liess, sondern auch strukturelle Eigenschaften auf Ebene der einzelnen Ereignisse und ihrer Verbindungen. Diese Mikrostruktur ist dabei aber nicht isoliert zu betrachten, sondern im Kontext der bereits gemachten Feststellungen zur Makrostruktur des Texts. Es wurde für alle zehn Filme betont, dass die Entdeckung in ihnen eine wichtige Rolle spielt: Die Protagonistin nähert sich darin langsam der Ursache mysteriöser Vorkommnisse, die meist Todesfälle in ihrem direkten Umfeld sind. Während diese Annäherung in den japanischen Filme auf verschiedene Arten aktualisiert wird, ist es im

amerikanischen J-Horror immer eine aktive Suche der Hauptfigur, die zur Entdeckung und später zur Konfrontation führt. Die Suche ist wie erwähnt anders als in den Carrollschen Beispielen als Schritt zu tieferem Verständnis und nicht zum einwandfreien Beweis der Existenz des Monsters dargestellt. Während die Protagonisten der japanischen Filmen dieses tiefere Verständnis zum Teil fast zufällig erlangen, ist es in den amerikanischen Remakes immer die aktive Suche, die zu diesem Verständnis führt. Die Darstellung dieser Recherche durch die Protagonistin ist einerseits in der Ikonografie zu finden, welche die Orte und Instrumente der Nachforschungen – Zeitungsarchive, Bibliotheken, Videoräume, Computer, Suchmaschinen, Akten, Notizen der Opfer, Befragungen von Zeugen – im Bild darstellen. Andererseits geschieht sie nun eben in der Mikrostruktur durch die Verbindungen der einzelnen Ereignisse.

Diese Verbindungen können kausaler Natur sein, indem das nachfolgende im vorhergehenden Ereignis begründet liegt und davon direkt ausgelöst wird. Als Beispiel ist hier der Anfang der Suche der Protagonistin in *THE RING* zu nennen, der direkt dadurch ausgelöst wird, dass die Schwester sie explizit darum bittet. Nebst solchen Formen der Kausalität wurden in den Analysen auch schwächere, aber dennoch deutlich erkennbare Formen der Verbindung festgehalten, die dem Modell der erotetischen Verbindungen entsprechen. In Kernereignissen eröffnen sich dabei Fragen, die in Folgeereignissen beantwortet werden müssen, wobei diese Antwort zum Teil direkt erfolgt und an anderen Orten zunächst durch eine Bestärkung der unbeantworteten Frage herausgezögert wird. Natürlich ist diese Form der Verbindung auch in den japanischen Filmen vorhanden. In ihnen wurde aber häufig auch eine bloße zeitliche Aneinanderreihung festgestellt, die nach dem Muster verfährt: Das erste Ereignis geschieht, und dann tritt das zweite Ereignis ein. Diese lose aneinandergereihten Ereignisse der japanischen Filme wurden in den amerikanischen Remakes oft durch klare erotetische oder sogar kausale Verbindungen ersetzt. Aufgrund der Vielzahl von Ereignissen in jedem Film konnten diese Verbindungen nur exemplarisch aufgezeigt werden. Dennoch ergibt sich dabei aufgrund der hohen Vergleichbarkeit zwischen gleichen Storyelementen in anderer textueller Aktualisierung ein eindeutiger Unterschied, der sich in vielen weiteren Beispielen als Grundeigenschaft der Filme belegen liesse.

Die Filme des amerikanischen J-Horror haben sich in diesen Verbindungen alle als Filmtexte erwiesen, welche die Ereignisse des Films nahtlos aneinanderknüpfen und zu einer schlüssigen Ereigniskette verbinden, die lückenlos geschieht und unerklärliche Elemente vermeidet. Während etwa *RINGU* durch unerklärte Flashbacks und intuitive Schlussfolgerungen seiner Protagonisten zum Ort der Leiche seines Monsters gelangt, gestaltet *THE RING* das gleiche Finden als Ergebnis einer Schritt für Schritt geführten Ermittlung, welche nicht zufällig zu Samara führt, sondern diesen Weg

gezielt erarbeitet. Wie Carroll festhält, wird durch diese Form der erotetischen Verknüpfung nicht nur verständlicher, warum ein gewisses Ereignis eintritt, sondern durch die aufgestellten Fragen auch immer die Reihe der möglichen folgenden Ereignisse eingegrenzt:

Audience expectations, then, are not a matter of the audience knowing what will happen next – in the sense of my expecting to go to work tomorrow – but expectations about the likely range of what can happen next. The reader, or the film viewer, is able to follow a popular narrative because it proceeds intelligibly by answering those questions it had saliently posed and which the audience has taken up.

(Carroll 1990: 133)

In diesem Sinne wird durch die engere Verknüpfung der Ereignisse in den amerikanischen Filmen nicht nur die Kohäsion des Textes gesteigert, sondern durch die verständlichere Abfolge der Ereignisse auch die Kohärenz der Story erhöht und mehr Gewicht darauf gelegt, dass die Zuschauer der Handlung folgen können.

Auswirkungen hat die engere Verknüpfung auch auf die Figuren, die in ihrem Handeln in den Remakes stärker motiviert sind als in den japanischen Filmen. In den letzteren wird zwar jeweils die Entstehung und die Motivation des Monsters erklärt, dagegen erhalten die Protagonisten für ihre Handlungen nur wenig Motivation erhalten. Im Vergleich dazu gestalten die Filme des amerikanischen J-Horror die Erklärung des Monsters expliziter und schildern darüber hinaus die enge Kette der Handlungen der Protagonistin als logische Folge eines Ereignisses. Für *RINGU* heisst das, dass die Protagonistin bereits mit einer Untersuchung über das Videoband beschäftigt ist, als die Geschichte beginnt. Rachel aus *THE RING* erhält dagegen wie erwähnt einen direkten Auftrag für die Suche, und auch dieser Auftrag durch die Schwester ist dabei direkt begründet.⁴⁴ Im Fall von *THE GRUDGE* wird durch die nicht chronologische Reihenfolge der Sequenzen im Text die Verbindung der Ereignisse besonders wichtig, wenn das Verständnis ihrer genauen Abfolge sichergestellt werden soll. *JU-ON* gestaltet seinen Text dabei episodisch, vermischt zum Teil die verschiedenen Zeitebenen und stellt die Chronologie stark in den Hintergrund. Dagegen wurde für *THE GRUDGE* aufgezeigt, dass durch die Mittel der kausalen und erotetischen Verkettung die Verständlichkeit stets starke Betonung erfährt. Besonders auffällig ist dabei der Einsatz von Wiederholungen, die einerseits bestehende Fragen bestärken und andererseits als Orientierungshilfe dienen. Auch in den anderen Filmen werden die Ereignisse von japanischen Vorlagen zu amerikanischen Remakes dahingehend verändert, dass sie die Textkohäsion steigern – und es lässt sich für den amerikanischen J-Horror festhalten, dass er seine Makrostruktur des *complex discovery plot* durch das Erstellen einer lückenlosen Ereigniskette auf mikrostruktureller Ebene in ihrer

⁴⁴ Die Polizei bestätigt, dass der Tod von Rachels Nichte Katie unerklärlich sei und bekräftigt damit die bereits im Prolog gestellte Frage nach der mysteriösen Todesursache.

Geschlossenheit und Festigkeit stärkt. Damit tritt das Monster in einer Diegese auf, die in sich selbst schlüssig ist und dem Monster als einer übernatürlichen und nie vollständig begreifbaren Entität eine logisch aufgebaute und verständliche Welt gegenüberstellt, in welcher jedes Ereignis nachvollziehbar ist.

4.3 Ikonografische und formalästhetische Elemente des amerikanischen J-Horror

Die formalästhetischen Analysen der Filme haben sich grundsätzlich in die zwei Gebiete Ikonografie und Verwendung von filmischen Parametern in einem allgemeineren Sinn geteilt, wobei beide hauptsächlich im Bereich der Inszenierung des Monsters betrachtet wurden. Die ikonografische Analyse hat bestimmte Bilder herausgegriffen, die als aus anderen Filmen bekannte oder im Text selbst entstandene Elemente verstanden wurden, welche das Monster ankündigen, als dessen Stellvertreter fungieren oder sonst auf diese Antagonisten der Geschichte hinweisen. Diese Unterscheidung zwischen generischen und autochthonen Bildmetaphern ist deswegen wichtig, weil sich gerade in der Beschaffenheit dieser ikonografischen Elemente ein Unterschied zwischen japanischen und amerikanischen Filmen gezeigt hat. Die japanischen Filme verwenden häufiger diskursive Elemente und setzen als generische Bilder fast nur die Eigenschaften des Monsters ein, die auf die *kaidan*-Tradition zurückgehen. Dafür kommt es zu einer auffälligen für jeweils einen Film (und allenfalls seine Fortsetzungen) spezifischen Metaphorisierung von Bildern, die keine – oder zumindest keine ausgeprägte – generische Bedeutung für den Horrorfilm haben. So werden in RINGU Fernseher, in JU-ON Katzen und der Junge Toshio, in HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA die verschiedene Formen von Wasser, in KAIRO Computer und in CHAKUSHIN ARI Telefone eingesetzt, um die Präsenz des Monsters metaphorisch darzustellen.

Diese autochthonen Metaphern der japanischen Filme werden von den amerikanischen Filmen übernommen, sind damit in diesen Remakes aber keine an Ort und Stelle entstandenen, sondern ebenfalls tradierte Bildmetaphern. Neu sind dabei nur wenige Bilder etwa in THE RING, wo die Bildelemente des Videobands allein schon durch diesen Kontext mit einem Bezug zum Monster aufgeladen werden. Diese Bilder – erwähnt wurde etwa der Stuhl oder die Leiter – werden aber im Film nicht als direkter Hinweis auf Samara verwendet, sondern als Anhaltspunkte für die Suche Rachels, die darin eine Bestätigung findet, dass sie sich tatsächlich Schritt für Schritt auf die Lösung des im Kern liegenden Rätsels zubewegt. Sie dienen damit mehr narrativen Zwecken als einer Inszenierung des Monsters. Ausserdem kommt es zum Teil zu einer Veränderung der genauen Ausgestaltung dieser Bildelemente – der Fernseher als Bildmetapher in RINGU wird durch den rauschenden Fernseher in THE RING ersetzt, das natürlich trübe Wasser von HMS durch unnatürlich schwarzes in DARK WATER und die um Hilfe rufende Telefonstimme in KAIRO durch eine Chat-

Nachricht in *PULSE* –, sowie zu einer Häufung von im japanischen Film weniger ausgeprägt vorhandenen Bildern – das klingelnde Telefon erscheint nur einmal in *RINGU*, aber immer wieder in *THE RING*. Bereits diese Veränderungen zeigen eine Tendenz der amerikanischen Remakes auf, ihren Horror stärker bildlich darzustellen, als es die japanischen Filme tun. Nebst der Häufung weist ja auch die Art der Veränderung hin auf eine expressivere Wahl der Bilder, die sich eben nicht mit dem Alltagsgegenstand Fernseher und dem natürlich erscheinenden trüben Wasser begnügt, sondern diese durch eine wörtliche Störung, respektive durch eine auffällige Schwärzung hervorhebt.

Diese Übernahme von Bildmetaphern beschränkt sich in den Remakes nicht nur auf die jeweilige japanische Vorlage, sondern erstreckt sich auch auf andere Filme des J-Horror. Auffällig ist hier etwa der Einsatz von Wasser⁴⁵ in *THE GRUDGE*, *THE RING*, *PULSE* und *ONE MISSED CALL*, die wohl auf *HMS* zurückgeht und nun als ikonografisches Element des amerikanischen J-Horror auftritt. Das heisst, dass diese Filme Wasser als Bildelement einsetzen können, ohne dass es etwas mit den thematischen Beschaffenheit der eigenen Story zu tun hätte. In einem weiteren Sinn findet eine solche Übertragung von Bildelementen von einem Film auf den anderen auch schon innerhalb der japanischen Filme statt, indem elektronische Alltagskommunikationsgegenstände als Element der Horror-Ikonografie geprägt werden. So kann man etwa die Darstellung von Computerbildschirmen in *KAIRO* und von Handys in *CHAKUSHIN ARI* als Abwandlungen der Horror-Fernseher von *RINGU* verstehen. Thematisch findet sich in einer solchen Darstellung von Alltagselektronik eine kritische Haltung gegenüber dem Einfluss von Technologie oder, wie es Barbara Flückiger formuliert, ein „Technikskeptizismus“ (2008: 355), der sich nicht nur auf die Darstellung der technischen Geräte beschränkt, sondern sich auch in gewissen Bildeigenschaften auf das Filmbild selbst überträgt. Der von Flückiger beschriebene Einsatz von Bildrauschen und anderen analogen Artefakten (2008: 354–356) wurde hier etwa in den Webcam-Bildern von *KAIRO* und *PULSE* beobachtet. In den amerikanischen Remakes beschränkt sich die Markierung des Bildes als Nicht-Filmbild aber nicht nur auf die vom Bildschirm gerahmte Welt, sondern schwappt etwa in *PULSE* oder *THE RING* – zusammen mit dem Monster – auf das Filmbild selbst über: Nicht nur das Videoband rauscht, sondern auch Samara, wenn sie Noah begegnet, und genauso verhält es sich mit den übertretenden Toten in *PULSE*. In den anderen Filmen beschränken sich diese kodierenden Artefakte auf das gerahmte Bild selbst – es ist aber erwähnenswert, dass alle Filme in unterschiedlichem Mass das Bild im Bild als Element der Darstellung einsetzen.⁴⁶ Offensichtlich ist

45 Natürlich tritt Wasser auch als generisches Horrorelement auf – namentlich in Filmen wie *OPEN WATER* (2003) – aber die hier festgehaltene Verwendung unterscheidet sich von dem generischen Gewässer, das unter seiner opaken Oberfläche alle Arten von Monster verstecken kann, doch deutlich.

46 Eine detaillierte Betrachtung dieser Form von Rahmungen im Sinne einer *Mise-en-abyme* findet sich in Flückiger (2008: 394–416).

diese Form des Films im Film bereits in RINGU und THE RING, wo die Welt innerhalb der Rahmung durch den Fernsehbildschirm derart existent ist, dass das Monster aus ihr in die Ebene der diegetischen Realität übertreten kann. Ähnlich stark wird diese Welt im Monitor in KAIRO und PULSE betont, indem im Verlaufe der Filme die Abbildung einer Figur im Bildschirm mit deren Geistwerdung gleichgesetzt wird. In den anderen Filmen ist diese Form der Darstellung zwar weniger prominent, aber auch hier findet sie sich in Form von Bildern einer Überwachungskamera (wie in THE GRUDGE, JU-ON, DARK WATER und HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA) oder von Bildnachrichten auf dem Handy (in ONE MISSED CALL und CHAKUSHIN ARI). Ohne diese Darstellung von Bildern im Filmbild hier genauer zu untersuchen, lässt sich festhalten, dass sie – wie die Darstellung von Wasser – als Bildelement von allen Filmen verwendet wird und damit zu einer Eigenschaft des Korpus überhaupt wird. Dadurch ist zu erklären, dass auch Filme wie JU-ON und THE GRUDGE, die thematisch keinen Bezug zur Alltagselektronik haben, den Bildschirm als gerahmte zweite Welt darstellen.

Der Austausch von Bildern über die Filme des Zyklus hinweg wird in den amerikanischen Remakes mit weiteren Elementen ausgebaut. Über die innerhalb des Films und des eigenen Zyklus entstandenen Bildmetaphern hinaus setzen die meisten Filme des amerikanischen J-Horror im Gegensatz zu den japanischen Filmen generische Horrorbilder ein, die bereits aus anderen Filmen bekannt sind. Solche Bilder sind etwa krabbelnde Insekten und Maden, Blut, tote Menschen und Tiere, abgetrennte Gliedmassen, sich von selber bewegende unbelebte Objekte und flackernde Lichter. Letzteres markiert dabei bereits den Übergang zu eigentlichen formalästhetischen Mitteln, welche von den Filmen zur Inszenierung des Monsters und des Horrors überhaupt eingesetzt werden.

Im Bereich von Einstellungslänge, -größe und Schnitt wurde für RINGU eine ruhige Kameraführung mit relativ weiten Einstellungen festgestellt, welche nur in wenigen Momenten näher an die Gesichter seiner Figuren heranrückt. Dem steht in JU-ON ein Stil der Kameraführung gegenüber, der sehr nahe an die Figuren herangeht und oft ihre Gesichter so stark anschneidet, dass nicht einmal die Hälfte des Gesichtes zu sehen ist. HMS wiederum sticht in diesem Bereich durch den Einsatz von Handkameraeinstellungen heraus, die immer wieder an wichtigen Momenten in verwackelten Fahrten den Figuren folgen. KAIRO ist in seiner Kameraführung vergleichbar mit RINGU, indem er stets die Distanz zu den Figuren wahrt und damit den filmischen Raum mit seiner Atmosphäre betont. Schliesslich setzt CA vermehrt auch Grossaufnahmen und Fahrten um die Figuren ein und schlägt damit eine Brücke zu den amerikanischen Remakes. Es fällt also in der Betrachtung der Kameraführung auf, dass sich die japanischen Filme nicht etwa unter einem

einheitlichen Stil zusammenfassen lassen, sondern sich durch eine grosse Diversität auszeichnen. Diese konnte auch in der Verwendung anderer filmischer Parameter festgestellt werden. So fällt etwa im Bereich des Tons und der Musik KAIRO besonders auf, indem er zwischen völliger Stille und lauten Geräuschen wechselt und immer wieder eine wortlos singende Stimme einsetzt, welche die Auftritte der Monster begleitet. Und im Bereich der Farbe wurde in JU-ON ein helles und warmes Farbschema festgehalten, während etwa KAIRO durch eine bedingungslose Dunkelheit heraussticht, die auch die Gesichter seiner Figuren oft verschwinden lässt. Damit lässt sich die Verwendung der verschiedenen filmischen Parameter in den japanischen Filmen nicht als einheitlicher, generischer Stil festhalten, sondern es muss im Gegenteil hervorgehoben werden, dass sich jeder der japanischen Filme durch klare formalästhetische Eigenheiten auszeichnet, die zumindest in ihrer Kombination innerhalb des Korpus einzigartig sind.

