

## Symposium zum Seminar Rache, (Selbst-)mord und Totschlag

### Panel 1: (De-)Konstruktion von Identität und Historizität

Wolfgang Bäcker

Die Fuchsfrau Tamamo no mae – Horror als Reflexion des Unbekannten

Die gewaltvollen Theaterinszenierungen der Edo-Zeit (1603-1868) seien eine Folge der Abschließung des Landes (*sakoku*) – so lautet die These Kawatake Toshios. Sein Vergleich zwischen den blutigen Darstellungen der elisabethanischen (1558-1603) Zeit zu den edozeitlichen Werken, welche sich unter anderem mit der Darstellung von Geistern und Samurai beschäftigen, soll den Zusammenhang zwischen Friedenszeit und dem gehäuften Auftreten von Gewaltdarstellungen verdeutlichen. Diese groß angelegte Theorie ist jedoch nur schwach ausgeführt. Wird diese These fortgeführt, so müsste folglich die gleiche oder zumindest eine ähnliche Tendenz in Friedenszeiten anderer Epochen der japanischen Geschichte erkennbar sein. Ein weiterer Aspekt, den es zu untersuchen gilt, ist die Frage, ob anhaltender Frieden als einziger Faktor für die vermehrte Darstellung von Gewalt gewertet werden kann.

Die Schwierigkeit dieser Untersuchung liegt in der Verschiedenheit der Materialbeschaffenheit. Während Kawatake von der Darstellungsweise im Kabuki-Theater ausgeht, müssen für die Verifizierung der These geeignete performativ-visuelle Medien Verwendung finden. Für die Untersuchung ab der Heian-Zeit (794-1185) beispielsweise bedeutet dies, dass eine Betrachtung der *emakimono* den Gegenstand des während der Edo-Zeit entstandenen Kabuki-Theaters ablösen kann.

Dieser Vortrag führt die These Kawatakes fort, konkretisiert sie und zeigt an ausgewählten Beispielen, inwieweit sie sich auf andere Bereiche ausweiten und verallgemeinern lässt. Im Zentrum der Untersuchung steht die Geschichte der Tamamo no mae, einem Fuchs, der sich in eine schöne Frau verwandelt, um den Herrscher Toba und seinen Sohn zu töten. Ihr Ziel die Dynastie zu stürzen wird jedoch vom Wahrsager Abe no Yasunari vereitelt. Daraufhin verwandelt sie sich in ihre ursprüngliche Fuchsgestalt zurück, wird gejagt und getötet. Ihre Verwandlung in den „todbringenden Stein“ und die darauf folgende Erlösung durch den Priester Gennō verweist nicht nur auf die buddhistischen Komponenten. Vielmehr ist sie auch

Kernelement der späteren Bearbeitungen der Erzählung, die den Handlungsspielraum durch die beschleunigte erzählte Zeit ausweitet, welche sich von der Heian-Zeit bis zur Muromachi-Zeit (1333-1573) erstreckt.

Mit der Beschäftigung der Figur des Fuchses, insbesondere der Fuchsfrau Tamamo no mae, soll die Frage nach der Entstehung von Horromotiven geklärt werden. Zum Einen gilt es dabei die These Kawatake Toshios zur Gewaltdarstellung zu berücksichtigen. Zum Anderen verdeutlicht die Forschungsarbeit von Noël Carroll die Definition und Rezeption von Horror. Die Produktion von Wissen und die Beschäftigung mit dem Fremden als Ausgangspunkt für die Entwicklung von Horromotiven stellen die Kernthese des Vortrags. Anhand des genannten Beispiels zeigt sich, wie durch politische Umwälzungen oder durch das Aufkommen neuer Denkrichtungen, beispielsweise buddhistischer Schulen, der Kontakt mit dem Unbekannten die Grundlage für Horror bildet. Darüber hinaus stellt sich die Frage, wie mit diesen Motiven umgegangen wird, wie sie rezipiert werden und aus welchem Grund.

Susanne Winkler

Moralischer Verfall in Tōkaido Yotsuya Kaidan:

Darstellung von Sozialkritik im Kabuki-Theater

Tōkaido Yotsuya Kaidan (eine Geistergeschichte aus Yotsuya) von Tsuraya Namboku (1755-1829) basiert auf der Geschichte der 47 Rōnin (Samurai, die ihren Herrn verloren haben), die 1702 den Verrat an ihrem Daimyō Asano rächten. Das Stück wurde in Kombination mit einem zweiten Stück namens Kanadehon Chūshingura aufgeführt, dessen Handlung ebenfalls auf der Geschichte der 47 Rōnin beruht.