Wenn man nun im Vergleich dazu die amerikanischen Remakes betrachtet, so hat sich in den Analysen ein markanter Unterschied zu den japanischen Vorlagen gezeigt. Dieser liegt vor allem in einer erstaunlich einheitlichen stilistischen Ausprägung der Filme, auch da, wo sich die japanischen Vorlagen klar unterscheiden. Wichtig in allen Filmen ist dabei zuerst einmal das Gesicht der Figuren. Im Gegensatz zu einigen japanischen Filmen, welche die Atmosphäre des Raums stark gewichten, spielt sich der amerikanische J-Horror immer zuallererst auf den Gesichtern seiner Protagonisten ab. Diese werden durch Fahrten um die Figuren herum und häufiger auf die Figuren zu hervorgehoben, vor allem aber zeigen sie ihre Reaktionen in vielen Nah- und Grossaufnahmen, welche jede Regung erkennen lassen. Es lässt sich dabei nicht als Regel formulieren, dass in der Übernahme der japanischen Geschichte ins amerikanische Remake die Kamera näher an die Gesichter heranrücke – das wäre mindestens im Fall von THE GRUDGE falsch. Vielmehr scheinen die amerikanischen Remakes unabhängig von ihren Vorlagen einen gewissen, bestimmten Abstand zu ihren Figuren zu suchen, der möglichst nah an das Gesicht herangeht, dabei aber dieses höchstens leicht anschneidet und es als ganzes weitgehend unangetastet lässt. Anders formuliert spielt es für den amerikanischen J-Horror keine Rolle, ob KAIRO mit seinen weiten Einstellungen oder JU-ON mit seinen Übergrossen Gesichtsdetails adaptiert wird.

Dieser Umstand trifft weitgehend auch auf die Farbgestaltung der amerikanischen Filme zu. Während sich in den japanischen Filmen ein grosses Spektrum an verschiedenen Zugängen zur Verwendung von Farbe gezeigt hat, herrscht in den amerikanischen Remakes auch hier grundsätzlich Einheit. Lediglich in THE GRUDGE wurde ein Einfluss von JU-ON insofern festgestellt, als dass sich in diesem amerikanischen Film aufgrund der Spannung zwischen seiner japanischen Vorlage und THE RING ein auffälliges Wechseln zwischen verschiedenen Farbschemata ergibt, wobei

allerdings in den Auftritten des Monsters der dunkleren, entsättigteren Farbgebung von *THE RING* gefolgt wird. Ansonsten hat sich klar eine Tendenz zu entsättigten Farben, die oft in Blau- und Grüntönen erscheinen, gezeigt, die durch wenig hartes Licht und damit eine Schatten werfende Düsternis ergänzt werden. Die Gesichter der Figuren sind dabei ebenfalls häufig nicht ganz ausgeleuchtet, sondern mit Schatten versehen, wobei aber die Sichtbarkeit immer höher gewichtet wird als die düstere Stimmung. Das heisst, dass das Bild besonders in den Auftritten des Monsters düster sein muss, aber nur so dunkel, dass dennoch die Reaktion des Opfers sichtbar bleibt.

Diese Auftritte des Monsters werden dabei immer auch von der Tonspur unterstützt, wobei Geräusche einerseits ohne erkennbare Quelle für sich selbst stehen können, oder – wie etwa das Zischgeräusch des Asthmasprays in *OMC* – direkt die im Zusammenhang mit dem Monster verwendete Ikonografie ergänzen. So werden in den Filmen auch Wasser- und Fernsehrauschen, Telefonklingeln, die vom Monster selbst geäusserten Geräusche, Handyruftöne, Kratzen oder Schritte eingesetzt, um auf den Ort des Monsters zu verweisen, oder aber ein ikonografisches Element mit Ton auszustatten. Das Monster selbst wird nebst eigenartigen Tönen auch bildlich immer ähnlich präsentiert. Das äussere Erscheinungsbild unterscheidet sich dabei zwar in *OMC* und in *PULSE* von den anderen drei amerikanischen Filmen, wo das Monster jeweils die traditionell japanische Gestalt einer Frau mit langen dunklen Haaren annimmt. Auch in diesen beiden Filmen sind diese Monster aber durch ruckartige, sprunghafte Bewegungen gekennzeichnet, die sie als Kreaturen einer anderen Welt erscheinen lassen, die nie ganz Teil dieses menschlichen Raumes werden. Trotzdem sind die Monster des amerikanischen J-Horror aber stets als äusserst physische Wesen präsentiert, die zwar in ihrer Erscheinung flüchtig sind, aber in ihrem Wirken fleischlich. Diese körperlichen Auswirkungen der Monster präsentieren die amerikanischen Remakes anhand ihrer Opfer, die entstellte, erstarrte Gesichter aufweisen, am ganzen Körper schwarze Flecken erhalten oder mit abgetrennten Gliedmassen verenden. Solche körperliche Anzeichen finden sich in den japanischen Filmen nur vereinzelt in *RINGU* und *CA*.

Dass die Monster in den amerikanischen Remakes dramatischer und bildlicher auftreten, liegt aber vor allem auch daran, dass ihrem Erscheinen mehr Raum gegeben wird und die entsprechenden Szenen oft ausgebaut werden. Im Zusammenspiel von strukturellen und formalästhetischen Veränderungen entstehen schnell geschnittene, stark bildliche Ereignisketten, welche vor allem auch die Bedrohung der Protagonisten durch das Monster hervorheben. In allen Filmen wurden dabei solche Szenen gefunden, die auch deswegen erwähnenswert sind, weil sie an die Stelle von in den japanischen Vorlagen wesentlich weniger dramatisch inszenierten Szenen treten. Damit wird das Monster nicht nur näher an die Protagonistin gebracht und als unmittelbare

Gefahr dargestellt, sondern der Film wird ausserdem in diesen Momenten durch den schnellen Schnitt dynamisiert und rhythmisiert, was etwa in den untersuchten Szenen in *THE RING* und *THE GRUDGE* gezeigt wurde. Die gesteigerte Unruhe wird dabei auch von Jump-Cuts unterstützt, sowie von Schockmomenten, die unerwartet etwas im Bild erscheinen lassen und damit erschrecken wollen.

Der amerikanische J-Horror erweist sich also auch im Bereich der formalästhetischen Ausprägung als einheitlich und greift dabei sowohl auf die ikonografischen und stilistischen Elemente des Horrorgenres, als auch auf die in den japanischen Vorlagen erzeugten Bilder zurück, um seinen Horror zu inszenieren. In der Montage wird die Handlung dynamisiert und versucht, durch Schockmomente die Zuschauer zu erschrecken. Seine Ereignisse und Sequenzen spielen in aller Regel in der Dunkelheit, zeigen aber immer das Gesicht der Protagonisten als Schauplatz der Emotionen und betonen dieses durch Einstellungsgrösse und Kamerabewegungen. Schliesslich werden die Auftritte des Monsters in längeren Szenen aktualisiert und durch eine grosse Palette von Stilmitteln bildgewaltig dargestellt.

5 Der amerikanische J-Horror als Teil des Horrorgenres

In Kapitel 4 konnte im Vergleich der amerikanische J-Horror als narrativ-strukturell und formalästhetisch einheitliches Korpus dargestellt werden, während sich die japanischen Filme in diesen Bereichen viel stärker als Einzelfilme präsentieren. Damit muss man für diesen Ausschnitt des (japanischen) J-Horror festhalten, dass er als Begriff eine Reihe von produktionsgeschichtlich und thematisch verwandten Filmen zusammenfasst – sie sind in Japan entstanden und drehen sich um ein geistartiges, unbesiegbares Monster, das sich meist virusartig ausbreitet und immer neue Opfer findet, wobei es den Protagonisten letztlich gelingen kann, das Virus weiterzugeben, ohne selbst daran zu sterben. In der narrativen Struktur und im Bereich des Filmstils gibt es dagegen zu wenig Ähnlichkeiten zwischen den Filmen, als dass man auch hier ihre Eigenschaften als generisch beschreiben könnte. Im Vergleich dazu ist der amerikanische J-Horror ein relativ geschlossenes Gebilde, dessen Filme über die Produktionsgeschichte und thematischen Verbindungen hinaus eine starke strukturelle und formalästhetische Verwandtschaft aufweisen und das durchaus zu einer Formulierung einer generischen Struktur und eines generischen Stils Anlass gibt. Während sich die Eigenheiten des amerikanischen J-Horror in den Analysen durch den Kontrast zu den japanischen Vorlagen gut hervorheben liessen, sind sie vor allem im formalästhetischen Bereich im Vergleich mit anderen Horrorfilmen wenig auffällig. Wenn man diese Aspekte der Horrorbeschreibungen in der Theorie betrachtet, finden sich also viele der dort beschriebenen stilistischen Eigenheiten des

Horrorgenres zum Teil in den japanischen, vor allem aber in den untersuchten amerikanischen Filmen wieder. So hält etwa Brigid Cherry für die Verwendung von filmischen Parametern im Horrorfilm fest, sie beinhalteten:

lighting codes used in order to create darkness, shadows and obscurity; discordant or unsettling sound effects and musical cues to enhance feelings of suspense, moments of shock or general feelings of unease; monster make-up and other special effects used to depict death and the destruction of the body; editing techniques and cuts which again create suspense or jump moments; and certain camera shots and angles (not least the point-of-view shot) to suggest danger.

(Cherry 2009: 54–55)

Von diesen Aspekten sind denn tatsächlich die meisten auch in den hier untersuchten amerikanischen Filmen aufgetreten und konnten innerhalb des kleinen untersuchten Subsets präzisiert werden. Auch die Verwendung der Grossaufnahme des Gesichtes, die hier als Unterschied genannt wurde, findet sich in diesen theoretischen Anforderungen an das Genre wieder: „Immer wieder zeigt der Horrorfilm, der Halbnah- und Naheinstellungen bevorzugt, deshalb ein Gesicht voller Furcht und Entsetzen in Grossaufnahme, manchmal sogar in extremer Vergrößerung“ (Vossen 2004: 12). Dass dabei die amerikanischen Filme diesen Erwartungen der Theorie eher gerecht werden als die japanischen, kann einerseits auf Seite der Filme als weiteres Indiz dafür betrachtet werden, dass die Remakes stärker generisch geprägt sind als die eigenständigeren japanischen Filme. Andererseits kann es auf Seite der Theorie darauf hinweisen, wie klar sich diese Erwartungen am amerikanischen Horrorfilm orientieren.

Dieser Vergleich von Analyse und Theorie lässt sich von den formalästhetischen auch auf narrative Aspekte erweitern. Während sich trotz starker Bildlichkeit nichts von einer „hardcore pornography of violence“ findet, wie sie Dickstein (1980: 51) aus der Betrachtung von Horrorfilmen der 1970er für das ganze Genre verallgemeinert, ist die von Langford (2005: 158) betonte Überschreitung von Grenzen auch in den untersuchten Filmen ein wichtiges Element. Gerade das Heraustreten von Sadako/Samara aus dem Fernseher hinein in die Realität der Diegese markiert dieses Überschreiten bildlich. Als weitere wichtige Grenze formuliert Prince diejenige zwischen Menschlichkeit und Unmenschlichkeit und stellt als zentrale Frage des Horrorfilms fest: „What must be done to remain human?“ (2004: 3). Die Filmtexte der analysierten Filme aktualisieren Geschichten von Geistern oder geistartigen Kreaturen, die im wesentlichen aus einer Suche der Protagonistin nach der Motivation dieses Geistes bestehen. Zu Tage gefördert wird immer auch eine tragische Geschichte, welche die Genese des Geistes bedeutet. Es geht dabei darum, wie Menschen zu Nicht-Menschen werden, wobei dieser Verlust von Menschlichkeit nicht auf das Monster beschränkt bleibt, sondern durch die virusartige Ausbreitung als Bedrohung vieler

Individuen und letztlich der ganzen Menschheit dargestellt wird. Besonders deutlich inszeniert ist diese in *KAIRO/PULSE*, wo die Überlebenden letztlich an einen unbestimmten, weit entfernten Ort fliehen müssen, um fern jeder elektronischen Kommunikation vor den ins Reich der Lebenden übergetretenen Toten sicher zu sein.

Diese Toten und mit ihnen alle anderen Monster der untersuchten Filme sind ihrerseits Teil von vielen Horrorbeschreibungen der Theorie, und sie werden in manchen Ansätzen gar explizit oder implizit als definierendes Merkmal des Genres angeführt. Zu ihrer Funktion hält Paul Wells allgemein fest, dass sie dazu dienen, „to operate as a mode of disruption and breakdown in the status quo“ (2000: 9), was sich in allen Filmen ohne weiteres bestätigen lässt. Erwähnt wurde einleitend auch Russells „Monster Roundup“, der ja schon im Titel die Wichtigkeit dieser Antagonisten betont. Horrorfilme sind in diesem Ansatz kategorisiert nach der Art ihres Monsters, das entweder *deviant*, *supernatural* oder *paranatural* sein kann (1998: 241–242). Die Monster der hier analysierten Filme haben sich dabei alle als Mitglieder der zweiten Kategorie erwiesen und sind also übernatürlich. Zu dieser Art von Monster sagt Russell:

These unreal monsters contradict in every way the pseudo-ontic space of reality established on-screen and enter this space in order to occupy the same space as normal characters and settings only through direct invasion or the possession of normality's natural hosts. Thus they usher the metaphysical realm into the physical world.

(Russell 1998: 242)

Damit wird erneut die Grenzüberschreitung der Monster herausgestrichen, die in den physischen Raum ihrer Opfer eintreten. So gesehen ist eine Besonderheit der hier untersuchten Filme die Rolle von elektronischen Informations- und Kommunikationsmedien als Portal zwischen diesen Welten, wobei die Monster von *THE RING/RINGU*, *PULSE/KAIRO* und *ONE MISSED CALL/CHAKUSHIN ARI* durch ein Videoband und das Medium Fernsehen, über das Internet und überhaupt alle elektronischen Kommunikationsmedien oder spezifisch über Mobiltelefone sich nicht nur ausbreiten, sondern überhaupt erst in Kontakt mit der Menschheit kommen. Selbst in *THE GRUDGE* und *JU-ON* spielt diese Form von Technologie zwar nicht eine derart zentrale Rolle, wird aber doch vom Monster vereinzelt eingesetzt, um an seine Opfer zu gelangen.

Auf das Kriterium der Beschaffenheit des Monsters beruft sich auch Cherry in ihrer Subkategorie des Horrorfilms, die sie als „Supernatural, occult and ghost films“ (2009: 5) bezeichnet, worin die hier analysierten Filme in ihrer Klassifikation eingeordnet werden müssten. Am meisten Raum wurde einleitend aber der präzisen Betrachtung der verschiedenen Monster durch Carroll gegeben, welche diese mit den Kategorien Fusion, Fission, Vergrößerung und Masse beschreibt. Die Monster dieses Korpus erweisen sich dabei als Fusions-Kreaturen, die einerseits tot

sind und als tote Körper auch in allen Filmen erscheinen, andererseits kommunizieren, sich bewegen und letztlich eine physische Bedrohung darstellen, die sich mit diesem Totsein nicht vereinbaren lässt. Sie sind, wie es Carroll festhält, „living *and* dead“ (1990: 43). Zuweilen nehmen diese Fusions-Kreaturen aber auch Elemente der Fission und der Masse hinzu – letzteres etwa am Ende von *PULSE* in Form der Hände, die Mattie ergreifen und dann durch die schiere Anzahl der Monster, welche die beiden Protagonisten verfolgen. Über die Monster hinaus lassen sich die Kategorien von Carroll auch auf andere ikonografische Elemente übertragen. So sind sich von selber bewegende unbelebte Objekte ihrerseits Fusions-Elemente, weil sie unbewegt sind, und sich doch bewegen. Als Element der Masse treten ihrerseits die Maden in *PULSE*, die Tausendfüßler in *ONE MISSED CALL* und die sich bewegenden abgetrennten Finger auf dem Videoband von *THE RING* auf, die mehrere krabbelnde, an sich schon abstossende Kreaturen oder im Fall der Finger sogar bereits Fusions-Elemente versammeln und in ihrer Wirkung durch die Multiplikation vergrößern.

Unabhängig von der genauen Kategorisierung und trotz der Erklärung des Monsters als definierendes Merkmal des Horrorfilms in einigen theoretischen Ansätzen ist es dabei zum Zeitpunkt der Entstehung der amerikanischen Remakes nicht selbstverständlich, dass überhaupt Monster im eigentlichen Sinn vorkommen. Denn wie in der Einleitung erwähnt findet Cynthia Freeland in der gleichen Zeit eine Verschiebung im amerikanischen Horrorfilm zu einem schleichenden, nicht klar festmachbaren Horror, der kein Monster mehr braucht. Über *THE SIXTH SENSE*, *BLAIR WITCH PROJECT*, *THE OTHERS* und *SIGNS* schreibt sie: „In these films the horror is subtle and lingering, a matter of mood more than monsters“ (2004: 189). In ihrer Beschreibung dieses nicht genau fassbaren Horrors (den sie eben selbst nicht mehr mit der Emotion *horror*, sondern mit *dread* beschreibt) formuliert sie ausserdem, wie ein Film des *art-dread* beschaffen sein muss, um zu funktionieren:

To be effective, a film of art-dread must make plausible the thought of imminent danger from something that is vague but profoundly evil or unsettling. This requires a combination of effective narrative with other cinematic features. The evil or amorality in question must be made real enough to seem threatening, yet not *too* concrete.

(Freeland 2004: 196)

Die beschriebene Vagheit des Horrors findet sich dabei in den mysteriösen Vorkommnissen in den Anfangsphasen der hier untersuchten Filme wieder. Die lauernde Gefahr ist greifbar meistens in Form ihrer vorgeführten Wirkung, indem vor Beginn der Hauptstoryline bereits eine Nebenfigur auf mysteriöse Weise zum Opfer wird. Das Monster bleibt dabei tatsächlich im Hintergrund und tritt in mehreren Filmen erst am Ende des Filmtexts auf. Stattdessen findet sich vorerst ein Stellvertreter, ein mysteriöses Objekt, das auf unerklärliche Weise mit den Todesfällen zusammenhängt und

dadurch selbst zur Bedrohung wird. Passend dazu ist der Kampf mit dem Monster auch in allen Filmen letztlich vergeblich und wird mit wenigen Ausnahmen in physischer Form gar nicht erst versucht. Beseitigt oder vermieden werden kann am Ende nicht das Monster selbst, sondern nur die vermittelnden Kanäle. Das Videoband kann weitergegeben, das Haus als Ort der Vorkommnisse kann verlassen und die elektronischen Kommunikationsmittel können durch die Flucht aus dem Empfangsgebiet gemieden werden. Das Monster selbst bleibt dabei unantastbar und ist damit trotz des Übertritts in den Raum der Opfer nie ganz Teil der realistischen diegetischen Welt.

Schliesslich lassen sich die Ergebnisse dieser Untersuchung auch anhand der durch Pinedo gemachten Unterscheidung zwischen klassischem und postmodernem Horrorfilm einordnen. Dabei zeichnet sich der klassische Horrorfilm durch Geschlossenheit aus, die sich etwa in der klaren Trennung zwischen Gut und Böse oder zwischen Mensch und Monster und in der Herstellung einer stabilen Ordnung am Ende des Films manifestiert, wohingegen sich der postmoderne Horror gerade durch Offenheit und durch das Fehlen dieser Trennschärfe definiert und sich nicht ausserhalb, sondern innerhalb der Alltagswelt befindet (2004: 89–90). In dieser Unterscheidung findet sich eine weitere Möglichkeit, die Differenzen zwischen den japanischen Vorlagen und den amerikanischen Remakes festzuhalten. Zwar weisen alle zehn Filme ein offenes Ende auf, in dem die Gefahr nur vom einzelnen Individuum abgewendet werden kann, nicht aber von der bedrohten Menschheit als Ganzem. Bereits in diesem Bereich konnte aber für die amerikanischen Filme eine Tendenz aufgezeigt werden, innerhalb dieser Offenheit die Aspekte der Geschlossenheit der Hauptstoryline der Protagonistin zu betonen, indem etwa die Handlung des Films resümiert wird. Des Weiteren hat sich in den japanischen Filmen zum Teil eine Vermischung der Eigenschaften des Gewöhnlichen, Menschlichen und des Aussergewöhnlichen, Monströsen gezeigt. So etwa darin, dass die männliche Figur in *RINGU* die hellseherischen Fähigkeit der Mutter des Monsters teilt und etwa explizit erwähnt, dass er die Präsenz des Monsters spüre. Dagegen wird in den amerikanischen Filmen immer sicher gestellt, dass zwischen Monster und Mensch klare Grenzen bestehen. Man kann damit zwischen den Polen des Klassischen und des Postmodernen als Tendenz feststellen, dass sich die amerikanischen Remakes gegenüber ihren japanischen Vorlagen wieder verstärkt am klassischen Horrorfilm und dessen Geschlossenheit orientieren. Interessant ist dabei auch für alle japanischen und amerikanischen Filme die Alltäglichkeit des Übernatürlichen. Zwar handelt es sich bei den Monstern immer um Geister, die als Fremdkörper in die Welt der Opfer übertreten. Vermittelt werden sie aber durch Objekte, die sich gerade durch ihre Alltäglichkeit auszeichnen.

Es wurde im einführenden Theoriekapitel darauf verzichtet, eine eigene Definition von Horror zu formulieren. Stattdessen hat diese Arbeit zunächst eine kleine Übersicht darüber gegeben, was in

der Theorie unter Horror verstanden wird und dann, um die Gefahr der zirkulären Argumentation zu vermeiden, durch ein sehr weites, wenig problematisches Genreverständnis sein Korpus auf diejenigen Filme eingeschränkt, die zumindest im weitesten Sinn als Horrorfilme in Frage kommen. Angesetzt wurde dieses Korpus bei *THE RING*, der den Anfangspunkt einer plötzlichen Häufung von auf japanische Filme zurückgehenden Remakes im amerikanischen Kino markiert. Diese Beobachtung, dass an dieser Stelle ein neuer Zyklus beginne, teilt etwa auch Daniel Herbert in „Trading Spaces“, indem er in der Welle von Remakes nach *THE RING* einen dramatischen Wechsel der Remakekultur von Hollywood sieht, die vorher auf viele europäische Filme zurückgegriffen hat und nun plötzlich asiatische Filme zur Vorlage nimmt (2009: 153). Weitgehend wurde das Korpus damit durch ausserhalb des Genres liegende Kriterien gebildet – und es wurden als Eingeständnis an den Umfang dieser Arbeit nur einige wenige Filme ausgeschlossen, die aufgrund aller aufgeführten Definitionen im Abschnitt 2.2 auch nicht als Horrorfilme im weitesten Sinn in Frage zu kommen scheinen. Die so ausgewählten, provisorisch aufgrund ihrer Produktionsgeschichte als amerikanischer J-Horror bezeichneten Filme wurden daraufhin auf ihre strukturellen und formalästhetischen Eigenschaften hin untersucht und mit ihren japanischen Vorlagen verglichen. Zu Tage gefördert wurde dabei ein unterschiedliches Bild, das die japanischen Filme als thematisch und produktionsgeschichtlich verbundene Filme zeigt, die amerikanischen Remakes dagegen als geschlossene Gruppe von narrativ und stilistisch eng verwandten Filmen.

Hier, nach abgeschlossener Analyse des Korpus, muss nun die Frage gestellt werden, was die Begriffe J-Horror und amerikanischer J-Horror bedeuten, beziehungsweise in welchen Bereich der Genrebezeichnungen sie fallen. In Abschnitt 2.1 wurde die Einteilung des Genrebegriffs in vier Gebrauchsfelder durch Altman angeführt, die von ihm mit den Schlagwörtern *blueprint*, *structure*, *label* und *contract* bezeichnet werden. Zunächst einmal wurde dabei der Begriff J-Horror als *label* verstanden, das also die Distribution und Aufführung von Filmen mit einem Namen markiert, der suggeriert, dass die darunter versammelten Filme eine Ähnlichkeit irgendeiner Form hätten. Der Begriff des amerikanischen J-Horror wurde in dieser Arbeit als Abwandlung des Begriffs J-Horror kreiert, er existiert hingegen nicht als eigentliches *label*. Weiter wurde die Untersuchung dahingehend eingeschränkt, dass sie sich auf den filmischen Text konzentrierte, wodurch der semio-pragmatische Aspekt des *contract*, der sich ja um die Betrachtung der Filme durch die Rezipienten dreht, per definitionem ausser Acht gelassen wird. Es verbleiben damit die Bereiche *blueprint* und *structure*, von denen der erstere Genre als Formel sieht, nach welcher die Produktion Filme erzeugt, und der zweite deskriptiv die Struktur betrachtet, nach der ein bestimmter Film aufgebaut ist. In den bisher gemachten Ausführungen wurde dabei der Aspekt der Struktur bereits hinreichend diskutiert

und es wurde festgehalten, dass man in den Filmen des amerikanischen J-Horror durchaus einen gemeinsamen Stil und vor allem auch eine gemeinsame narrative Struktur vorfindet. Um zuletzt den Bereich des *blueprint* zu diskutieren, scheint es sinnvoll, zu Altmans *producer's game* zurückzukehren, das eingangs vorgestellt wurde. Was ist der amerikanische J-Horror also in Bezug auf die Produktionsseite des Films?

Die strukturellen und stilistischen Gemeinsamkeiten, die sich in der Analyse aufweisen liessen, verweisen dabei auch zurück auf das Filmpaar *THE RING/RINGU*, das am Anfang des Filmzyklus steht. Interessant sind dabei gewisse strukturelle Eigenschaften, die in *RINGU* und allen amerikanischen Filmen auftreten, nicht aber in den anderen japanischen. Als solche aufgedeckt wurde etwa die Ausgestaltung der Suche der Protagonistin als aktive Recherche, die Positionierung der Einführung des Monsters in einem von der Storyline der Protagonistin klar abgetrennten ersten Segment oder auch der Einsatz eines vorgespilten Happy-Ends. All diese Elemente finden sich in *RINGU*, fehlen aber in den meisten anderen japanischen Filmen. Dagegen erscheinen sie in allen amerikanischen Remakes. Wenn man also den Begriff des amerikanischen J-Horror als *blueprint* verstehen will, so findet sich dieser in der Struktur des japanischen *RINGU*. Folglich lassen sich im Sinne des Produzentenspiels als Essenz von *RINGU* diese und die in allen zehn Filmen auftretenden Eigenschaften anführen und damit als Muster formulieren, das die Produktion als erfolgsversprechende Formel für weitere Filme versteht. *THE RING* zeigt entsprechend diese Eigenschaften und ergänzt sie um einige weitere, die zu einem grossen Teil auf andere Horrorfilme zurückgehen und damit bereits generische Horroreigenschaften sind. Im amerikanischen Remake *THE RING* findet sich nun also ein leicht abgewandelter *blueprint*, der seinerseits zum Muster für den nächsten Film *THE GRUDGE* wird. Gerade am Beispiel des letzten Films, *ONE MISSED CALL*, zeigt sich dabei, dass dieser abgewandelte *blueprint* von *THE RING* in der Folge Bestand hat und nicht wesentlich verändert wird. Diese Betrachtung wird dadurch unterstützt, dass das erste Remake bis heute der erfolgreichste Film des amerikanischen J-Horror bleibt – aus ökonomischer Sicht scheint es dadurch sinnvoller, die erfolgsversprechende Essenz immer noch in *THE RING* und weniger in den anderen Remakes zu suchen, die zwar zum Teil ebenfalls finanziell erfolgreich waren, aber eben weniger eingespielt haben als *THE RING*.

Dieses Rückbeziehen auf den ersten Film findet aber trotz geringerer narrativer und stilistischer Einheit auch in den japanischen Filmen statt, wo ja dennoch zumindest eine starke thematische Anlehnung der nachfolgenden Filme an *RINGU* auftritt. Man kann damit die beiden Ring-Filme als Prototypen der Produktion sehen, die zu weiteren Filmen nach demselben oder einem ähnlichen Muster führen. Jörg Schweinitz ergänzt zu diesen Prototypen, dass sie nicht nur

relevant für die Ebene der Produktion seien, sondern auch „für das Genrebewusstsein der Angehörigen einer Filmkultur“ (1994: 111), wobei diese Angehörigen beim Denken an ein Genre meist an solche prototypische Filme dächten und das Genre letztlich als einheitlicher wahrnahmen, als es tatsächlich sei. Sowohl in Schweinitz' Artikel als auch in Altmans *producer's game* findet sich ein Verständnis von Genre, das dessen Filme nicht aufgrund einer Ähnlichkeit, eines Faktor X, zusammenfasst, sondern auf einen oder einige wenige zentrale Prototypen zurückführt. Bei der Betrachtung von Beispielen eines Genres müssen dabei kaum Gemeinsamkeiten zu Tage treten, die sich über alle Filme erstrecken. Vielmehr versammeln sich die Filme – wie es Schweinitz basierend auf Lakoff festhält (111) – um einen zentralen Fall, treten als Variationen dieses Falls auf und lassen dabei nicht zu, dass sich ihre Beziehung zu diesem Prototypen anhand einer Auflistung von Merkmalen vollziehen liesse.

Als deskriptives Resultat der Analysen lässt sich zwar im Bereich des amerikanischen Horrors sehr wohl eine Reihe solcher formalästhetischer und narrativer Merkmale finden, und die Versuchung ist gross, diese nun präskriptiv zur Formel zu erklären, denen ein Film folgen muss, um als Teil des amerikanischen J-Horror zu gelten. Bereits im Mikrokosmos dieser Untersuchung lässt sich aber aufzeigen, dass eine derartige Interpretation der Resultate wenig sinnvoll ist. Es wurde ja bereits in Kapitel 4 erwähnt, dass *DARK WATER* zum Teil aus den möglichst konkret gefassten Beschreibungen des Korpus heraussticht. So beginnt er etwa nicht mit einem Todesfall, sondern mit einem immer bedrohlicher werdenden Wasserfleck, oder er hat eine ausgeprägte, nicht auf das Monster bezogene Storyline um den Sorgerechtsstreit der Eltern. Wenn man also die formulierten Eigenschaften des amerikanischen J-Horror als definierende Merkmale eines Subgenres betrachtete, dann müsste man festhalten, dass *DARK WATER* nicht Teil dieses Genres sei, sondern zwar Gemeinsamkeiten damit aufweise und im gleichen produktionsgeschichtlichen Kontext entstanden sei, aber eben doch von der Formel abweiche. Für die japanischen Filme hiesse das sogar, dass es den japanischen J-Horror als eigentliche Formel gar nicht gäbe und dass es also auch nicht sinnvoll wäre, die Filme unter einem Genrebegriff zu versammeln. Ein solches Verständnis der hier gemachten Betrachtungen als eigentliche Formel scheint aber wenig hilfreich, und dagegen ist ein Ansatz nach dem Prototypenmodell vielversprechender, weil er durch verschiedene Rückbezüge der einzelnen Filme auf die Prototypen *RINGU* und *THE RING* eine Genregruppe um diese im Zentrum stehenden Filme versammeln kann und dabei aber noch nicht vorschreibt, welchen Strukturen sie folgen müssen. In dieser nicht durch gemeinsame Merkmale definierbaren Gruppe von Filmen findet sich eine Reihe amerikanischer Remakes, die auffällig starke Übereinstimmungen im Bereich des Stils und vor allem der narrativen Struktur aufweisen.

So präsentiert sich der Begriff des amerikanischen J-Horror einerseits im Bereich der *structure* als eine Gruppe von auf den Prototyp *THE RING* zurückgehender Filme, von denen sich die meisten darüber hinaus in einer starken stilistischen und strukturellen Einheit präsentieren. Auf Seiten der Produktion scheint *THE RING* dagegen als *blueprint* funktioniert zu haben, der zu vier weiteren Filmen geführt hat, wobei diese sein narratives Muster und seine stilistische Ausprägung weitgehend kopiert haben. Als Interpretation der Produktionsseite des amerikanischen J-Horror lässt sich der Vorgang auch so beschreiben, dass die auf *THE RING* folgenden Remakes die Semantik von weiteren japanischen Filmen mit der Syntax von *THE RING* zu einer Mischung verschmolzen haben, welche also nicht auf neuen Ideen, sondern aus einer Rekombination von bereits bestehenden Elementen basiert.

Abschliessend kann man das Feld noch weiter öffnen und über die Beziehungen zwischen den verschiedenen analysierten Texten grundsätzlichere Überlegungen anstellen. Dazu muss zunächst resümiert werden, wie diese Filmtexte bisher betrachtet wurden. Sowohl die fünf japanischen, als auch die fünf amerikanischen Filme wurden zunächst einmal unter dem Begriff Zyklus versammelt. Zusätzlich wurden die amerikanischen Filme als Remakes der japanischen in eine Beziehung zu diesen Vorlagen gestellt. Weniger explizit wurde in den einzelnen Analysen der amerikanischen Filme von einer Beziehung zu anderen Horrorfilmen gesprochen, welche sich im Einsatz von generischen Horrorelementen niederschlägt. Die Eigenschaften der Filme wurden ausserdem in diesem Kapitel mit den Genredefinitionen der Theorie verglichen, und die Filmtexte wurden damit auch auf das Textmodell Horrorfilm bezogen. Damit haben sich also eine ganze Fülle an Beziehungen zwischen verschiedenen Texten aufgetan, und es scheint sinnvoll sie im Sinne von Gérard Genettes Transtextualität zu beleuchten.