Tōkaido Yotsuya Kaidan ist eins der meist verfilmten Theaterstücke des J-Horror. Dieser hohe Beliebtheitsgrad erklärt sich sowohl durch die psychologische, als auch die physische Grausamkeit des Stückes. Der Protagonist Tamiya Iemon ermordet den Vater der von ihm umworbenen Oiwa, weil dieser eine Hochzeit ablehnte. Danach verspricht er erst Oiwa, den Mörder ihres Vaters zu bestrafen, um sie zur Ehe zu überreden, dann verstößt er sie im Laufe des Stückes, sobald er eine reichere Gattin in Aussicht hat. Bei einem anschließenden Unfall stirbt Oiwa, indem sie sich den Hals an einem Schwert aufschlitzt und wird zum Rachegeist, der Iemon in den Wahnsinn treibt.

Die Wirkung des Stückes wurde auch durch neu entwickelte Bühnentechniken verstärkt. So scheint der Rachegeist Oiwa in einer Szene des Stückes in der Wand zu verschwinden, indem

sie mittels zweier Seile hochgezogen wird. Dies schafft Überraschungsmomente für das Publikum und unterstreicht die Tatsache, dass Oiwa ein Geist ist.

In der Klimax von *Tōkaido Yotsuya Kaidan* trifft der inzwischen dem Wahnsinn verfallene Iemon auf den Verlobten von Oiwas Ziehschwester, Yomoshichi. Es kommt zum Kampf, den Yomoshichi durch Oiwas Eingreifen für sich entscheiden kann: Iemon wird erschlagen.

Tsuraya Namboku hat in der Figur des Iemon einen typischen Antihelden geschaffen, der mordet, lügt und nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist. Ihm gegenüber steht Yomoshichi, eine Person, die sich an den Ehrenkodex der Samurai hält und auch in der Lage ist, sich um andere zu sorgen. Die Figur des Yomoshichi wird hier also positiv konnotiert. Indem er dennoch den skrupellosen Antihelden Iemon zum Protagonisten seines Stücks macht, verdeutlicht der Verfasser den Werteverfall in der Gesellschaft seiner Zeit.

Tsuraya Namboku spielt mit den Begriffen Realität und Illusion. Der Rachegeist Oiwa bedient sich zahlreicher Halluzinationen, um Iemon immer stärker in den Wahnsinn zu treiben. Dieser Wahnsinn ist eine Strafe für die von ihm begangenen Taten und damit für sein mangelndes moralisches Empfinden. Der Verfasser kritisiert diese Denkweise. Der Vortrag soll zeigen, worin diese Kritik im Detail besteht und wie Tsuraya Namboku sie darstellt.

Benedict Marko

The Art of War – War as Art:

Die Zerstörung des Individuums in Kurosawas Schlachtengemälden

Mit der großen Entscheidungsschlacht zwischen einer von den Sieben Samurai angeführten Bauernmiliz und einer Räuberbande hat sich Kurosawa Akira 1957 als Miterfinder des modernen Actionfilms in die Filmgeschichte eingeschrieben und untrennbar mit Samuraiepen und groß angelegten Schlachtszenen verknüpft.

Obwohl gerade im Westen zahlreiche Regisseure Kurosawa als Vorbild angeben, beschränkt sich dieser Einfluss in der Regel auf die Inszenierung besagter Schlachtszenen. Tatsächlich haben nur neun von Kurosawas zweiunddreißig Filmen einen Samuraibezug, und nur in sechsen von ihnen spielen Schlachten eine bedeutendere Rolle. Nichtsdestotrotz zog sich diese Serie von größtenteils im 'Zeitalter der streitenden Reiche' angesiedelten Kriegsfilmen quer durch die produktivste Phase seiner Karriere, ehe sie 1985 in *Ran* ihren Schluss- und Höhepunkt fand.

Der sparsame, aber umso denkwürdigere Einsatz von Massenkämpfen deutet darauf hin, dass Kurosawa sie nicht allein zur Befriedigung des Publikumsbedürfnisses nach Action gedacht hat, sondern ihnen eine zentrale erzählerische Bedeutung zusprach. Dies wird umso deutlicher, als innerhalb der Schlachten das eigentliche Kampfgeschehen eine erstaunlich untergeordnete Rolle spielt. Hier sollte untersucht werden, worauf der Fokus stattdessen liegt, was Kurosawa zeigt, was er *nicht* zeigt, *wie* er es zeigt, und inwieweit andere, von ihm inspirierte Filmemacher diese Prinzipien übernommen haben.