Genette unterscheidet in seinen *Palimpsestes* fünf Arten der Transtextualität – Inter-, Para-, Meta-, Archi- und Hypertextualität (1982: 9–14), die allerdings nicht als klar abgetrennte, exklusive Grössen verstanden werden sollen (18). Man findet in der Untersuchung dieser Arbeiten Metatextualität vor allem im Vergleich der Analysen mit den Definitionen der Theorie, die ja als kritisch-theoretische Texte für Genette das Paradebeispiel des Metatexts darstellen. Darüber hinaus suggerieren diese Metatexte in ihrer Aufzählung von Genreeigenschaften als Modell den Architext des Horrorfilms. Die einzelnen Filme, die auch Hypertexte dieses Horrorfilms (und damit anderer Hypotexte) sind, werden wiederum durch das *label* Horrorfilm oder spezifischer J-Horror mit paratextuellen Informationen versehen, und sie verweisen in ihren bildlichen Elementen immer wieder explizit auf vorhergehende Filme des Genres, ihres Zyklus und – im Falle der amerikanischen Remakes – auf ihre Vorlage, wodurch sie zugleich in einer intertextuellen

Beziehung zu diesen Filmen stehen. Diese Betrachtung ist einerseits banal, hält doch bereits Genette fest: „Die verschiedenen Formen der Transtextualität sind zugleich Aspekte jeder Textualität und, potentiell und in verschieden grossem Ausmass, von Textklassen“ (19). Andererseits sind diese transtextuellen Beziehungen gerade deswegen erwähnenswert, weil sie in gewissen Aspekten dieser Untersuchung besonders stark zu Tage treten. Dies geschieht namentlich dort, wo die transtextuelle Beziehung der Filme des amerikanischen J-Horror zu anderen Texten mit paratextuellen Etiketten versehen ist und betrifft also ihren Status als Remakes und als Horrorfilme.

Zwar wurde in dieser Arbeit auf eine theoretische Auseinandersetzung mit der transtextuellen Kategorie des Remakes verzichtet, man kann sie aber an dieser Stelle mit Hilfe der Bezeichnungen von Genette als direkte Transformationen eines jeweiligen Hypotexts beschreiben.⁴⁷ Die amerikanischen Filme sind aber nicht nur Remakes, die ihren Vorlagen bestimmte semantische Eigenschaften entnehmen und sie durch die Transposition in das Umfeld des amerikanischen Films verändern. Sie sind zugleich Teil des amerikanischen Horrorfilms und entnehmen ihm – wie es etwa am Beispiel der generischen Horrorbilder aufgezeigt wurde – seinerseits Eigenschaften, die mehr der Art und Weise, oder bei Genette der „Manier“ (1982: 17) dieses Architexts entsprechen. Man kann so den amerikanischen J-Horror als ein Korpus von Filmen betrachten, das aus Texten besteht, welche die Semantik japanischer Filme mit der Syntax des amerikanischen Horrorfilms erzählen und zeigen. Darüber hinaus sind diese Filme aber vor allem auch Teil des Zyklus des amerikanischen J-Horror und beziehen sich immer auch auf *THE RING* zurück, der als Hypotext für diesen Zyklus eine zentrale Rolle spielt.

An dieser Fülle an transtextuellen Beziehungen zu bereits existierenden Strukturen und Inhalten zeigt sich einerseits erneut die Strategie der sie produzierenden Industrie, sich auf ein Erfolgsrezept abzustützen, wobei hier dieses Besinnen auf einen *presold value*, einen Wert, der sich bereits als ökonomisch erfolgreich erwiesen hat, besonders stark ausfällt. Denn die Filme sind ja eben nicht nur Remakes und damit neue Aktualisierungen bewährter Geschichten, sondern auch Transformationen der narrativen Makrostruktur von *THE RING* und also Hypertexte eines bewährten Modells. Auf der anderen Seite findet sich in der Pluralität dieser Beziehungen zwischen den Texten auch die schwierige Beziehung des einzelnen Films zum Horrorgenre und zum Genre überhaupt. Denn letztlich bleibt etwa der Architext des amerikanischen Horrorfilms immer ein Konstrukt, das wie die Tiefenstruktur einer Geschichte nie direkt erfahrbar wird, sondern immer nur über die Oberfläche des Texts, und hier seine Hypertexte, indirekt betrachtet werden kann. Daraus folgt, dass es diesen Architext, dieses Genre, nicht als feste Grösse geben kann, sondern dass er durch den

⁴⁷ So wie es Genette für Joyces *Ulysses* im Bezug auf Homers *Odysee* tut (1982: 15).

indirekten Zugang gleichsam immer neu betrachtet und immer neu erschaffen wird. Die paratextuelle Bezeichnung Horrorfilm verweist damit eben nicht auf ein klar abgegrenztes Korpus, sondern auf ein vages Konzept, das Filme im Rückbezug auf einige wenige Prototypen konventionell versammelt. Mehr noch scheint auch die Beziehung zwischen Genre und Prototyp im Horrorfilm – vielleicht im Gegensatz zum Western – nicht fest, sondern stark von der Zeit abhängig. Zumindest ist klar, dass etwa Russells „Monster Roundup“ einen anderen Genreprototypen anvisiert als Freelands „Horror and Art-Dread“ oder diese Arbeit, die in *THE RING* für den untersuchten Zyklus des amerikanischen J-Horror einen eigenen Prototypen findet.

Der Begriff des Genres legt es von vornherein nahe, nach Gemeinsamkeiten zwischen Filmen zu suchen, die ihre Zusammenfassung unter Begriffen wie Western oder Horror rechtfertigen. Eingangs wurden dementsprechend Ansätze aus der Theorie diskutiert, die in der Suche nach Gemeinsamkeiten auch immer Gemeinsamkeiten finden und dadurch Gefahr laufen, die Heterogenität des Horrorgenres auf einfache Formeln und die Fülle an Horrorfilmen auf eine Reihe von Musterbeispielen zu reduzieren. Was die analytische Untersuchung dem hinzufügen kann, ist die Feststellung, dass es eine solche Reduktion – sei sie syntaktischer oder semantischer Art – nicht nur auf Seiten der Theorie gibt, sondern auch auf Seiten der amerikanischen Filmindustrie. Mit der Transformation der japanischen Horrorfilme durch die Alpträumfabrik Hollywood geht nicht nur eine Amerikanisierung der betreffenden Texte einher, die vor allem auch für soziokulturelle Betrachtungen interessant ist, sondern auch eine Veränderung des postulierten Architexts ‚J-Horror‘, dem jeder einzelne Hypotext nacheifert. Ist der japanische J-Horror noch ein loses Gebilde thematisch verwandter Storys, die durch die Erzähl- und Bildsprache verschiedener Autorenschaften zu narrativ-strukturell und formalästhetisch verschiedenartigen Filmtexten aktualisiert werden, so werden dieselben Storys durch die Übertragung ins amerikanische Filmschaffen ohne grössere Veränderungen der Tiefenstruktur zu einer einheitlichen Erzähl- und Bildoberfläche verschmolzen, in der jedes ikonografische Element, jeder filmische Parameter und jede Ereignisabfolge stereotypisiert ist und als Instanz eines festen Musters erscheint. Die Verschiebung vom japanischen zum amerikanischen J-Horror ist damit nicht zuletzt eine Veränderung des zu Grunde liegenden Genrebegriffs hin zu einem leicht definierbaren festen Komplex, dem die entsprechenden Filme trennscharf und ausschliesslich zugeordnet werden können. In gewisser Weise spiegelt sich in dieser Genre-Amerikanisierung also das Bedürfnis der Theorie, klare Kategorien zu schaffen, und sie vereinfacht die Vermarktung von Geschichten, die eben nicht nur thematisch ähnlich, sondern in ihrem Genus verwandt sind und dadurch einen klar formulierten Vertrag mit den Zuschauern zulassen. Sowohl der offenere japanische als auch der

geschlossenerer amerikanischer J-Horror sind dabei – wie jeder Zyklus – in ihrer Lebensdauer beschränkt, und es ist davon auszugehen, dass sich letzterer spätestens mit *THE RING 3D* (2011) schliessen und das amerikanische Horrorschaffen anderen Prototypen folgen lassen wird.

6 Quellen

6.1 Analyisierte Filme

THE RING Gore Verbinski, US/JP 2002 (DVD: DreamWorks)	RINGU (リング) Hideo Nakata, JP 1998 (DVD: e-m-s: The Anolis Series, RING)
THE GRUDGE Takashi Shimizu, US/JP/DE 2004 (DVD: Constantin Film)	JU-ON (呪怨) Takashi Shimizu, JP 2002 (DVD: Premier Asia, THE GRUDGE)
DARK WATER Walter Salles, US 2005 (DVD: Touchstone)	HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (仄暗い水の底から) Hideo Nakata, JP 2002 (DVD: Tartan Asia Extreme, DARK WATER)
PULSE Jim Sonzero, US 2006 (DVD: Dimension)	KAIRO (回路) Kiyoshi Kurosawa, JP 2001 (DVD: Optimum Asia, PULSE)
ONE MISSED CALL Eric Valette, US/JP/DE 2008 (DVD: Alcon Entertainment)	CHAKUSHIN ARI (着信アリ) Takashi Miike, JP 2003 (DVD: Kadokawa Video, ONE MISSED CALL)

6.2 Literatur

- Altman, Rick (1999). *Film/Genre*. London: BFI Publishing.
- Altman, Rick (1984). „A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre“. *Cinema Journal* 23(3): 6–18. [Erschienen in: B. K. Grant (Hrsg.) (2003). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas. 27-41.]
- Balmain, Colette (2008). *Introduction to Japanese Horror Film*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Barthes, Roland (1957). *Mythologies*. Paris:Éditions du Seuil.
- Barthes, Roland (1966). „Introduction à l’analyse structurale des récits“. *Communications* 8: 1–27.
- Berry-Flint, Sarah (1999). „Genre“. In: T. Miller und R. Stamm (Hrsg.). *A Companion to Film Theory*. Oxford: Blackwell Publishing. 25–44.
- Bordwell, David und Kristin Thompson (2004). *Film Art: An Introduction*. Boston: McGraw-Hill.
- Brashinsky, Michael (1998). „The Spring Defiled: Ingmar Bergman’s VIRGIN SPRING and Wes Craven’s LAST HOUSE ON THE LEFT“. In: A. Horton und S. Y. McDougal (Hrsg.). *Play it Again, Sam: Retakes on Remakes*. Berkeley: University of California Press. 162–171.
- Buscombe, Edward (1970). „The Idea of Genre in the American Cinema“. *Screen* 11(2): 33–45. [Erschienen in: B. K. Grant (Hrsg.) (2003). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas. 12–26.]
- Carroll, Noël E. (1990). *The Philosophy of Horror or Paradoxes of the Heart*. New York: Routledge.
- Cherry, Brigid (2009). *Horror*. London/New York: Routledge.
- Dickstein, Morris (1980). „The Aesthetics of Fright“. In: *American Film*. 5(10): 32–37 und 56–59. [Erschienen in: B. K. Grant und C. Sharrett (Hrsg.) (2004). *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*. Lanham/Toronto/Oxford: The Scarecrow Press, Inc. 50–62.]
- Flückiger, Barbara (2008). *Visual Effects: Filmbilder aus dem Computer*. Marburg: Schüren.
- Flückiger, Barbara (2001). *Sound Design: Die virtuelle Klangwelt des Films*. Marburg: Schüren.
- Freeland, Cynthia (2004). „Horror and Art-Dread“. In: S. Prince (Hrsg.). *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press. 189–205.
- Genette, Gérard (1982). *Palimpsestes. La littérature au second degré*. Paris: Éditions du Seuil. [Übersetzung: *Palimpseste. Die Literatur auf zweiter Stufe*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 1996.]
- Genette, Gérard (1972). *Figures III*. Paris: Éditions du Seuil.

- Grant, Barry Keith (2007). *Film Genre: From Iconography to Ideology*. London: Wallflower Press.
- Herbert, Daniel (2009). „Trading Spaces: Transnational Dislocations in *INSOMNIA/INSOMNIA* and *JU-ON/THE GRUDGE*“. In: S. A. Lukas und J. Marmysz (Hrsg.). *Fear, Cultural Anxiety, and Transformation: Horror, Science Fiction, and Fantasy Films Remade*. Lanham: Lexington Books. 143–164.
- Hickethier, Knut (2003). „Genretheorie und Genreanalyse“. In: J. Felix (Hrsg.). *Moderne Film Theorie*. Mainz: Bender. 62–96.
- Hutchings, Peter (2008). *Historical Dictionary of Horror Cinema*. Lanham/Toronto/Plymouth: The Scarecrow Press, Inc.
- Jancovich, Mark (2002a). „General Introduction“. In: M. Jancovich (Hrsg.). *Horror, the Film Reader*. London/New York: Routledge. 1–19.
- Jancovich, Mark (2002b). „Theorizing Horror: Introduction“. In: M. Jancovich (Hrsg.). *Horror, the Film Reader*. London/New York: Routledge. 21–23.
- Kalat, David (2007). *J-Horror*. New York: Vertical Inc.
- Kawin, Bruce (1981). „The Mummy’s Pool“. In: *Dreamworks* 1(4): 291–301. [Erschienen in: B. K. Grant und Ch. Sharrett (Hrsg.) (2004). *Planks of Reason: Essays on the Horror Film*. Lanham/Toronto/Oxford: The Scarecrow Press, Inc. 3–19.]
- Laetz, Brian und Dominic McIver Lopes (2009). „Genre“. In: P. Livingston und C. Plantinga (Hrsg.). *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. New York: Routledge. 153–161.
- Langford, Barry (2005). *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Le Blanc, Michelle und Colin Odell (2007). *Horror Films*. Harpenden: Kamera Books.
- McRoy, Jay (2005). „Introduction“. In: J. McRoy (Hrsg.). *Japanese Horror Cinema*. Edinburgh: Edinburgh University Press. 1–11.
- Meikle, Denis (2005). *The Ring Companion*. London: Titan Books.
- Phillips, Kendall R. (2005). *Projected Fears: Horror Films and American Culture*. London/Westport: Praeger Publishers.
- Pinedo, Isabel Cristina (2004). „Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film“. In: S. Prince (Hrsg.). *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press. 85–117.
- Prince, Stephen (2004). „Introduction: The Dark Genre and its Paradoxes“. In: S. Prince (Hrsg.). *The Horror Film*. New Brunswick: Rutgers University Press. 1–11.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1983). *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London/New York: Routledge.
- Russell, David J. (1998). „Monster Roundup: Reintegrating the Horror Genre“. In: N. Browne (Hrsg.). *Refiguring American Film Genres: History and Theory*. Berkeley/Los Angeles/London: University of California Press. 233–254.
- Schweinitz, Jörg (1994). „„Genre“ und lebendiges Genrebewusstsein: Geschichte eines Begriffs und Probleme seiner Konzeptualisierung in der Filmwissenschaft“. *Montage/av* 3(2): 99–118.
- Tudor, Andrew (1973). „Genre“. In: *Theories of Film*. New York: Viking Press. 131–150. [Erschienen in: B. K. Grant (Hrsg.) (2003). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas. 3–11.]
- Ursini, James (2000). „Introduction“. In: A. Silver und J. Ursini (Hrsg.). *Horror Film Reader*. New York: Limelight Editions. 3–7.
- Vossen, Ursula (2004). „Einleitung“. In: U. Vossen (Hrsg.). *Filmgenres: Horrorfilm*. Stuttgart: Reclam. 9–26.
- Wells, Paul (2000). *The Horror Genre: From Beelzebub to Blair Witch*. London: Wallflower Press.
- Whitlock, Trevor (1990). *Metaphor and Film*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Wood, Robin (1986). „The American Nightmare: Horror in the 70s“. In: R. Wood. *Hollywood from Vietnam to Reagan*. New York: Columbia University Press. 70–80. [Erschienen in: M. Jancovich (Hrsg.) (2002). *Horror, the Film Reader*. London/New York: Routledge. 25–32.]
- Wood, Robin (1977). „Ideology, Genre, Auteur“. *Film Comment* 13(1): 46–51. [Erschienen in: B. K. Grant (Hrsg.) (2003). *Film Genre Reader III*. Austin: University of Texas. 60–74.]
- Worland, Rick (2007). *The Horror Film: An Introduction*. Malden: Blackwell Publishing.

Webseiten:

- Berardinelli, James (2000). „The Silence of the Lambs“. *ReelViews*, 13.2.2000. Zitiert am: 22.2.2010, http://www.reelviews.net/movies/s/silence_lambs.html.
- Ebert, Roger (2001). „The Silence of the Lambs (1991)“. *Chicago Sun-Times*, 18.2.2001. Zitiert am: 22.2.10, <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20010218/REVIEWS08/102180301/1023>.
- Kempley, Rita (1991). „The Silence of the Lambs“. *The Washington Post*, 14.2.1991. Zitiert am: 22.2.10, http://www.washingtonpost.com/wp-srv/style/longterm/movies/videos/thesilenceofthelambsrkempley_a0a158.htm.
- Rosenbaum, Jonathan (1991). „The Silence of the Lambs“. *Chicago Reader*, 22.2.1991. Zitiert am: 22.2.2010, <http://www.chicagoreader.com/chicago/the-silence-of-the-lambs/Film?oid=1051089>.
- „Best Horror Movies from the 90's“ (2004). *The Joblo Movie Network*, 21.6.2004. Zitiert am: 12.3.2010, <http://www.joblo.com/forums/showthread.php?p=2885651>.
- Box Office Mojo* (2010). Zitiert am: 17.2.2010, <http://boxofficemojo.com/>.
- IMDB* (2010). Zitiert am: 24.2.2010, <http://www.imdb.com/>.
- „The Silence of the Lambs“ (2010). *The Criterion Collection: Online Cinemateque*. Zitiert am: 22.2.10, <http://www.criterion.com/films/528>.

6.3 Abbildungen

Alle in Appendix 1 angeführten Abbildungen sind Standbilder, die den unter Abschnitt 6.1 angeführten DVD-Ausgaben entnommen wurden. Zwecks besserer Erkennlichkeit der Bildinhalte wurden die Bilder in Helligkeit, Kontrast und im Verlauf der mittleren Werte (Gamma) bearbeitet.

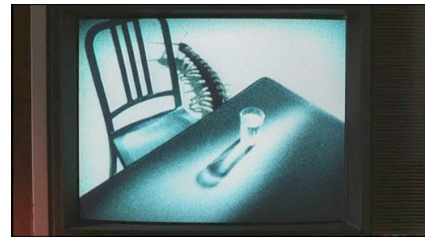
Appendix 1: Abbildungen



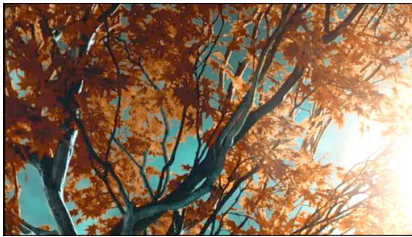
1.1 THE RING



1.2 THE RING



1.3 THE RING



1.4 THE RING



1.5 THE RING



1.6 THE RING



1.7 THE RING



1.8 THE RING



1.9 THE RING



1.10 THE RING



1.11 THE RING



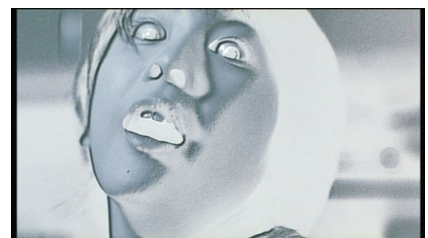
1.12 THE RING



2.1 RINGU



2.2 RINGU



2.3 RINGU



2.4 RINGU



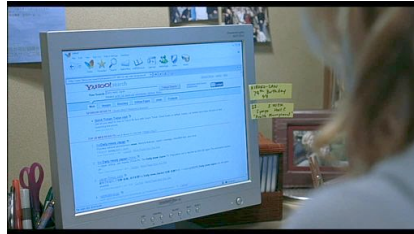
3.1 THE GRUDGE



3.2 THE GRUDGE



3.3 THE GRUDGE



3.4 THE GRUDGE



3.5 THE GRUDGE



3.6 THE GRUDGE



3.7 THE GRUDGE



3.8 THE GRUDGE



3.9 THE GRUDGE



3.10 THE GRUDGE



3.11 THE GRUDGE



3.12 THE GRUDGE



4.1 JU-ON



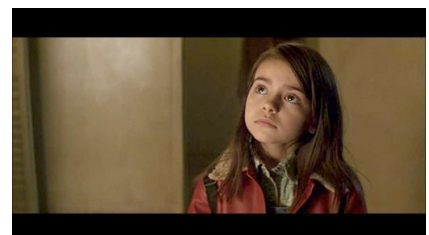
4.2 JU-ON



4.3 JU-ON



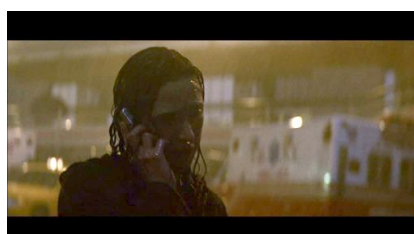
5.1 DARK WATER



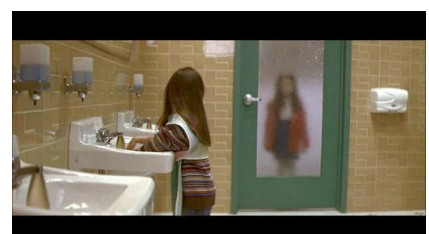
5.2 DARK WATER



5.3 DARK WATER



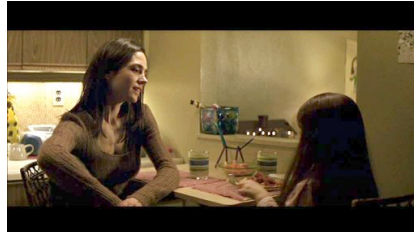
5.4 DARK WATER



5.5 DARK WATER



5.6 DARK WATER



5.7 DARK WATER



5.8 DARK WATER



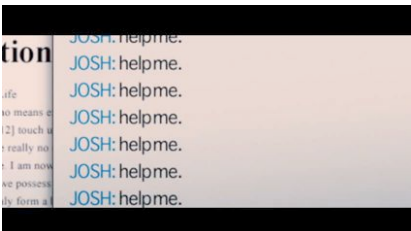
6.1 HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA



6.2 HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA



6.3 HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA



7.1 PULSE



7.2 PULSE



7.3 PULSE



7.4 PULSE



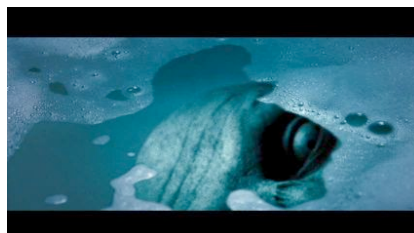
7.5 PULSE



7.6 PULSE



7.7 PULSE



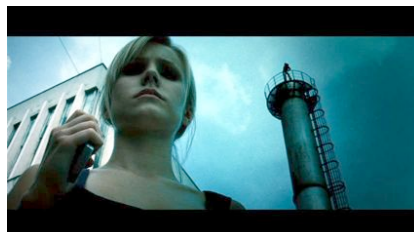
7.8 PULSE



7.9 PULSE



7.10 PULSE



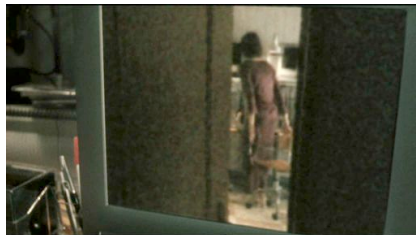
7.11 PULSE



7.12 PULSE



7.13 PULSE



8.1 KAIRO



8.2 KAIRO



8.3 KAIRO



9.1 ONE MISSED CALL



9.2 ONE MISSED CALL



9.3 ONE MISSED CALL



9.4 ONE MISSED CALL



9.5 ONE MISSED CALL



9.6 ONE MISSED CALL



9.7 ONE MISSED CALL



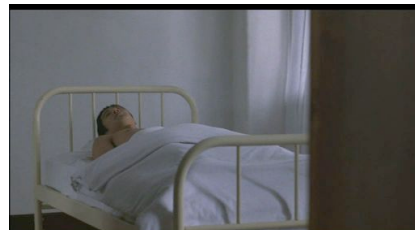
9.8 ONE MISSED CALL



9.9 ONE MISSED CALL



10.1 CHAKUSHIN ARI



10.2 CHAKUSHIN ARI



10.3 CHAKUSHIN ARI

Appendix 2: Textstrukturen

In der Folge werden in tabellarischer Form die Makrostrukturen der fünf Filmpaare angeführt. Als Referenz dient jeweils der amerikanische Film, dessen Sequenzen farblich markiert sind (von roten Sequenzen am Anfang hin zu blauen am Ende des Filmtexts). Die Sequenzen der japanischen Filme sind jeweils in der Farbe der entsprechenden amerikanischen Sequenz markiert. Sequenzen, die im Remake keine Entsprechung finden, sind violett eingefärbt.

APP. 2.1 THE RING / RINGU

THE RING (2002)	RINGU (1998)
P Im Prolog sprechen zwei jugendliche Mädchen über das Videoband, das Katie, die eine der beiden, mit ihrem Freund gesehen hat. Katie sieht im Fernseher, der sich von selbst einschaltet, noch einmal das Ende des Videobandes und stirbt mit einem im Schrei erstarrten Gesicht.	P Identisch ⁴⁸ mit dem Prolog von THE RING. Die Figur der Katie heisst hier Tomoko.
1 Die Protagonisten des Films werden eingeführt: Rachel, die Tante von Katie aus dem Prolog und alleinerziehende Mutter, holt ihren überaus selbstständigen Sohn Aidan von der Schule ab und bringt ihn zuhause ins Bett.	1 Die Protagonistin Reiko arbeitet als Fernsehjournalistin. Sie interviewt Jugendliche über ein mysteriöses Fernsehprogramm, das seine Betrachter sieben Tage später tötet. Die explizite Unterteilung in Kapitel beginnt schon hier und zählt nicht die Tage, sondern schreibt nur das jeweilige Datum auf.
2 Am nächsten Morgen geht sie mit Aidan an die Beerdigung von Katie, wo ihre Schwester ihr den Auftrag erteilt, den mysteriösen Tod von Katie aufzuklären. Ausserdem erfährt sie von einigen Freunden von Katie zum ersten Mal etwas über das Videoband, und sie findet in Katies Zimmer einen Abholschein für entwickelte Fotos.	2 Der Sohn, Yôichi, wird eingeführt. Reiko fährt mit ihm an die Beerdigung. Sie erfährt, dass der Tod ihrer Nichte unerklärlich sei und hört von zwei anderen Schülern, die nach Betrachten des Films starben.
3 Später holt Rachel die Fotos ab, auf denen die verschwommenen Gesichter von Jugendlichen, darunter Katie, zu sehen sind und ein Schild, auf dem ‚Shelter Mountain Inn‘ steht. Zuhause und auf der Redaktion, wo sie arbeitet, findet Rachel heraus, dass alle diese Jugendlichen am gleichen Tag um die gleiche Uhrzeit gestorben sind, und sie fährt nach Shelter Mountain.	3 Reiko schaut bei der Arbeit einen Bericht über die beiden Opfer an und sieht ein weiteres im Schrei erstarrtes Gesicht. Dann findet sie zurück bei der Schwester den Abholschein, betrachtet die Fotos mit den verschwommenen Gesichtern und fährt nach Izu, das als Herkunftsort des verhängnisvollen Films bereits in Sequenz 1 eingeführt wurde.
4 Dort findet sie an der Rezeption das Videoband und geht in das gleiche Chalet, in dem auch Katie und ihre Freunde das Band angeschaut haben. Sie sieht sich das Band an, und auch dem Zuschauer wird das Band in voller Länge (1m 38s) gezeigt. Danach klingelt das Telefon und eine Stimme flüstert „seven days“ und setzt damit einen Countdown für die weitere Handlung. Diese ist von nun an explizit in die sieben Tage, die Rachel als Frist bleiben, segmentiert.	4 Sie schaut das Videoband an, worauf das Telefon klingelt und statt einer Stimme ein Geräusch zu hören ist. Die Zuschauer sehen zusammen mit Reiko den Film.
5 Am Donnerstag wird Aidans Vater Noah eingeführt, dem Rachel das Band zeigt. Wieder klingelt das Telefon, aber Rachel traut sich nicht, den Hörer abzunehmen. Später kopiert sie für Noah das Band.	5 Der Vater von Yôichi, Ryûji, wird eingeführt, sie zeigt ihm das Video, aber das Telefon klingelt nicht (was sie explizit erwähnen); er bittet um eine Kopie.
6 Am Freitag, Tag 2, bringt Rachel diese Kopie zu Noah, und sie analysieren zusammen den Film ohne nennenswerte Ergebnisse.	6 Bei Ryûji zuhause schauen Reiko und er das Band noch einmal an, sie erkennen einige Wörter und eine Stimme, die sie nicht einordnen können.

48 Identisch sind dabei nicht die einzelnen Einstellungen, sondern die wesentlichen Handlungselemente der Sequenz, so wie sie für den amerikanischen Film links angeführt werden.

7	Am Samstag, Tag 3, besucht Rachel Becca, Katies Freundin aus dem Prolog, in der psychiatrischen Klinik, erhält dort aber nur kryptische Hinweise auf eine unbestimmte <i>sie</i> , die ihr etwas zeigen werde. Auf der Redaktion gelingt es ihr, das Bild horizontal zu verschieben und sie entdeckt versteckt einen Leuchtturm.	7	Später kann Ryûji den Dialekt der Stimme der Insel Oshima zuordnen.
8	Am Sonntag, Tag 4, recherchiert Rachel in der Bibliothek, kann den Leuchtturm Moesko Island zuweisen und erfährt von einer Frau namens Anna Morgan, die im Videoband zu sehen ist, und von einem mysteriösen Pferdesterben.	8	Yôichi geht mit seinem Grossvater fischen, Reiko und er übernachten dort und der Junge schaut das Videoband an.
9	Am Montag, Tag 5, sieht Noah sein verschwommenes Abbild in einer Sicherheitskamera, hat Rachel einen Albtraum und sieht sich Aidan während dieses Traums das Videoband an.	9	Ryûji und Reiko fahren zusammen nach Oshima, und begegnen in der Pension einem alten Mann.
10	Am Dienstag, Tag 6, nimmt Rachel die Fähre nach Moesko Island und erfährt, dass Anna Morgan eine Tochter namens Samara hatte. Die Nachforschungen von Rachel auf der Insel und Noah auf dem Festland führen zum Mann von Anna und Vater von Samara, die übernatürliche Fähigkeiten hatte und von den Eltern verstossen wurde. Es kommt zur Konfrontation zwischen Rachel und dem Vater, dieser elektrisiert sich in der Badewanne, und im gleichen Moment trifft Noah ein. Aufgrund der gesammelten Hinweise, und unter anderem auch wegen einer Zeichnung von Aidan finden beide zusammen ein verlassenes Kinderzimmer, das Zimmer von Samara, das sich weit oben in einer Scheune befindet. Hinter der Tapete ist ein Baum in die Wand eingebrannt (Abb. 1.1) ⁴⁹ , der eine Spur zurück zu Shelter Mountain ist.	10	Im Gespräch mit dem Mann und durch dazwischengeschchnittene Flashbacks in die Welt der Frau erfahren sie die dem Mysterium vorausgehende Geschichte. Shizuko, die Frau, kann Gedanken lesen und Dinge vorhersagen; ihre Tochter, Sadako, hat Leute mit blossen Gedanken getötet. Ein Taifun kommt über die Insel, aber der alte Mann fährt die beiden in einem Fischerboot zurück zum Festland.
11	Am Mittwoch, Tag 7, nachdem sie zurückgefahren sind, finden Rachel und Noah unter dem Chalet den Brunnen, der im Videoband vorkommt, und darin die Leiche von Samara und Spuren, dass sie hier unten noch gelebt haben muss. Die Polizei ist da, der Fall scheint abgeschlossen und es kommt zu einer versöhnlichen Abschiedsszene zwischen Rachel und Noah, der von nun an mehr für Aidan da sein will.	11	In Izu finden sie unter dem Chalet den Brunnen, sie schöpfen Wasser heraus, bis sie die Leiche der erwachsenen Sadako finden. Die Polizei kommt und es gibt vor der Wohnung von Reiko eine versöhnliche Abschiedsszene.
12	Doch am nächsten Tag schaltet sich bei Noah der Fernseher ein und Samara steigt aus dem Bild heraus, Noah stirbt. Rachel findet ihn und realisiert, was sie gerettet hat: Sie hat das Band kopiert und weiter gezeigt. Sie hilft Aidan dabei, eine weitere Kopie zu machen und es wird angedeutet, dass das Band so immer weiter zirkulieren muss. Der Film endet mit einigen Bildern aus dem Videoband selbst.	12	Sadako tötet Ryûji, indem sie bei ihm aus dem Fernseher kommt. Reiko realisiert, dass sie das Band kopiert hat, und dass auch Yôichi es kopieren muss. Jugendliche Voice-over Stimmen fassen den unendlichen Zyklus des Ring-Videos zusammen.

⁴⁹ Die Abbildungen finden sich im Appendix 1.