Angesichts des großen zeitlichen Abstands zwischen den einzelnen Filmen bietet es sich an, die Entwicklung Kurosawas als Regisseur und Autor, seiner Inszenierungsmethoden und Ansichten unter die Lupe zu nehmen, was Wandel und eventuelle Kontinuitäten gleichermaßen einschließt. Eine der auffälligsten Tendenzen besteht im 'Einfrieren' des Bildes: Die dynamischen Kamerafahrten des jungen Kurosawa werden über die Jahre immer langsamer und gegen Ende fast ausschließlich durch statische Kompositionen ersetzt, was den Filmen einen ausgeprägten Gemäldecharakter verleiht.

In diesem Zusammenhang hat sich Kurosawa wie viele andere ein Selbstverständnis des Film'künstlers' kultivierende Regisseure dem Vorwurf des Artifizialen und Entrückten ausgesetzt gesehen, zusätzlich angeheizt durch den Verdacht, durch seinen künstlerischen Anspruch Krieg zum rein ästhetischen Anschauungsobjekt zu verharmlosen. Die Frage nach der Vermittel- und Verarbeitbarkeit von Krieg durch Kunst und ihrer moralischen Legitimität stellt eine der fundamentalen Herausforderungen an die Kunsttheorie des 20. Jahrhunderts dar und wird deshalb in diesem Vortrag keine Rolle spielen. Worauf sich jedoch Antworten finden lassen, sind speziellere Fragen wie die, worin Realismus und Ästhetik der Gewalt in Kriegsfilmen überhaupt bestehen, welche Chancen und Risiken mit ihnen verbunden sind, und inwiefern sie für die Einordnung von Kurosawas Werk in der Filmgeschichte an Bedeutung gewinnen.

Denn egal wie man Kurosawas Art von filmischem Ästhetizismus bewertet, er ist offensichtlich gewollt und zeugt von einem hohen Maß an Kalkül. Worin seine unausgesprochene Botschaft besteht, und welche überraschenden Konsequenzen gerade auf die Bedeutung des Menschen in Kurosawas Weltbild dieser Ästhetizismus hat, wird dieser Vortrag zu ergründen versuchen.

## Panel 2: Sexualität und Gewalt

Sarah Kühnemund

Die Dekonstruktion der weiblichen Opferrolle am Beispiel der Filme *Audition* und *Freeze Me*

Onryō, japanische Rachegeister, erscheinen schon in frühen Überlieferungen, welche im Nō und Kabuki adaptiert wurden. Mit der Entstehung des Mediums Film hat sich die Rachegeist-Thematik auch dort in Form des J-Horror-Subgenres *avenging spirit* („Der sich rächende Geist“) niedergeschlagen. Die Grundstruktur besteht darin, dass ein Mensch einen gewaltsamen Tod stirbt und als Rachegeist zurückkehrt. Der Groll dem Mörder gegenüber bindet den Geist an das Weltliche, so dass dieser nicht in das Jenseits eintreten kann – ein im Westen populäres Beispiel wäre *Ringu (The Ring)*. Dort kehrt ein Mädchen als Rachegeist zurück und projiziert einen Fluch und Hinweise auf ihr grausames Schicksal über ein Video, um auf sich aufmerksam zu machen. Wer dieses Video ansieht und nicht kopiert, stirbt nach genau sieben Tagen.

Im Fokus des Vortrags steht eine abgewandelte Form des *avenging spirits*: Die Rache des Opfers vollzieht sich nicht erst nach dem Tod, sondern zu Lebzeiten. Es stellt sich jedoch die Frage, ob das Motiv des noch „lebenden Rachegeistes“ eine Neuerfindung oder in der Tradition verankert ist.

Als Beispiele für die Dekonstruktion von weiblichen Opferrollen werden die beiden Filme *Audition* (1999) von Miike Takashi, der vor allem durch seine gewalttätigen Yakuza-Filme bekannt wurde, und *Freeze Me* (2000) von Ishii Takashi, der in erster Linie Erotik-Filme dreht, vorgestellt.

In *Audition* sucht der männliche Protagonist Aoyama eine neue Frau und lernt die junge, schüchterne Asami kennen. Allerdings fühlt sich Asami um ihre Liebe betrogen, da sie alles für Aoyama gibt, er aber nicht ihren Anspruch erfüllen kann, sie als den einzigen geliebten Menschen in seinem Leben anzuerkennen. Sie sieht seinen Sohn als Konkurrenten, da die beiden Protagonisten verschiedene Definitionen von Liebe haben. Durch diese Enttäuschung und weil ihr in ihrer Kindheit Gewalt widerfuhr, rächt sie sich durch Folter und Erniedrigung an Männern. So amputiert sie ihnen unter anderem die Füße, um ihre Partner wehrlos und von sich abhängig zu machen.

*Freeze Me* handelt von der jungen und selbstständigen Frau Chihiro, die in ihrer Jugend vergewaltigt wurde. Als sie in der Gegenwart wieder von ihren Vergewaltigern heimgesucht

wird, stellt sie sich ihrer Vergangenheit und begehrt gegen ihre Opferrolle auf. Sie tötet ihre Peiniger und friert sie ein.

Als *Audition* auf den Filmfestspielen 2000 in Rotterdam vorgeführt wurde, verließen viele Zuschauer den Kinosaal noch vor Ende des Films. Bei der Erstaufführung in der Schweiz fielen einige Personen in Ohnmacht.

Warum schaut man sich Filme an, in denen Frauen Opfer von Gewalt werden; und warum schaut man weg, wenn sich die Gewalt gegen die ursprünglichen Täter wendet? Ist diese Umkehrung der Opferrollen das Schockierende? Ein weiterer interessanter Aspekt ist in diesem Zusammenhang das gewollte Zeigen oder „Nicht-zeigen“ bestimmter Handlungen und Bilder. Schon Alfred Hitchcock hat dies in seinem Klassiker *Psycho* (1960) inszeniert.

Der Vortrag „Die Dekonstruktion der weiblichen Opferrolle am Beispiel der Filme *Audition* und *Freeze Me*“ wird versuchen, diesen Fragen nachzugehen.

Christian Günther

Eros und Thanatos: Der Radikalismus bei Ōshima Nagisa

Ōshima Nagisa gilt als *enfant terrible* des japanischen Films. Ein Großteil seiner Werke ist durch die Abkehr vom normativen gesellschaftlichen Verhalten gekennzeichnet. Dieser bewusste Tabubruch zeigt sich vor allem in seinem Spätwerk bezüglich der Inszenierung von Sexualität und Gewalt. In selbstverfassten theoretischen Schriften bestätigt Ōshima, dass die gewählte provokative Darstellung gleichzeitig als eine Kritik an den traditionellen Strukturen des japanischen Films, als auch an den sozialen Zuständen zu verstehen sei.

Ōshima Nagisa wurde 1932 in eine wohl situierte Beamtenfamilie in Kyōto geboren. Schon in seiner Kindheit befasste er sich mit sozialistischen und kommunistischen Texten. Während eines Jurastudiums an der Universität Kyōto engagierte er sich als Präsident einer Studentengruppe. Da er davon ausging, dass dieses politische Engagement eine juristische Laufbahn gefährden könnte, begann Ōshima eine Ausbildung zum Regisseur bei dem Filmstudio Shōchiku.

Sexuelle Begierde (*eros*) als Gegenpol zum Todestrieb (*thanatos*) ist seit Freud ein häufig diskutiertes Begriffspaar. Genau zwischen diesen beiden „Urtrieben“ liegt das Handlungsspektrum des Films *Im Reich der Sinne* (1976, *Ai no corrida*). Abe Sada, die Protagonistin, beginnt eine sexuelle Affäre mit Kichizō, dem Besitzer des Teehauses, in dem sie angestellt ist. Nach mehrwöchiger sexueller Umtriebigkeit erdrosselt sie ihren Liebhaber

im Rausch der Lust, schneidet seinen Penis ab und trägt diesen mehrere Tage durch die Stadt, bis sie schließlich von der Polizei gefasst wird. *Im Reich der Sinne* gilt als das provokanteste Werk Ōshimas. Er ließ den Film in Frankreich entwickeln und schneiden, um die japanische Zensur zu umgehen. Die Darstellung des sexuellen Aktes lässt kein Detail aus, so dass der Film bis heute in Japan nur in einer nachträglich stark zensierten Version zu sehen ist.