APP. 2.2 THE GRUDGE / JU-ON

THE GRUDGE (2004)		JU-ON (2002)	
C3	Im Prolog stürzt sich ein Professor, Peter, von seinem Balkon.	D	Der japanische Film beginnt mit dem Mord selbst, der Ursache für den Fluch ist.
1	Nach grafischen Anfangstiteln beginnt der Filmtext mit Yoko, die bei der Sozialhilfe arbeitet und in das Haus einer alten Frau, Emma geschickt wird. Sie räumt auf, hört seltsame Geräusche aus dem Obergeschoss und wird schliesslich im Estrich vom Fluch, einem schwarzen Schatten, befallen.	2	Identisch mit Sequenz 2 von THE GRUDGE. Rika sieht mit an, wie Frau Sachie dem Fluch begegnet. Die verschiedenen Abschnitte in Ju-on werden von Titeln eingeführt – diese hier heisst ‚Rika‘.
2	Die Protagonistin des Films, Karen, wird eingeführt. Sie ist zunächst mit ihrem Freund Doug in ihrer Wohnung zu sehen, und dann wird sie von der Sozialhilfe, wo sie als Freiwillige arbeitet, ebenfalls zu Emma geschickt. Dort trifft sie neben der dementen Frau einen mysteriösen Jungen namens Toshio und sieht mit an, wie Emma dem Fluch begegnet und stirbt.	B1	Die Sequenz ‚Katsuya‘ entspricht der Sequenz B1 aus THE GRUDGE.
B1	Es folgt eine Sequenz, die zeitlich vor den beiden anderen liegt und zeigt, wie Emma und ihre erwachsenen Kinder in das verfluchte Haus einziehen. Nur wenig später trifft auch Emmas Schwiegertochter Jennifer zuerst auf eine schwarze Katze, dann auf Toshio und auf den Fluch. Ihr Mann, Matthew, kommt von der Arbeit nach Hause und findet sie in Schockzustand auf dem Bett liegend. Auch er sieht den Jungen Toshio.	B2	Die Sequenz ‚Hitomi‘ entspricht der Sequenz B2 aus THE GRUDGE.
3	Nach diesem Einschub schliesst die Geschichte wieder bei der zweiten Sequenz an und zeigt Alex, den Verantwortlichen für Yoko und Karen von der Sozialhilfe. Er findet im Haus die tote Emma und eine verstörte Karen, die unter Schock steht, und ruft darauf die Polizei. Der Kriminalbeamte Nakagawa trifft ein und findet im Estrich die Leichen von Matthew und Jennifer aus der Sequenz B1 und den abgetrennten Kiefer (Abb. 3.1) von Yoko aus der ersten Sequenz. ⁵⁰	3	Die Sequenz ‚Toyama‘ entspricht der Sequenz 3 aus THE GRUDGE.
4	Karen wacht im Krankenhaus auf und spricht mit ihrem Freund Doug kurz über das Haus.	4	Rika wacht im Krankenhaus auf und spricht mit ihrer Freundin Mariko.
B2	Die nächste Sequenz schliesst wieder an B1 an und lässt Susan, die Tochter von Emma, bei ihrer Arbeit auf den Schatten treffen. Sie alarmiert einen Mann vom Sicherheitsdienst und schaut auf der Überwachungskamera zu, wie dieser ebenfalls dem Fluch begegnet, worauf sie davonrennt. Zurück in ihrer Wohnung wird sie vom Fluch, der mittlerweile die Gestalt der ermordeten Frau hat, geholt.	5	Rika spricht mit dem Polizisten.
5	Karen ist immer noch im Krankenhaus und spricht nun mit Nakagawa. Sie geht nach Hause und spürt unter der Dusche plötzlich die Hand von Toshio auf ihrem Hinterkopf.	6	Die Figur des Alex, Hirohashi, wird tot aufgefunden.
6	Alex trifft auf Yoko, die selbst zum Monster ohne Kiefer und damit Teil des Fluches geworden ist, der Alex nun holt (Abb. 3.2 und 3.3).		
7	Karen stellt Nachforschungen an, die erst die auslösende Geschichte der vor Jahren ermordeten Familie – eine Frau und ihr Sohn Toshio sind die Opfer – für sie selbst und die Betrachter des Films aufdecken.	8	Toyama betrachtet das Überwachungsvideo des Fluchs.
8	Nakagawa betrachtet das Überwachungsvideo des Fluchs, eine Aufzeichnung dessen, was bereits Susan mitangesehen		

⁵⁰ Zu diesem Zeitpunkt kann man nur erahnen, dass der abgetrennte Körperteil auf Yokos Begegnung mit dem Monster zurückgeht. Diese Ahnung wird aber in Sequenz 6 bestätigt werden.

	hat.		
9	Karen findet die Frau des Professors, der sich im Prolog vom Balkon gestürzt hat, und sieht sich Fotos an.	11	Toyama geht mit Benzinkanistern zum verfluchten Haus. Er trifft auf drei Schulmädchen, von denen eine seine Tochter ist. Dann begegnen er und zwei weitere Polizisten dem Fluch, wobei er entfliehen kann.
C1	Hier setzt eine Sequenz ein, die vor dem Prolog spielt und den Professor Peter, zeigt wie er im Zusammenhang mit einer Studentin, die in ihn verliebt ist, zum verfluchten Haus gerät und dort auf Toshio trifft.		
10	Karen trifft noch einmal Nakagawa und erfährt mehr vom Mord, der im besagten Haus vor einigen Jahren passiert ist sowie von den japanischen Legenden um den aus solchen Gewalttaten resultierenden Fluch.		Die Sequenz ‚Izumi‘ zeigt die Tochter von Toyama, die selbst von anderen Schatten – ihren Kolleginnen aus der vorhergehenden Sequenz – heimgesucht wird.
11	Nakagawa, der in der Untersuchung dieses Mordes drei Freunde verloren hat, geht darauf mit Benzinkanistern zum Haus, trifft dort aber auf Toshio und wird dann vom Fluch erwischt.		
12/ C2	Karen kommt in ihre Wohnung zurück und hört auf ihrem Anrufbeantworter, dass Doug auf der Suche nach ihr zum verfluchten Haus gegangen ist. Sie rennt zum Haus und tritt dort plötzlich in die Welt von Peter ein (diese Sequenz schliesst also auch an die Sequenz C1 an und muss entsprechend gleichzeitig als C2 bezeichnet werden). ⁵¹ Mit ihm zusammen entdeckt sie die Leiche der Studentin, die das Opfer des beschriebenen Mordes ist, worauf Peter aus dem Haus rennt. Ausserdem findet sie auch die Leiche des Ehemanns und Täters. Nachdem sie in einem Flashback den Mord gesehen hat (siehe Sequenz D) und aus Peters Welt zurückgekehrt ist, findet sie Doug und trifft dann auf das Monster, das nun als kriechende Frauenleiche erkennbar ist.	5	Zurück in der Gegenwart spürt Rika Toshios Hand auf dem Hinterkopf.
D	Eingebettet in Sequenz 12/C2 sieht sie als Flashback den Mord.	12	Rika folgt Mariko zurück ins verfluchte Haus. Beide werden Opfer des Fluches.
13	Doug wird vom Monster geholt, aber Karen kann das Benzin anzünden und das Haus in Brand setzen. In der letzten Sequenz wird jedoch erzählt, dass das Haus gerettet werden konnte und Karen überlebt hat. Sie identifiziert im Krankenhaus die Leiche von Doug und trifft dann plötzlich auf den Fluch.		

⁵¹ Dieses Eintreten in die Welt von Peter führt zu einer zeitlichen Überlappung. Einerseits erscheint auf Karens Ebene der bereits tote Peter und die Szene überhaupt als Geist aus der Vergangenheit. Andererseits sieht Peter Karen zwar nicht, spürt aber ihre Präsenz, und für ihn ist also Karen ein Geist aus der Zukunft.

APP. 2.3 DARK WATER / HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA

DARK WATER (2005)

- 1 Flashback der Protagonistin als Kind, das im Regen vergeblich auf die Mutter wartet. Dann Schnitt auf die erwachsene Dahlia, die sich gerade den Sorgerechtsbehörden stellen muss.
- 2 Dahlia und ihre Tochter besichtigen geführt von einem Immobilienhändler eine Wohnung, wobei ein seltsamer Wasserfleck an der Decke zu sehen ist. Während der Besichtigung geht die Tochter auf das Dach des Hauses und findet dort einen Kinderrucksack.
- 3 Die Verhandlung mit der Vormundschaftsbehörde wird in einer weiteren Sitzung fortgesetzt.
- 4 Cecilia und Dahlia ziehen in die Wohnung ein und Cecilia geht in den neuen Kindergarten. Zuhause hören sie Schritte aus der Wohnung über ihnen, und der Wasserfleck wird grösser und beginnt zu tropfen, so dass Dahlia ein Gefäss darunter stellen muss und den Hauswart über das Leck informiert.
- 5 Die Protagonistin bewirbt sich für eine neue Stelle, die sie auch erhält, und kämpft zuhause in der Wohnung mit starken Migräneanfällen, während der Wasserfleck immer grösser wird und andere Dinge im Wohnblock verrückt zu spielen beginnen: Der Aufzug fährt unaufgefordert bis ins oberste Stockwerk, aus dem Wasserhahn kommt nicht nur Wasser, sondern auch Haare und helfen wollen weder der Immobilienhändler, noch der Hauswart.
- 6 Dahlia geht in die Wohnung oberhalb der eigenen, wo Wasser aus allen Hähnen fliesst und der ganze Boden überflutet ist. Cecilia entwickelt eine imaginäre Freundin namens Natasha, und Dahlia trifft in einem Traum auf die eigene Mutter, die immer wieder sagt, sie hasse sie.
- 7 Die Protagonistin begegnet einem Anwalt, der ihr helfen will. Das Leck wird vom Hauswart geflickt, aber im Kindergarten und zu Hause nimmt die Präsenz von Natasha zu.
- 8 Dahlia will im Waschkeller ihre Wäsche waschen und sieht in der Maschine plötzlich eine Kinderhand, wobei gleichzeitig das Wasser aus der Waschmaschine auszulaufen beginnt. Sie erfährt vom Hauswart mehr über Natasha, die früher in der überfluteten Wohnung gelebt hat. Während Cecilia bei ihrem Vater ist, hat Dahlia wieder einen Migräneanfall, schläft 24 Stunden und sieht im Traum ihre Tochter durch Natasha ersetzt
- 9 Langsam spitzen sich die Dinge zu. Cecilias Arm wird im Kindergarten plötzlich wie von Geisterhand kontrolliert, und als sie ihre Hände waschen soll, wird sie von dunklem Wasser, das aus den WC-Schüsseln sprudelt, überflutet. Dahlia erfährt erst später davon und sucht verzweifelt ihre Tochter, die mit dem Vater im Krankenhaus sein soll. Zuhause in der Wohnung verliert Dahlia die Fassung, legt sich dann hin und wird später vom Anwalt geweckt, der im Stile eines Ermittlers seine Erkenntnisse über Natasha präsentiert. Das Kind muss von ihrer Mutter in der Wohnung zurückgelassen worden sein und wird nun vom Anwalt bei der Polizei als vermisst gemeldet. Darüber hinaus tadelt er den Immobilienhändler und den Hauswart, die nun das Leck endlich richtig reparieren werden, und baut Dahlia auf.

HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (2002)

- 1 Identisch mit DW 1. Die Protagonistin heisst hier Yoshimi, ihr Kind Ikuko.
- 2 Identisch mit DW 2. Statt einem Rucksack findet Ikuko hier eine rote Tasche.
- 4 Identisch mit DW 4.
- 5 Identisch mit DW 5. Bereits hier wird das vermisste Mädchen (und spätere Monster) Mitsuko identifiziert, indem Yoshimi in der Nähe des Kindergartens eine Vermisstenanzeige liest, welcher Mitsuko als Attribute eine gelbe Pelerine und eine rote Kindertasche zuweist.
- 9 Ikuko ertrinkt beinahe im Kindergarten (DW 9). Die verzweifelte Suche der Mutter fehlt hier, stattdessen holt Yoshimi ihre Tochter ab und bringt sie nach Hause, nachdem sie vom Kindergärtner weitere Ausführungen zu Mitsuko erhalten hat.
- 3 Identisch mit DW 3.
- 7 Begegnung mit dem Anwalt nach der Sitzung bei der Vormundschaftsbehörde.
- 6 Entspricht DW 6. Yoshimi schläft auf dem Bett von Ikuko ein. Als die Mutter wieder aufwacht, ist die Tochter verschwunden. Yoshimi sucht im ganzen Haus und landet schliesslich in der überfluteten Wohnung, wo sie Mitsuko als Schatten erblickt und dann die herumirrende Ikuko antrifft, die sie wieder nach unten trägt.

- | | | | |
|----|---|----|---|
| 10 | Dahlia erklärt in der leeren Wohnung, dass sie Natasha gut verstehe, weil ja auch sie – wie in Sequenz 1 gezeigt – als Kind von ihrer Mutter verlassen wurde. Dann hört sie wieder Schritte im Korridor und sieht dort nasse Kinderfussspuren, denen sie aufs Dach folgt. In einer Montage klettern nun Natasha in der Vergangenheit und Dahlia in der Gegenwart gleichzeitig den Wassertank hoch, der sich auf dem Dach befindet: Man sieht Natasha hineinfallen und Dahlia einen Moment später im Tank die Leiche des Mädchens erblicken. Damit ist die Geschichte scheinbar gelöst – wie in THE RING erscheint die Polizei, und Dahlia erzählt dem Anwalt, sie ziehe aus. Es kommt zur Versöhnung mit dem Ex-Mann Kyle. Beide streben nun geteiltes Sorgerecht an. | 9 | Wie in DW 9 kommt nun der Anwalt vorbei und bringt Hauswart und Immobilienhändler dazu, das Leck zu reparieren. Er gibt Yoshimi rationale Erklärungen für die Sichtungen von Mitsuko, die sie gemacht zu haben glaubt. |
| 11 | Dahlia und Cecilia sind wieder in der Wohnung. Als Cecilia badet, schiebt sich plötzlich von selbst die Badekabine zu. Gleichzeitig erzählt Dahlia auf dem Sofa im Wohnzimmer eine Geschichte und erkennt erst nach einer Weile, dass das Kind neben ihr nicht die Tochter, sondern Natasha ist. Sie rennt ins Bad, wo Cecilia gefangen ist und von Natasha ertränkt zu werden droht. Schliesslich kann Dahlia Natasha umstimmen, indem sie verspricht, von nun an – für immer – ihre Mutter zu sein. Dahlia stirbt und der Vater holt später Cecilia ab. | 10 | DW 10 und 11 sind in HMS in einer finalen Sequenz verbunden. Wie in DW 10 erlebt Yoshimi das Fallen von Mitsuko in den Wassertank mit. Ikuko bleibt derweil in der Wohnung, wo plötzlich dunkles Wasser aus den Hähnen fliesst. Aus der überlaufenden Wanne schnellen die Hände Mitsukos heraus und ziehen Ikuko unter Wasser. Als Yoshimi zurückkommt, liegt Ikuko am Boden. Sie trägt das Mädchen aus der Wohnung in den Lift und merkt erst jetzt, dass sie nicht Ikuko, sondern Mitsuko herausgetragen hat und nun mit ihr im Lift ist, während Ikuko nach der Mutter rufend aus der Wohnung herauskommt. Yoshimi realisiert, was sie tun muss, und verspricht die Mutter von Mitsuko zu sein. Ikuko läuft dem Lift nach in den oberen Stock, doch statt der Mutter sprudelt eine Wassermenge aus dem Lift und reisst Ikuko um. |
| 12 | Im Epilog, der mit einem Zwischentitel als ‚3 Wochen später‘ markiert ist, kommen der Vater und Cecilia noch einmal in die Wohnung, um die restlichen Dinge abzuholen. Im Lift begegnet Cecilia dem Geist ihrer Mutter und kann sich verabschieden. Der Film endet mit einer POV-Einstellung des Wassertanks auf dem Hausdach und dann den Endtiteln auf dunklem Wasser. | 12 | Der Epilog spielt in HMS zehn Jahre später. Die durch die Schuluniform als Mittelschülerin gekennzeichnete Ikuko kehrt durch einen Zufall in die alte Nachbarschaft zurück und besucht die Wohnung, in der sie einst mit ihrer Mutter gelebt hat. Sie trifft die Mutter und möchte bei ihr leben, doch Mitsuko behält Yoshimi für sich und als sich Ikuko umdreht, sind beide wieder verschwunden. |

APP. 2.4 PULSE / KAIRO

	PULSE (2006)	KAIRO (2001)
P	Im Prolog geht Josh in die Universitätsbibliothek und begegnet dort einem Monster, das seinen Kopf mit knöchigen Händen festhält und seine Lebensenergie aus ihm herausaugt.	In der Rahmengeschichte beginnt die Figur der Mattie, die hier Michi heisst, aus der Zukunft ihre Nacherzählung der Ereignisse, die man als Hauptstoryline des Films sehen wird.
1	Die Protagonistin Mattie wird eingeführt. Sie ist mit ihren Freunden Isabelle, Stone und Tim in einer Bar und wartet vergeblich auf einen Anruf von Josh, der ihr Freund ist und sie seit einiger Zeit zu meiden scheint. Zuhause in ihrer Wohnung ist eine Nachricht von Josh auf dem Anrufbeantworter, und als sie ihn anzurufen versucht, sieht man ein seltsames Bild eines leeren Zimmers mit Computerbildschirmen – es ist ein Raum in Joshs Wohnung.	1 Diese Ereignisse beginnen mit Michi, die in einem Gewächshaus arbeitet. Taguchi, ein Mitarbeiter, erscheint nicht zur Arbeit, und Michi und ihre Freunde machen sich sorgen. Auch hier ist das Zimmer mit Computerbildschirmen zu sehen.
2	Am nächsten Morgen geht Mattie nach dem Unterricht zu Joshs Wohnung. Er wandelt apathisch in der Wohnung umher, geht dann plötzlich in den Nebenraum und erhängt sich mit einem Kabel.	2 Identisch mit Sequenz 2 von PULSE.
3	Unbestimmte Zeit später kehrt Mattie an die Universität zurück. Sie hat einen Traum über Josh, der mehr aus Bildern als aus Ereignissen besteht, und spricht mit einem Psychologen.	4 Michi trinkt einen Kaffee mit ihren Freunden.
4	Mattie chattet mit ihren Freunden am Computer, und es erscheinen Nachrichten von Josh, der um Hilfe bittet (Abb. 7.1). Stone erklärt sich bereit, in Joshs Wohnung zu gehen und seinen Computer auszuschalten, den sie für die Quelle der Nachrichten halten.	7 Ryosuke, der männliche Protagonist, verbindet seinen Computer mit dem Internet und begegnet den Webcam-Bildern von Toten.
5	Stone geht in Joshs Wohnung, die leer ist – nur das Kabel hängt noch da. Nebenan ist ein Raum, dessen Türe mit rotem Band abgeklebt ist, und darin trifft Stone auf ein Monster, das ihm ebenso die Lebensenergie aussaugt, wie es schon im Prolog mit Josh passiert ist.	Auf der Suche nach einer Erklärung für die mysteriösen Bilder am Computer begegnet Ryosuke der Informatikerin Harue.
6	Mattie geht zu Joshs Wohnung und erfährt, dass Joshs Computer verkauft wurde. Sie findet in Dexter den Käufer, doch dieser hat den Computer noch nicht angeschlossen, und es gibt damit keine Erklärung für die Hilferufe von Josh, die Mattie weiterhin erhält.	Michi spricht mit ihrer Mutter über ihre Kindheit.
7	Dexter schaltet den Computer ein und sieht zuerst den geschriebenen Satz ‚Do you want to meet a ghost‘ und dann eigenartige Bilder von geisterhaften Schatten, die mit einer Webcam gefilmt scheinen. Ein solcher geisterhafter Mann erschiess sich.	5 Yabe, ein Freund von Michi und Taguchi, erhält einen mysteriösen Anruf, in dem eine Stimme um Hilfe bittet. Er fährt zu Taguchis Wohnung und begegnet ebenfalls in einem rot abgeklebten Haus einem Monster.
8	In einem Paket von Josh, das dieser vor seinem Tod abgeschickt hat, erhält Mattie drei Rollen rotes Klebeband. Sie trifft Dexter wieder, der einen Zusammenhang zwischen den Bildern auf Joshs Computer und seinem Selbstmord sieht.	Yabe erscheint wieder bei der Arbeit, ist aber völlig apathisch. Michi sieht auf dem Heimweg eine mit rotem Klebeband abgeklebte Tür.
9	Matties Psychologieprofessor versucht sich vor den Bus zu werfen, in dem sie sitzt, und später stürzt sich unmittelbar hinter ihr jemand von einem Turm. Zuhause nimmt sie ein Bad, hat wieder einen Traum von Josh und sieht dann kurz ein monsterhaftes Gesicht im Wasser.	Ryosuke begegnet erneut den Gestalten in seinem Computer.
10	Sie geht noch einmal zum Psychologen, der die seltsamen Ereignisse rational erklärt. Dann sieht man kurz eine Szene, in der Tim ebenfalls die Frage liest, ob er einen Geist treffen wolle.	Ryosuke geht zu Harue und spricht mit ihr über die Einsamkeit der Menschen.
11	Mattie ist im fast leeren Vorlesungssaal und begegnet dann	9 Michi besucht den verstörten Yabe. Auf der Strasse stürzt

<p>in der Toilette einem Monster, vor dem sie die Flucht ergreift. Tim geht zu Stone, der sagt, er wolle nicht sterben, aber sich bald darauf vor Tims Augen in einen schwarzen Fleck an der Wand verwandelt. Tim rennt davon und klebt sein Zimmer mit rotem Band ab, das offenbar die Geister abhalten kann. Durch den Türspion erblickt er ein Monster, dessen Kopf nur aus einem aufgerissenen Maul besteht, der Türspion zersplittert und Tim wird ebenfalls Opfer der Monster.</p>	<p>sich jemand hinter ihr von einem Turm.</p>
<p>12 Auch der Psychologe begegnet den Bildern am Computer und dann den Monstern. Mattie sieht derweil ebenfalls den Satz ‚Do you want to meet a ghost‘ und dann Bilder eines Erhängten. Ihr Drucker druckt ein riesiges Geistergesicht aus. Man sieht Ziegler, einen zu diesem Zeitpunkt unbekanntem, wie er sein Zimmer mit rotem Band abklebt.</p>	<p>Ryosuke erfährt in der Bibliothek mehr über die Geister.</p>
<p>13 Dexter zeigt Mattie Videobotschaften von Josh, die er auf der Festplatte gefunden hat. Die Rede ist von einem Portal, das Josh aufgetan habe, und von einem von ihm programmierten Virus, welches dieses Portal wieder schliessen könnte. Nach einer Dialogszene in einem Diner beschliessen sie, Ziegler zu suchen, den Josh treffen wollte.</p>	<p>Yabe verwandelt sich vor Michis Augen in einen blossen schwarzen Fleck an der Wand. Sie und ihre Freundin Junko begegnen einem Monster, aber eilen davon und gehen zu Michi nach Hause.</p>
<p>14 Matties Freundin Isabelle begegnet im Waschraum einem Monster, das ihre Lebensenergie aussaugt.</p>	<p>Ryosuke geht zu Harue nach Hause und findet sie dort apathisch vor.</p>
<p>15 Dexter findet auf einem in Joshs Computer versteckten Memorystick das Virus ‚Red_Tape.exe‘, aktiviert die Datei ohne sichtbaren Erfolg und flieht dann vor einer geisterhaften Person, die plötzlich erschienen ist.</p>	<p>16 Vor Michis Augen löst sich Junko in schwarzer Asche auf.</p>
<p>16 Mattie sieht im Computer ihren Freund Tim und muss dann zusehen, wie sich Isabelle in schwarzen Staub auflöst. Sie und Dexter fahren zu Ziegler und werden unterwegs von einem Auto gerammt, das keinen Fahrer mehr hat, sondern nur einen schwarzen Fleck auf dem Fahrersitz. Zu Fuss gehen sie durch verlassene Strassen, begegnen verstörten Passanten und treffen schliesslich in einem rot abgeklebten Zimmer einen panischen Ziegler. Er erklärt ihnen, dass er als Forscher neue Frequenzen entdeckt habe, über die nun die Seelen der Toten in die reale Welt übertreten. Nach einer Begegnung mit einem solchen Toten erhalte man schwarze Flecken und verliere den Willen zu Leben. Von ihm erfahren Mattie und Dexter auch, wo sich der Serverraum befindet, in dem sie das Virus aktivieren wollen. Durch Korridore gehen sie in den Keller zum Server. Mattie wird beinahe von den Monstern erwischt, aber Dexter rettet sie und aktiviert das Virus. Kurz scheint das Unterfangen von Erfolg gekrönt, aber bald sind die Monster wieder da und zwingen die Protagonisten zur Flucht im Auto.</p>	<p>Ryosuke und Harue fahren ziellos mit dem Zug davon. Harue sagt, sie könne nicht allein sein. Plötzlich entscheidet sie sich um, steigt aus dem Zug aus und läuft davon – zu sich nach Hause. Ryosuke eilt ihr nach, doch als er bei ihrer Wohnung ankommt, ist sie verschwunden.</p>
<p>17 Schliesslich scheinen sie in Sicherheit, als sie irgendwo in der Natur anhalten. Aber am Radio warnt ein Sprecher, dass auch Handys als Portal funktionierten, und kurz darauf durchbrechen die Monster die Scheiben des Autos. Mattie und Dexter rasen davon und werden die Monster los, weil das Handy keinen Empfang mehr hat. Sie fahren auf einer langen Strasse in Richtung Sonnenuntergang, und Mattie beschliesst in einem Voice-over die Geschichte.</p>	<p>16 Ryosuke eilt durch die verlassenen Strassen und trifft irgendwann auf Michi, die in ihrem Auto sitzt. Er sucht Benzin, damit sie gemeinsam davonfahren können und findet in einer Fabrikhalle Harue, die sich aber erschiesst. Er selbst begegnet einem Monster. Michi eilt herbei und sie fliehen gemeinsam im Auto. Sie fahren durch verlassene Strassen bis an die Küste. Mit einem Motorboot erreichen sie ein grosses Passagierschiff.</p>
<p>17 Schliesslich scheinen sie in Sicherheit, als sie irgendwo in der Natur anhalten. Aber am Radio warnt ein Sprecher, dass auch Handys als Portal funktionierten, und kurz darauf durchbrechen die Monster die Scheiben des Autos. Mattie und Dexter rasen davon und werden die Monster los, weil das Handy keinen Empfang mehr hat. Sie fahren auf einer langen Strasse in Richtung Sonnenuntergang, und Mattie beschliesst in einem Voice-over die Geschichte.</p>	<p>Auf dem Schiff kehrt der Film zur Rahmengeschichte zurück und endet mit einem Voice-over von Michi.</p>

APP. 2.5 ONE MISSED CALL / CHAKUSHIN ARI

ONE MISSED CALL (2008)	CHAKUSHIN ARI (2003)
P Im Prolog brennt ein Krankenhaus nieder, und ein kleines Mädchen mit einem Teddybär wird gerettet.	2 Der japanische Film beginnt mit einer Sequenz, die OMC 2 entspricht. Auch hier kommt die Leann-Figur, Yoko, von einer Beerdigung und erhält eine Nachricht von sich selbst.
1 Als Vorgeschichte – ähnlich wie die Sequenz um Yoko in THE GRUDGE – wird Shelley in ihrem Garten plötzlich von einer Hand in den Teich gezogen und ertrinkt. Von selbst scrollt ihr Handy durch das Adressbuch.	4 Entspricht OMC 4. Yoko stirbt.
2 Die Storyline der Protagonistin Beth setzt ein. Bei ihr zuhause findet eine Party mit Freunden statt, und nach einer Weile stösst Leann dazu, die von Shelleys Begräbnis kommt. Während sie und Beth sich alleine in einem Zimmer unterhalten, beginnt Leanns Handy zu klingeln – in einem lauten Klingelton, den sie nicht kennt. Der Anruf ist gemäss Anzeige des Telefons von der verstorbenen Shelley, und das Datum des Anrufs liegt zwei Tage in der Zukunft. Als Leann die Nachricht abrufen, hört sie ihre eigene Stimme, die ein paar Sätze spricht und dann schreit.	8 An Yokos Beerdigung erscheint eine Gruppe von Schülerinnen. Sie erzählen, Yoko sei von einem Monster umgebracht worden und formulieren – so wie Jack in OMC – den Anfang einer Kette: Zuerst sei Rina umgebracht worden, von deren Begräbnis Yoko in Sequenz 2 gekommen ist, und nun Yoko. Das nächste Opfer finde sich immer im Adressbuch des Handys.
3 Die männliche Hauptfigur wird eingeführt: Detective Jack Andrews identifiziert die Leiche seiner Schwester und findet in ihrem Mund ein kugelförmiges rotes Bonbon.	5 Yumis Freund erzählt, er habe den Anruf erhalten, und stirbt wenig später. Ein rotes Bonbon rollt aus seinem Mund.
4 Zurück bei der Storyline von Beth sitzt Leann in einer Vorlesung über Kindsmissbrauch und beginnt eigenartige Dinge zu sehen. Sie geht in die Bibliothek und macht sich dann in der Dunkelheit auf den Heimweg, bis sie am Bahnübergang Beth anruft. Nachdem sie den gleichen Satz gesprochen hat, den sie in Sequenz 2 auf der Mailbox gehört hatte, wird sie von einer unsichtbaren Kraft gestossen und fällt vor den heranbrausenden Zug. Beth ist herbeigeeilt, die abgetrennte Hand der toten Leann wählt auf dem Handy eine Nummer, schliesslich erscheint die Polizei und findet auch im Mund von Leann ein rotes Bonbon.	6 Natsumi, die Entsprechung der Taylor-Figur aus OMC, erhält den Anruf.
5 Brian, ein Freund von Beth, sieht die gleichen merkwürdigen Dinge, die auch Leann vor ihrem Tod gesehen hat. Auch er hat von sich selbst eine Nachricht erhalten. Er trinkt einen Kaffee mit Beth und wird dann von einer Eisenstange durchbohrt, die bei einer Explosion auf der Baustelle hinter ihm davongeschleudert wurde.	7 Entspricht OMC 7. Natsumi begegnet dem Fernsehproduzenten. Yumi lernt den Polizisten kennen, welcher der Figur des Jack aus OMC entspricht.
6 Nun sucht Beth Hilfe bei der Polizei, wo sie auf Skepsis stösst, aber dann im bereits eingeführten Jack Andrews jemanden findet, der ihr glaubt. Er gibt ihr seine Telefonnummer. Zuhause trifft sie auf die verängstigte Freundin Taylor, die bald ebenfalls den unheilvollen Klingelton hört, obwohl sie und Beth zuvor die Akkus aus ihren Handys entfernt haben. Wieder gibt es eine Nachricht – diesmal ist es allerdings eine Videobotschaft, die Taylor schreiend zeigt.	8 Entspricht Teilen von OMC 8. Yumi und der Polizist gehen den Asthmaspraygeräuschen nach, die Yumi jeweils vor dem Tod ihrer Freunde gehört hat. Sie stossen auf die Mutter und ihre beiden Töchter und stellen die Verbindung zwischen der Schwester des Polizisten, die wie in OMC gestorben ist, und der Mutter her.
7 Taylors Freunde wollen sich aus dem Adressbuch ihres Mobiltelefons löschen, sie selbst versucht den Handyvertrag zu kündigen und zerstört das Telefon. Schliesslich trifft sie auf einen Fernsehproduzenten, der ihr einen Exorzismus in seiner Sendung vorschlägt und sie als Kameratest schon einmal mit seinem Handy das Empfangen der Nachricht nachspielen lässt. Tatsächlich ertönt wieder der unheilvolle Klingelton und das gleiche Video erscheint auch auf diesem Handy.	9 Entspricht OMC 9. Yumi und der Polizist vermuten, dass die Mutter ihr Kind misshandelt habe, und eilen dann zum Exorzismus, wo Yoko stirbt.
8 Beth ruft den Polizisten Jack an, der bei ihr vorbeikommt	10 Entspricht OMC 10. Sie zerstören das Handy, und Yumi

- und erklärt, dass die mysteriösen Telefonanrufe nachweislich stattgefunden hätten und sich eine Kette von Toten ergebe, die bei Jacks Schwester begonnen habe und mit Shelley, Leann und Brian fortgesetzt worden sei. Noch früher hatte auch Jacks Schwester einen Anruf erhalten – von einer Krankenschwester, die Beth und Jack nun aufsuchen. Sie brechen in ihre verlassene Wohnung ein und finden ein zerrissenes Familienfoto, das die Mutter mit zwei Töchtern zeigt, und eine DVD aus einem Camcorder, auf der die Kinder zu sehen sind. Auf der Polizeistation finden sie ein Bild der älteren Tochter, die an einem Asthmaanfall gestorben ist, und die Verbindung zu Jacks Schwester findet sich im St. Luke's Hospital, aus dem im Prolog die jüngere Tochter gerettet wurde: Hier wurde die Mutter der Töchter durch Jacks Schwester psychologisch betreut.
- 9 Jack und Beth finden heraus, dass die jüngere Tochter Laurel immer wieder mit merkwürdigen Verletzungen ins Krankenhaus gebracht wurde, und dass Ellie, die ältere Schwester, dabei jedes Mal einen Asthmaanfall erlitten habe. Beth diagnostiziert Münchhausen-Stellvertreter-syndrom, wobei die Mutter das Kind verletzt und dann als gute, ein krankes Kind pflegende Mutter Aufmerksamkeit erhält. Gleichzeitig wird in einer Parallelmontage die Fernsehsendung gezeigt, bei der nun Taylor auftritt. Jack und Beth sehen den Vorspann dieser Sendung im Fernsehen und fahren zum Fernsehstudio, wo nach dem versuchten Exorzismus eine Gestalt im Rauch erscheint. Taylor stirbt, und ein rotes Bonbon rollt aus ihrem Mund. Dann erhält auch Beth den Klingelton und eine ominöse Nachricht.
- 10 Etwas ratlos zerstören Jack und Beth ihr Handy. Beth erklärt ihm ein Kindheitstrauma, das bereits früher im Film von einigen nicht klar einzuordnenden Flashbacks angedeutet worden ist: Ihre Mutter hat sie mit Zigaretten am Arm gebrannt und sie gezwungen, durch ein Loch in der Wand den erhängten Vater anzusehen. Jack erhält dann einen Anruf, und sie fahren zur jungen Tochter Laurel, die einem Kinderheim gefunden wurde. Sie spricht nicht, und von der Mutter fehlt jede Spur. Als Laurel auf ihren Bären drückt, ertönt die Melodie des unheilvollen Handyklanges, der also von diesem Teddy stammt. Während Jack nun die Mutter sucht, ist Beth allein am Recherchieren. Wie Leann und Brian beginnt sie seltsame Dinge zu sehen und findet heraus, dass die Mutter im Brand des Krankenhauses gestorben sein könnte. Sie fährt zur Ruine von St. Luke's.
- 11 Beth wandert durch die verlassenen, dunklen Räume und hört wieder den bekannten Klingelton. Vom Monster wird sie weggeschleift, kann sich dann wieder aufrappeln und rennt in Jack hinein, der nun ebenfalls eingetroffen ist. Sie treffen auf eine weiss gekleidete Gestalt, die mit übermenschlichen Kräften Jack aus dem Raum stösst und die Tür dahinter schliesst, während Beth drinnen bleibt. Beth folgt einem Schluchzen durch den Lüftungsschacht und findet die Leiche der Mutter mit einem Telefon in der Hand. Beth zerstört das Telefon, aber die Leiche bewegt sich und verfolgt die zurückweichende Beth durch den Schacht, bis es keinen Ausweg mehr gibt. Doch das Monster fügt ihr keinen Schaden zu. Jack vervollständigt als Resümee die Anrufliste und Beth tut das Gefühl kund, die tote Mutter habe sie aus einem bestimmten Grund hierhergerufen.
- 12 Beth kehrt nach Hause zurück, während Jack zu Laurel geht, um ihr mitzuteilen, dass die Mutter tot gefunden wurde. In ihrem Teddy findet Jack die Kamera, von der das
- erzählt ihr Kindheitstrauma – hier muss sie nicht den Vater, sondern die Grossmutter anschauen, die sich erhängt hat.
- 8 Wie in OMC 8 gehen Yumi und der Polizist in die Wohnung der Mutter und finden eine Kamera, in der aber kein Band ist.
- 10 Sie finden die junge Tochter im Kinderheim und im Teddybären den Ursprung des unheilvollen Klingeltons.
- 11 Yumi begegnet im verlassenen Krankenhaus der Mutter als Monster. Der Polizist hat im japanischen Film ausserdem eine Erscheinung seiner Schwester.
- 12 Yumi duscht zuhause. Der Polizist findet das Video und betrachtet es. Auch hier zeigt sich, dass die Misshandlungen des kleinen Mädchens nicht von der Mutter, sondern von