*Im Reich der Leidenschaft* (1979, *Ai no bōrei*) handelt von einer ähnlich sexuell motivierten Beziehung, die im Tod beider Akteure endet. Die mit dem Rikschafahrer Gisaburō verheiratete Seki wird von Toyoji, einem jungen Mann in ihrem Dorf, verführt. Er manipuliert Seki zu einem gemeinsamen Mord an ihren Ehemann. Gisaburō verfolgt daraufhin die beiden als Rachegeist und zwingt sie ihre Tat zuzugeben. Der Film endet mit der Festnahme durch die Polizei und dem Erhängen von Seki und Toyoji.

Der Einsatz von Schockelementen verdient bei Ōshima besonderes Augenmerk. Die blutigen Szenen in *Im Reich der Sinne*, Sekis ausgestochene Augen in *Im Reich der Leidenschaft*, aber auch die Darstellung des vom Töten faszinierten Samurai Sōzaburō in *Gohatto* (1999) weisen augenscheinliche Parallelen zum japanischen Horrorfilm auf. Der Einsatz dieser Stilelemente scheint von Ōshima bewusst gewählt worden zu sein; die Gründe dafür sind jedoch nur in Ansätzen belegt. Der Vortrag wird deshalb anhand einer Analyse repräsentativer Szenen Interpretationsansätze aufzeigen und diese innerhalb von Ōshimas filmischem Gesamtwerk und dessen Aussage einordnen.

### Panel 3: Gesellschaft im Spiegel des Horrors

Marc Götting

Nationale Identität im J-Horror:

Gewaltdarstellung als Visualisierung von gesellschaftlichem Wandel

Die Frage nach der „nationalen Identität“ spielt im wissenschaftlichen Diskurs eine immer größere Rolle. Doch was genau verbirgt sich hinter diesem Begriff? Nationale Identität gilt als komplexes Gebilde, in dem sich politische, soziale, ökonomische, ästhetische, ethische und psychische Elemente zu einem kollektiven Bewusstsein verbinden. Gesellschaftliche Werte werden internalisiert und durch das Individuum auf sich selbst übertragen. Erziehung, Kultur, Tradition und deren Vermittlung durch die Medien sind Teil der Identitätsbildung.

Für viele Japaner stellte sich die Frage nach ihrer nationalen Identität insbesondere nach dem Ende des 2. Weltkrieges. Die durch die Regierung propagierte Überlegenheit der Japaner gegenüber dem Rest der Welt war durch die bedingungslose Kapitulation als Selbsttäuschung entlarvt. Alle Theaterstücke und Filme, die sich mit militaristischen Themen bzw. dem Bushidō-Kodex befassten, wurden im Zuge der Besatzung verboten. Dies stellte einen erheblichen Einschnitt in die japanische Alltagskultur dar und hat vor allem im Theater Spuren hinterlassen. Durch das Verbot der klassischen Samurai-Stücke gelangten die Grusel- und Geistergeschichten (*kaidan*) zu neuer Popularität und fanden ihr filmisches Pendant im J-Horror. Der Horrorfilm wird zur Verarbeitung nationaler Ängste und als Medium für die Darstellung gesellschaftlichen Wandels genutzt.

Dieser Vortrag hat das Ziel, die Darstellung der nationalen Identität Japans nach dem 2. Weltkrieg und deren Visualisierung im J-Horror zu verdeutlichen. Dabei soll im Besonderen der Aspekt der Angst und Gewaltdarstellung und deren Notwendigkeit hinterfragt werden. Inwieweit spiegelt die Furcht oder die Brutalität eines fiktiven Charakters den Wandel der Gesellschaft und der nationalen Identität wider? Diese Frage soll anhand eines Querschnitts einiger populärer und weniger populärer Filmbeispiele des J-Horror-Genres untersucht werden.

So wird z.B. in Nakata Hideos „Ringu“ (1998) der Protagonist, ganz im Gegensatz zur Romanvorlage „The Ring“ (1991) von Suzuki Koji, von einer Frau verkörpert. Asakawa Reiko ist alleinerziehende Mutter und Karrierefrau, womit sie auch im Gegenwartsjapan noch zu einer gesellschaftlichen Randgruppe gehört, die allerdings immer weiter anwächst. Durch



ihren Beruf als Journalistin erfährt sie von einem „Killervideo“, das seine Rezipienten sieben Tage nach dessen Betrachtung auf mysteriöse Weise umbringt. Dahinter steckt der Fluch des Mädchens Sadako, die das Opfer männlicher Gewalt wurde. Rettung vor dem Fluch verschafft nur das Kopieren und Weiterreichen der Kassette. Asakawa Reiko verkörpert die ambitionierte japanische Karrierefrau, während Sadako das durchkreuzte Potenzial aller Opfer männlicher Aggression darstellt. Ihre Gewalt richtet sich gegen den Macho-Militarismus, gegen die Werte der Gesellschaft vor und während des 2. Weltkrieges. Das Zerschlagen alter hegemonialer Machtverhältnisse wird in der letzten Szene des Films verdeutlicht. Um ihren Sohn Yoichi zu retten, reicht Reiko das zuvor kopierte Band an ihren Vater, der ein Symbol für die patriarchalische Gesellschaft darstellt, weiter. Er wird somit geopfert, um die neue Generation, den Nachkommen zu beschützen. Die Darstellung der nationalen Identität beschränkt sich jedoch nicht nur auf die Kritik an alten Werten und das Hervorheben der neuen Rolle der Frau. Japan wird als hoch technisiertes und amerikanisiertes Land dargestellt. Baseball Übertragungen im Fernsehen, westliche Einrichtungen, Karrierefrauen und eine ständige Präsenz digitaler Medien bestimmen das Bild der Gesellschaft im Film *Ringu*.

Tina Schmitt; Juliane Treis

Projektion traditionell-kultureller und gesellschaftlicher Aspekte  
in den modernen japanischen Horrorfilm

Nach der Öffnung Japans nach 200jähriger Abgeschlossenheit (*sakoku*) versuchte man das „unbekannte Neue“ (z.B. westliche Werte) in die japanische Gesellschaft und deren Alltag zu integrieren. Diese Tendenz setzt sich seither fort und fand auch Einzug in die Populärkultur Japans. Ein Aspekt dieser Entwicklung zeigt sich im so genannten „neuen“ bzw. hybriden Horrorfilm, der sich durch die Vermischung des amerikanischen und asiatischen Kinos, sowie deren Vorstellungen von Horror auszeichnet.

Einer der Wegbereiter des hybriden Horrors, Shimizu Takashi, begründete mit seinem Werk *Ju-on* die Neuinterpretation des Motivs des Rachegeistes im modernen japanischen Horrorfilm. Daher sollen in diesem Vortrag die japanischen Originale *Ju-on – The Grudge*, Teil 1 und 2 (2003) als Analysegrundlage für die „Projektion traditionell-kultureller und gesellschaftlicher Aspekte in den modernen japanischen Horrorfilm“ dienen. Des Weiteren wird eine vergleichende Betrachtung zu den amerikanischen Remakes *The Grudge* (2004) und *The Grudge 2* (2006) angestrebt, die Shimizu für den amerikanischen Markt „übersetzte“.

*Ju-on* ist eine nicht chronologische, episodische Erzählung über Kayako, die durch ihren patriarchalischen Ehemann in rasender Eifersucht ermordet wurde. Sie kehrt als Rachegeist zurück und übt Vergeltung an all den Menschen, die ihren Mikrokosmos, das Haus, in dem sie getötet wurde, betreten. So wird der Zuschauer Zeuge der Schicksale der verschiedenen Personen, die es wagen, in Kayakos Haus einzudringen.

Der Ursprung des Rachegeistes rührt von religiösen Vorstellungen her, die durch das Nō- (ab 14. Jh.) und das Kabuki-Theater (ab Anfang 17. Jh.) adaptiert wurden. Elemente des traditionellen Theaters findet man somit noch immer im modernen Horrorfilm neu umgesetzt, im Beispiel *Ju-on* stellen sie den traditionell-kulturellen Aspekt dar.

Der gesellschaftliche Aspekt zeigt sich im Aufbau eines eigenen Mikrokosmos im Film, der als ein Synonym für die Gesamtheit der japanischen Gesellschaft gesehen werden kann. Daher lässt sich von der filmischen Welt auf die reale Welt schließen. Die hegemoniale und hierarchische Machtposition des Mannes ist ein weiterer Gesichtspunkt, der durch Shimizu gleichermaßen regressiv als auch progressiv aufgegriffen wird.

Der Vortrag versucht die Auseinandersetzung mit der Gesellschaft in *Ju-on* zu beleuchten und die von Shimizu Takashi genutzten Manifestationen des traditionellen Theater auf ihre Wirkung hin zu untersuchen.