- Camcordervideo aus Sequenz 8 stammt. Er betrachtet die Aufzeichnung dieser Nannycam und sieht darauf, dass nicht die Mutter, sondern die ältere Schwester Ellie Laurel misshandelt hat. Zu sehen ist weiter, wie – nachdem Laurel mit einem Messer geschnitten wurde – die schockierte Mutter dazustösst und die verletzte Laurel aus dem Raum trägt. Die Tür fällt zu, und die böse ältere Schwester erleidet einen Asthmaanfall, an dem sie stirbt, weil ihr Spray nicht funktioniert und sie im Raum gefangen ist. Jack spricht Laurel auf die neu gewonnene Erkenntnis an. Jene antwortet, die Schwester habe ihr doch immer Bonbons gegeben, und zeigt in ihrer Hand ein rotes, kugelförmiges Bonbon.
- 13 Jack geht zu Beth, um ihr die Neuigkeiten zu überbringen und sie zu warnen. Als er bei ihr ist, klopft es an der Tür, er blickt durch den Spion und wird durch diesen mit einem Stachel von Ellie, dem eigentlichen Monster, getötet. Dann knöpft sich das Monster Beth vor. Doch bevor Ellie Beth erreicht, erscheint der Geist der Mutter und verbannt die böse Tochter ins Handy. Aus dem Mund von Jack fällt ein rotes Bonbon. Sein Handy wählt von selbst eine Nummer, der Wählton erklingt mehrmals und der Film endet.
- der älteren Schwester ausgegangen sind, und diese stirbt an einem Asthmaanfall.
- 13 Yumi begegnet dieser monsterhaften älteren Schwester. Der Polizist erscheint in der Wohnung und wird von Yumi mit dem Messer gestochen.
- Der Polizist hilft in einer traumartigen Szene der älteren Schwester, indem er ihr den Asthmaspray reicht.
- Der Polizist liegt in einem Krankenhauszimmer. Yumi, die ein Messer hinter dem Rücken hat, lächelt, küsst ihn und lässt ein rotes Bonbon in seinen Mund fallen.

Appendix 3: Tabellen

App. 3.1 Narrative Makrostruktur von THE RING

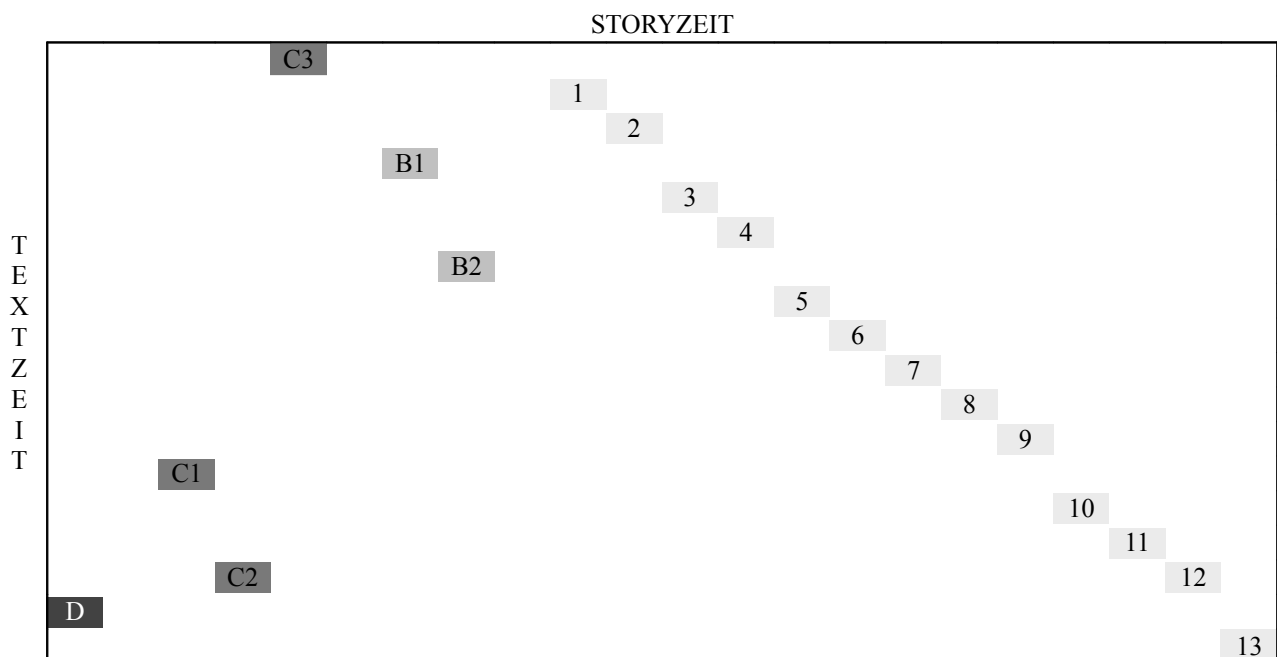
P	Prolog – Opfer des Videobandes
1	Einführung der Protagonistin und ihres Kindes
2	Beerdigung – Auftrag
3	Das Finden des Videobandes
4	Die Protagonistin schaut das Band an
V	Das Videoband wird den Zuschauern gezeigt
5–6	Die Protagonistin zeigt das Band und kopiert es
7–8	Recherche, die zur Insel führt
9	Das Kind betrachtet das Band
10	Die Insel und der Weg zurück zum Brunnen und zu Samara
11	Das Finden von Samara und das vermeintliche Happy-End
12	Ein Opfer für Samara, die Rettung des Kindes und das Weiterführen des Zyklus

App. 3.2 Narrative Makrostruktur von RINGU

P	Prolog – Opfer des Videobandes
1	Einführung der Protagonistin
2	Einführung des Kindes; Beerdigung
3	Das Finden des Videobandes
4	Die Protagonistin schaut das Band an

V	Das Videoband wird den Zuschauern gezeigt
5-6	Die Protagonistin zeigt das Band und kopiert es
7	Recherche, die zur Insel führt
8	Das Kind betrachtet das Band
9-10	Die Insel und der Weg zurück zum Brunnen und zu Sadako
11	Das Finden von Sadako und das vermeintliche Happy-End
12	Ein Opfer für Sadako, die angedeutete Rettung des Kindes und das Weiterführen des Zyklus

App. 3.3 Anordnung der Sequenzen nach Story- und Textzeit in THE GRUDGE



Appendix 4: Weitere Angaben zu den analysierten Filmen

THE RING (US 2002)⁵²

Regie:

Gore Verbinski

Drehbuch:

Ehren Kruger

Romanvorlage:

Kôji Suzuki

Cast:

Rachel	Naomi Watts
Noah	Martin Henderson
Aidan	David Dorfman
Richard Morgan	Brian Cox
Katie	Amber Tamblyn
Becca	Rachael Bella
Samara	Daveigh Chase

Musik:

Hans Zimmer

Kamera:

Bojan Bazelli

Schnitt:

Craig Wood

RINGU (JP 1998)

Regie:

Hideo Nakata

Drehbuch:

Hiroshi Takahashi

Romanvorlage:

Kôji Suzuki

Cast:

Reiko Asakawa	Nanako Matsushima
Ryûji Takayama	Hiroyuki Sanada
Yôichi Asakawa	Rikiya Ôtaka
Takashi Yamamura	Yôichi Numata
Tomoko Ôishi	Yûko Takeuchi
Masami	Hitomi Satô
Sadako	Rie Ino'ô

Musik:

Kenji Kawai

Kamera:

Jun'ichirô Hayashi

Schnitt:

Nobuyuki Takahashi

THE GRUDGE (US 2004)

Regie:

Takashi Shimizu

Drehbuch:

Stephen Susco

Cast:

Karen	Sarah Michelle Gellar
Doug	Jason Behr
Matthew	William Mapother
Jennifer	Clea DuVall
Susan	KaDee Strickland
Emma	Grace Zabriskie
Nakagawa	Ryo Ishibashi
Yoko	Yoko Maki
Toshio	Yuya Ozeki
Kayako	Takako Fuji

Musik:

Christopher Young

Kamera:

Hideo Yamamoto

Schnitt:

Jeff Betancourt

JU-ON (JP 2002)

Regie:

Takashi Shimizu

Drehbuch:

Takashi Shimizu

Cast:

Rika Nishina	Megumi Okina
Mariko	Kayoko Shibata
Katsuya Tokunaga	Kanji Tsuda
Kazumi Tokunaga	Shuri Matsuda
Hitomi Tokunaga	Misaki Ito
Sachie	Chikako Isomura
Yôko Tôyama	Aki Fujî

Toshio

Kayako

Musik:

Shiro Sato

Kamera:

Tokusho Kikumura

Schnitt:

Nobuyuki Takahashi

DARK WATER (US 2005)

Regie:

Walter Salles

Drehbuch:

Rafael Yglesias

Romanvorlage:

Kôji Suzuki

HONOGURAI MIZU NO SOKO KARA (JP 2002)

Regie:

Hideo Nakata

Drehbuch:

Yoshihiro Nakamura und Ken'ichi Suzuki

Romanvorlage:

Kôji Suzuki

⁵² Die Angaben sind den jeweiligen Einträgen der Internet Movie Database entnommen (IMDB 2010: o.S.).

Cast:

Dahlia Williams Jennifer Connelly
 Kyle Williams Dougray Scott
 Cecilia Williams Ariel Gade
 Jeff Platzer Tim Roth
 Natasha Rimsky Perla Haney-Jardine

Musik:

Angelo Badalamenti

Kamera:

Affonso Beato

Schnitt:

Daniel Rezende

PULSE (US 2006)

Regie:

Jim Sonzero

Drehbuch:

Wes Craven und Ray Wright

Cast:

Mattie Kristen Bell
 Dexter Ian Somerhalder
 Isabelle Fuentes Christina Milian
 Stone Rick Gonzalez
 Josh Jonathan Tucker
 Tim Samm Levine

Musik:

Elia Cmiral

Kamera:

Mark Plummer

Schnitt:

Robert K. Lambert, Bob Mori und Kirk M. Mori

ONE MISSED CALL (US 2008)

Regie:

Eric Valette

Drehbuch:

Andrew Klavan

Romanvorlage:

Yasushi Akimoto

Cast:

Beth Raymond Shannyn Sossamon
 Det. Jack Andrews Edward Burns
 Taylor Anthony Ana Claudia Talancón
 Leann Cole Azura Skye
 Brian Sousa Johnny Lewis
 Marie Layton Rhoda Griffis
 Ellie Layton Ariel Winter
 Laurel Layton Raegan Lamb

Musik:

Reinhold Heil und Johnny Klimek

Kamera:

Glen MacPherson

Schnitt:

Steve Mirkovich

Cast:

Yoshimi Matsubara Hitomi Kuroki
 Kunio Hamada Fumiyo Kohinata
 Ikuko Matsubara Rio Kanno
 Kishida Shigemitsu Ogi
 Mitsuko Kawai Mirei Oguchi

Musik:

Kenji Kawai und Shikao Suga

Kamera:

Jun'ichirô Hayashi

Schnitt:

Nobuyuki Takahashi

KAIRO (JP 2001)

Regie:

Kiyoshi Kurosawa

Drehbuch:

Kiyoshi Kurosawa

Cast:

Michi Kudo Kumiko Asô
 Ryosuke Kawashima Haruhiko Katô
 Junko Sasano Kurume Arisaka
 Toshio Yabe Masatoshi Matsuo
 Taguchi Kenji Mizuhashi
 Harue Karasawa Koyuki

Musik:

Takefumi Haketa

Kamera:

Jun'ichirô Hayashi

Schnitt:

Junichi Kikuchi

CHAKUSHIN ARI (JP 2003)

Regie:

Takashi Miike

Drehbuch:

Minako Daira

Romanvorlage:

Yasushi Akimoto

Cast:

Yumi Nakamura Kô Shibasaki
 Hiroshi Yamashita Shin'ichi Tsutsumi
 Natsumi Konishi Kazue Fukiishi
 Yoko Okazaki Anna Nagata
 Kenji Kawai Atsushi Ida
 Marie Mizunuma Mariko Tsutsui
 Ritsuko Yamashita Azusa
 Mimiko Mizunuma Karen Oshima

Musik:

Kôji Endô

Kamera:

Hideo Yamamoto

Schnitt:

Yasushi Shimamura

Lebenslauf

Persönliche Angaben

- Familienstand: ledig
- Nationalität: CH
- Heimatort: Rüeggisberg BE
- Geburtsdatum: 16.01.1981
- Geburtsort: Bern

Ausbildung

- 2006 – 2010 Studium Filmwissenschaft im Netzwerk Cinema mit Kursen an den Universitäten von Zürich, Lausanne und Lugano sowie an den technischen Hochschulen ECAL und ZhdK
- 2001 – 2006 Studium an der Universität Zürich in Anglistik und Germanistik
- 08.2001 – 10.2001 Sprachschule in Spanien
- 12.2000 CPE und CAE Englisch Diplome in Sydney
- 09.2000 – 02.2001 Aufenthalt und Sprachschule in Australien
- 01.2000 Matur Typus B in Winterthur
- 1993 – 2000 Kantonsschule Rychenberg in Winterthur
- 1987 – 1993 Primarschule Altstadt in Winterthur

Berufserfahrung

- Seit 08.2004 Filmjournalist beim Landboten in Winterthur
- 08.2002 – 6.2010 Teilzeittätigkeit im Kunstmuseum und im Naturmuseum Winterthur
- 04.2001 – 07.2001 Sachbearbeiter bei Von Hoff Augenoptik
- 06.2000 – 09.2000 Sachbearbeiter bei Karl Steiner AG

Weitere Kenntnisse

Sprachkenntnisse in Deutsch (Muttersprache), Englisch (Cambridge Proficiency), Spanisch und Französisch; gute Computerkenntnisse in Standardsoftware (Office, FileMaker etc.)

Interessen

Film, Literatur, Musik, Unihockey



Universität Zürich
Philosophische Fakultät

Selbstständigkeitserklärung zur Masterarbeit an der Philosophischen Fakultät

Originalarbeit

Ich erkläre ausdrücklich, dass es sich bei der von mir eingereichten schriftlichen Masterarbeit mit dem Titel

Horror Re-Cycle: Formalästhetische und narrativ-strukturelle
Eigenschaften des amerikanischen J-Horror.

um eine von mir selbst und ohne unerlaubte Beihilfe sowie *in eigenen Worten* verfasste Originalarbeit handelt.

Sofern es sich dabei um eine Arbeit von mehreren Verfasserinnen oder Verfassern handelt, bestätige ich, dass die entsprechenden Teile der Arbeit korrekt und klar gekennzeichnet und der jeweiligen Autorin oder dem jeweiligen Autor eindeutig zuzuordnen sind.

Ich bestätige überdies, dass die Arbeit als Ganze oder in Teilen weder bereits einmal zur Abgeltung anderer Studienleistungen an der Universität Zürich oder an einer anderen Universität oder Ausbildungseinrichtung eingereicht worden ist noch inskünftig durch mein Zutun als Abgeltung einer weiteren Studienleistung eingereicht werden wird.

Verwendung von Quellen

Ich erkläre ausdrücklich, dass ich *sämtliche* in der oben genannten Arbeit enthaltenen Bezüge auf fremde Quellen (einschliesslich Tabellen, Grafiken u. Ä.) als solche kenntlich gemacht habe. Insbesondere bestätige ich, dass ich *ausnahmslos* und nach bestem Wissen sowohl bei wörtlich übernommenen Aussagen (Zitaten) als auch bei in eigenen Worten wiedergegebenen Aussagen anderer Autorinnen oder Autoren (Paraphrasen) die Urheberschaft angegeben habe.

Sanktionen

Ich nehme zur Kenntnis, dass Arbeiten, welche die Grundsätze der Selbstständigkeitserklärung verletzen – insbesondere solche, die Zitate oder Paraphrasen ohne Herkunftsangaben enthalten –, als Plagiat betrachtet werden und die entsprechenden rechtlichen und disziplinarischen Konsequenzen nach sich ziehen können (gemäss §§ 7ff der Disziplinarordnung der Universität Zürich sowie § 36 der Rahmenordnung für das Studium in den Bachelor- und Master-Studiengängen der Philosophischen Fakultät der Universität Zürich).

Ich bestätige mit meiner Unterschrift die Richtigkeit dieser Angaben.

Name: Messerli

Vorname: Thomas

Matrikelnummer: 01-705-573

Datum: 20. Juli 2010

Unterschrift: