

Mevi 350

Universitetet i Bergen

Masteroppgave 2011-2012

J-Horror Remade:

**Amerikanske nyinnspillinger av moderne
japanske skrekkfilmer**

Kandidatnr. 188298

Innhold

Innledning	4
Historisk Bakgrunn	6
Kapittel 1: Adapsjoner og nyinnspillinger	11
Nyinnspillinger som industriell og tekstlig kategori	14
Transnasjonalisme og film	20
Kapittel 2: J-Horror og amerikansk skrekk	22
En introduksjon til skrekkfilm i et genreperspektiv	23
Det semantiske aspektet	24
Det uttrykkmessige aspektet	26
Det syntaktiske aspektet	28
Det pragmatiske aspektet	30
Kapittel 3: Segmentering og analyse av studieobjektene	32
<i>Ju-On</i> og <i>The Grudge</i>	33
Segmentering av <i>Ju-On</i>	33
Segmentering av <i>The Grudge</i>	35
Analyse	37
Årsaker til narrativ ulikhet	40
Komparativ analyse – spenningsoppbygging	42
Estetikk og stil	45
Filmatiske hybrider	46

<i>Honogurai mizu no soko kara</i> og <i>Dark Water</i>	50
Segmentering av <i>Honogurai mizu no soko kara</i>	50
Segmentering av <i>Dark Water</i>	53
Analyse	55
Komparativ analyse – spenningsoppbygging	58
Estetikk og stil	60
Oppsummering	64
Referanser	67

Innledning

Denne oppgavens fokus er rettet mot den moderne filmindustrien, og mer nøyaktig mot den moderne serien av hyppige amerikanske nyinnspillinger av japanske skrekkfilmer som for alvor startet med Gore Verbinskis nyinnspilling av Hideo Nakatas *Ringu* (1998) i 2002. Mer spesifikt ønsker jeg å foreta en kvalitativ analyse av et par moderne japanske skrekkfilmer og de amerikanske nyinnspillingene av disse, der jeg vil legge særlig vekt på narrasjon, tematikk og stil, og undersøke hvordan disse filmene forholder seg til både hverandre og sine respektive kulturer. Dette kan forhåpentligvis i sin tur bidra til å si noe om fremveksten av en global - eller *transnasjonal* - filmkultur der filmindustrier som i utgangspunktet har adskilte produksjoner samles og ”smelter sammen” til ”transnasjonale” filmprodukter som gjerne har kulturell, industriell og innholdsmessig tilhørighet til flere produksjonsland: Hvilke årsaker er det som har trigget denne adaptasjonstrenden, som ifølge Gary G. Xu (2008) later til å foregå i en større skala enn noen gang tidligere og hvilke konsekvenser har dette for de aktuelle filmene når det gjelder konvensjoner i forbindelse med tematikk, stil og narrasjon?

Innledningsvis vil jeg redegjøre for hva som ligger i begrepet *nyinnspilling*, et begrep som har vist seg å være vanskelig å definere og som kan sees i sammenheng med andre begreper som for eksempel *intertekstualitet* samt tilskueraktivitet og – kunnskap. I tillegg må industrielle faktorer og rettighetslover tas med i betraktningen. Jeg vil ta utgangspunkt i Constantine Vereveis’ tredeling av begrepet, nemlig nyinnspillinger som *industriell* kategori, *tekstlig* kategori og *kritisk* kategori. Videre ønsker jeg kort å diskutere begrepet *transnasjonalisme*, som i denne sammenheng omhandler hvordan ideer, kulturelle særtrekk og økonomiske midler flyter fritt mellom Øst og Vest i en verden som, på grunn av en rekke globaliseringsprosesser, er stadig mer ”grenseløs”. Siden oppgaven i bunn og grunn handler om nyinnspillinger av skrekkfilmer vil det også være nødvendig å skissere en del estetiske, tematiske og narrative trekk ved denne genren, for å kunne identifisere og drøfte om, og eventuelt hvordan, disse elementene blir påvirket i den nyinnspillings- eller adaptasjonsprosessen som finner sted i forbindelse med ”amerikaniseringen” av de japanske filmene.

Oppgavens neste fase er selve analysedelen, og filmene som vil inngå som studieobjekter her er de japanske skrekkfilmene *Ju-On* (2002) og *Honogurai mizu no soko kara* (2002) samt deres respektive amerikanske nyinnspillinger *The Grudge* (2004) og *Dark Water* (2005).

Det er imidlertid enkelte potensielle fallgruver i forbindelse med en slik oppgave man bør forsøke å unngå. I boken *Kurosawa: Film Studies and Japanese Cinema* kritiserer forfatter Mitsuhiro Yoshimoto det han anser som en *eurosentrisk* fremgangsmåte i studier av Japansk film i Vesten (Balmain, 2008: 3). Begrepet eurosentrisme innebærer et verdenssyn der europeerne (og vestlige kulturer som for eksempel USA og Australia) betraktes som overlegne når det gjelder kunst og kultur, politikk, teknologi og generell kunnskap (Shohat og Stam, 2000).

Videre hevder Yoshimoto at det i hovedsak er to dominerende trender i forbindelse med Vestlige studier av Japansk film: Fokuset på universelle temaer – den humanistiske fremgangsmåten – som gjør kulturelle særegenheter lite gjeldende, og fokuset på konkrete, eksplisitte ulikheter mellom Japansk og vestlig film – den *orientalistiske* fremgangsmåten – som tilslutt ender opp med å bekrefte vestlige stereotyper og fordommer rundt det som er eksotisk og uforanderlig særegent ved Japan og Østen (Balmain, 2008: 3). Dette synet på vestlig filmforskning betyr altså at vestlige filmlærde er forutinntatte og preget av visse fordommer i sine studier av filmer fra fremmede kulturer. Rachel Hutchinson beskriver vestlige studier av Japansk film på følgende måte i *Orientalism or Occidentlism? Dynamics of Appropriation in Akira Kurosawa*:

”Criticism of Japanese Cinema has often been dominated by an Orientalist construction of ”Japaneseness” as Other to a homogeneous West and has tended to focus on how ”Japanese” or ”Western” a given film or director is” (Hutchinson, 2006 sitert i Balmain, 2008: 3)

Det blir altså viktig å forsøke å unngå en eurosentrisk og orientalistisk innfallsvinkel i oppgaven, og med dette som mål ville det vært lite hensiktsmessig å formulere en problemstilling som kun forsøker å avdekke hvilke *forskjeller* som dukker opp i forbindelse med en analytisk sammenlikning av Japansk og Vestlig film. Et bedre utgangspunkt er derfor å stille spørsmål ved hvordan de to filmindustriene forholder seg til hverandres troper, konvensjoner og eventuelle særegenheter, og hvordan disse

flyter inn i hverandre når de møtes i forbindelse med denne moderne nyinnspillingstrenden. Like fullt er det til dels store kulturelle ulikheter mellom USA og Japan, og det er plausibelt at dette også vil gi utslag i form av forskjeller mellom filmene. Det å analysere ulikhetene, og årsakene til disse, er imidlertid også et interessant aspekt ved oppgaven.

Historisk bakgrunn

Skrekkfilmgenren er en av de eldste filmgenrene, med eksempler så langt tilbake som før 1900, deriblant den tre minutter lange *Le Manoir du Diable* (1896) av den franske filmpioneren Georges Méliès. Også i Østen ble det produsert tidlige bidrag til denne genren i årene etter filmmediets fødsel, og i Japan er noen av de første eksemplene *Bake jizou* og *Shisha no Sosei* fra 1898. Siden den gang har skrekkfilmgenren og filmmediet naturlig nok utviklet seg mye, både tematisk og estetisk, og det har dukket opp en rekke nye sub-genrer som faller innenfor den klassiske skrekkfilmgenrens rammer og definisjoner. Ifølge Brigid Cherry har genren etter hvert utviklet seg i så mange ulike retninger at det ikke lenger er hensiktsmessig å betrakte skrekkfilm som én enkelt genre, men heller som flere. Hun foreslår derfor at man heller anser skrekkfilm-genren som en samling av ”relaterte, men ofte svært ulike, kategorier” (Cherry, 2009: kapittel 1). Disse kategoriene inkluderer blant annet sub-genrer, der filmene kan dele elementer som for eksempel plot, tematikk eller type monster, og sykluser, som kan defineres som en gruppe filmer produsert innenfor en begrenset tidsperiode, og som utnytter karakteristikkene til en kommersielt suksessrik film. Eksempler på slike ”skrekkfilmkategorier” er zombiefilmer, vampyrfilmer og såkalte *slasher*-filmer, som var særlig populære på 1980-tallet med populære titler som *Halloween* (1978), *Friday the 13th* (1980) og *A Nightmare on Elm Street* (1984). I nyere tid har populære kategorier blant annet vært skrekkvarianter av ”mockumentaries” – filmer som overfor publikum gir inntrykk av å være dokumentariske – deriblant *The Blair Witch Project* (1999) og *Paranormal Activity* (2007), samt såkalt ”torturporno” som har fått navnet sitt som følge av filmenes avbildninger og skildringer av ekstrem vold, tortur, sadisme og nakenhet. Eksempler

fra sistnevnte kategori er blant andre de syv *Saw*-filmene (2004-2010) og *Hostel* (2005). Sist, men ikke minst finner vi den skrekkfilmkategorien som danner grunnlaget for denne oppgaven, nemlig *J-Horror*. Innenfor denne kategorien har det etter hvert vokst frem en relativt konsistent estetikk, der de ulike filmene deler visse temaer i sine fortellinger, samt en del visuelle ideer og visjoner. Spøkelsesaktige skolejenter, vann (gjerne av typen mørkt eller grumsete), langt og sort hår, virale forbannelser og skildringer av urolige familieforhold er blant de vanligste elementene i det ikonografiske språket disse filmene innehar (Kalat, 2007). Denne sub-genren har sitt opphav i Øst-Asia – og da i hovedsak Japan – men har i løpet av de siste ti årene inspirert en rekke nyinnspillinger og adaptasjoner i Hollywood. Interaksjonen mellom amerikansk og japansk filmindustri er imidlertid, som vi skal se, ikke et nytt fenomen, men dette kan nå tyde på at de tradisjonelle rollene med Hollywood som mektig eksportør og Japan i hovedsak som importør sannsynligvis har endret seg noe.

Frem til starten av første verdenskrig var Hollywood og de amerikanske filmselskapene i stor grad opptatt av å vinne markedsandeler i det nasjonale markedet, og det å marginalisere konkurransen fra europeiske land som Frankrike og Italia – to av datidens ledende filmnasjoner. Likevel var det *eksport* av filmer som viste seg å være den største potensielle inntektskilden, og allerede før 1910 hadde en rekke amerikanske filmselskaper etablert egne distribusjonskontorer i Europa. Da krigen brøt ut i 1914 førte dette til dramatiske endringer i det internasjonale filmmarkedet; produksjonen i Frankrike stoppet nesten fullstendig opp, og også i Italia ble antallet filmproduksjoner kraftig redusert da de entret krigen i 1916. En annen direkte konsekvens av krigen i Europa var at den medførte kraftig redusert import og eksport for de krigsberørte landene, med den konsekvens at en rekke land, med voksende filmindustrier, i denne perioden var mer eller mindre isolert fra det internasjonale filmmarkedet (Bordwell og Thompson, 2003: 56).

Hollywood benyttet denne anledningen til å ekspandere sin filmeksport til utenlandske markeder. Der hvor det tidligere hadde vært sterk konkurranse fra europeiske land, var det nå fritt fram for de amerikanske filmselskapene. Allerede i 1916 var USA vokst til å bli den største leverandøren av filmer til det internasjonale filmmarkedet, slik det fremdeles er den dag i dag. Etter krigen klarte Hollywood å

beholde sin ledende posisjon dels på grunn av det omfattende distribusjonsnettverket de hadde bygget opp, dels på grunn av økonomiske faktorer. I følge David Bordwell og Kristin Thompson er det særlig to faktorer som har gjort Hollywood i stand til å bevare denne posisjonen i så lang tid:

”The average production budget has remained higher in Hollywood than anywhere else in the world, and importing an American film is still often cheaper than producing one locally” (ibid: 57).

De amerikanske filmselskapene kunne i perioden etter første verdenskrig, basert på sin nyvunne posisjon i det internasjonale filmmarkedet, øke sine produksjonsbudsjetter som følge av at de nå kunne budsjettere med både nasjonale og internasjonale salgsinntekter. Dette medførte at filmselskapene i mange tilfeller kunne tjene inn sine kostnader på det amerikanske markedet og deretter selge filmene billig til utlandet, noe som i sin tur bød på problemer for lokale produksjoner i disse markedene. Mange filmproduserende land fikk nemlig store problemer med å konkurrere med de dyre Hollywood-produksjonene – lave budsjetter førte til dårlig salg og vedvarende lave budsjetter – og økonomisk sett var det, som tidligere nevnt, som regel langt mer lønnsomt å importere en amerikansk film enn å støtte en lokal produksjon (ibid: 56-57).

Parallelt med denne utviklingen i Vesten vokste en annen nasjonal filmindustri frem i Japan, en industri som etter hvert skulle ekspandere til å ha et av de sterkeste og mest produktive studiosystemene i verden. Med en gjennomsnittlig innspillingstid på under to uker ble det produsert 600-800 filmer årlig, og innen 1928 var Japan den mest produktive filmnasjonen i verden. De første filmstudioene i landet ble bygget under den russisk-japanske krigen (1904-1905). Japan vant konflikten og etablerte seg etter hvert som en verdensmakt; den industrielle veksten økte og Japan ble en viktig leverandør av materiell til europeiske land under første verdenskrig, samtidig som landet ble en dominerende aktør på det asiatiske konsumentmarkedet. Amerikanske filmer ble etter hvert importert, men japanske tilskuere lot til å foretrekke de egenproduserte filmene og hjalp på denne måten til å opprettholde de nasjonale produksjonene. Vertikal integrasjon, der produksjonsselskapene eide både

distribusjonskontorer og kinoer, bidro også til at de japanske filmselskapene kunne kontrollere og tjene på de amerikanske importfilmene (ibid: 186).

De første japanske filmene hentet mye inspirasjon fra tradisjonell japansk teaterkunst, og de to hovedgenrene *jidai-geki* (historisk film) og *gendai-geki* (samtidssfilm) hadde således mye til felles med teaterets form og innhold. Dette innebar blant annet at alle kvinnelige roller, i tråd med gamle teatertradisjoner, ble spilt av menn, og at en viktig del av selve filmvisningen var tilstedeværelsen til en kommentator – *benshi* – som var plassert i nærheten av lerretet og forklarte handlingen, kommenterte karakterenes oppførsel og imiterte dialogen. Fra starten av 1920-årene begynte imidlertid de japanske filmselskapene å modernisere den nasjonale filmindustrien, og beveget seg dermed bort fra de tradisjonelle teaterkonvensjonene. I denne perioden lot japanske filmskapere seg inspirere av amerikanske importfilmer til å klippe filmene sine raskere og etter kontinuitetsprinsippene, og utviklet seg til å bli det Bordwell og Thompson omtaler som en av ”verdens mest innovative filmindustrier” (ibid: 186-187). Etter hvert vokste det fram et gjensidig inspirasjonsforhold mellom Hollywood og Japan: Den amerikanske westernfilmen *The Magnificent Seven* (1960) er for eksempel en adaptasjon av Akira Kurosawas *Shichinin no samurai* (1951), mens George Lucas’ *Star Wars* (1977) var inspirert av Kurosawas *Kakushi-toride no san-akunin* (1958). Det som imidlertid er interessant ved disse nyinnspillingene er at Kurosawa selv var sterkt inspirert av Vesten; både nevnte *Shichinin no samurai* og *Yojimbo* (1961) var inspirert av den amerikanske westerngenren, og da i hovedsak John Fords filmer, mens hans *Kumonosu jô* (1957) er en filmadaptasjon av Shakespeare-stykket *Macbeth* (McRoy, 2008: 2-3). Denne ”inspirasjonstrenden” er en trend som har vedvart gjennom hele det 20. århundret, og som siden år 2000 har vært særlig synlig i forbindelse med amerikanske nyinnspillinger av japanske skrekkfilmer, såkalt *J-Horror*.

Møtet og interaksjonen mellom Vestlig og Japansk kunst, kultur og estetikk er imidlertid ikke et fenomen som kun kan tilskrives et moderne medium som filmen. Etter at Japan åpnet grensene sine for handel med Vesten i 1853, kom mulighetene for import og eksport av kulturprodukter i begge retninger. I forbindelse med Verdensutstillingene, som blir holdt med jevne mellomrom i store byer i Vesten, ble eksemplere på Japansk kunst presentert for europeiske og amerikanske tilskuere, noe som førte til en entusiasme for Japan – en ”Japan-boom”. I 1872 brukte den franske

kunstkritikeren Phillippe Burty begrepet *japonisme* for å beskrive de elementene fra Japansk kunst som påvirket og ble integrert i Vestlig kunst (Balmain, 2008: 1). Særlig interesse var det for *ukiyo-e*, som er en japansk form for trebasert trykkunst. Her fantes det blant annet bilder som viste det tradisjonelle Japan, samt bilder med inspirasjon fra den mangfoldige japanske mytologien. Noen av de estetiske særegenhetene ved den japanske kunsten var store, ensfargede flater, sterke konturlinjer, dekorative former og lite fokus på skyggelegging og figurtegning. Dette resulterte i at de todimensjonale kvalitetene ble fremhevet, mens det estetiske systemet i Vesten, som i stor grad var basert på matematiske perspektiver, ble oversett. Vestlige malere som Degas, Van Gogh og Toulouse-Lautrec var blant dem som etter hvert begynte å inkludere elementer av japansk estetikk i sine verker (ibid: 1-2). Japansk kunst og kultur har altså hatt en viss innflytelse på Vesten i relativt lang tid. Det som imidlertid er av nyere dato er vektleggingen av det populærkulturelle og den sterke påvirkningskraften Japan har bidratt med på dette området, blant annet gjennom videospillserier som Super Mario og Zelda, manga- og animeserier, leketøy som Pokémon og selvsagt filmproduksjoner. I den anerkjente artikkelen *Japan's Gross National Cool* beskriver Douglas McGray Japan som en stadig voksende, kulturell supermakt:

”Japan is reinventing superpower – again. Instead of collapsing beneath its widely reported political and economic misfortunes, Japan’s global cultural influence has quietly grown. From pop music to consumer electronics, architecture to fashion, and animation to cuisine, Japan looks more like a cultural superpower today than it did in the 1980s, when it was an economic one” (McGray, 2002 sitert i Balmain, 2008:2).

Kapittel 1

Adapsjoner og nyinnspillinger

Omkring tusenårsskiftet etterlyste James Naremore mer oppmerksomhet fra filmvitere rundt det han betegner som et relativt betent emne, nemlig filmadapsjon:

”The study of adaptation needs to be joined with the study of recycling, remaking, and every form of retelling in the age of mechanical reproduction and electronic communication. By this means, adaptation will become part of a general theory of repetition, and adaptation study will move from the margins to the center of contemporary media studies” (Naremore, 2000 sitert i Philips og Stringer, 2007: kapittel 23).

Begrepet *adapsjon* benyttes i filmstudier vanligvis om den prosessen som finner sted når litterære verker blir omgjort til filmer eller TV-serier. Naremore ønsker imidlertid å knytte adapsjon sammen med andre former for repetisjon i filmindustrien. Han nevner blant annet *nyinnspillinger*, en repetisjonspraksis som må kunne sies å ha en rekke fellestrekk med adapsjoner i den forstand at et tidligere verk blir fornyet, modifisert eller gjenfortalt. I boken *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (2007) hevder Julian Stringer at studier av japansk film kan profittere på en slik form for ”kritisk fornyelse” som Naremore etterlyser, siden det arbeidet som tidligere har blitt gjort på dette området i forbindelse med adapsjonsstudier av japansk film har tendert til å reprodusere en av to nokså begrensede framgangsmåter: For det første har man i mange tilfeller akseptert den vanlige mistolkningen at adapsjonsprosessen primært handler om oversettelse av tekster fra et tegnsystem (for eksempel roman) til et annet (film). For det andre er det som regel kun en særlig type filmer som har fått oppmerksomhet, nemlig høyt ansette og prestisjetunge filmer – enten basert på kanoniske litterære verker eller laget av unike filmskapere. Dette har, ifølge Stringer, ført til at studier av japanske adapsjoner bidrar til å reprodusere en holdning om at det kun er høykulturelle og intellektuelle tekster som er skikket til analyse, og at slike studier som regel kun fungerer som tilleggsstoff i andre studier - for eksempel studier av anerkjente filmregissører som Akira Kurosawa (ibid). I sin tur har dette ført til at

lite oppmerksomhet har blitt rettet mot populærkulturelle tekster og adaptasjoner av populærlitteratur og massemedier som radio og fjernsyn. Videre har resirkulerte, omformede og gjenfortalte mediefenomener som nyinnspillinger og oppfølgere som regel blitt oversett av filmvitere. Stringer anerkjenner at det i mange tilfeller kan være viktig å stille spørsmål omkring hvordan forutgående tekster som romaner, noveller og dramatiske stykker blir adaptert og transformert til audiovisuelle medier, men mener at japanske adaptasjonsstudier – og sannsynligvis adaptasjonsstudier generelt – later til å være ”fastlåst” under et knippe ideer som er fast bestemt på å fokusere på såkalt høylitteratur, ”auteur”-regissører og interaksjoner mellom litteratur og film (ibid). Stringer hevder videre at internasjonale nyinnspillinger av japansk film blant annet kan gi verdifull informasjon vedrørende spørsmål om det han omtaler som andre filmindustriens – og da spesielt Hollywoods - ”kannibalisering” av japansk kildemateriale. Den store internasjonale interessen for japansk skrekkfilm den siste tiden, medfører ifølge Stringer en enestående mulighet til å åpne opp og analysere og reevaluere det som ellers har vært å regne som en gruppe underanalyserte filmer. Kritiske oppfatninger, analyser og gjennomganger av samtidens amerikanske nyinnspillinger er i så måte en viktig kilde for informasjon angående den internasjonale sirkulasjonen, oversettelsen og tverrkulturelle mottakelser av japansk media (ibid).

Constantine Verevis gir også uttrykk for at han ønsker mer oppmerksomhet rundt fenomenet nyinnspillinger. Han hevder at til tross for at filmindustrien har repetert sine egne fortellinger og genrer siden filmmediets fødsel, så har nyinnspillinger fått for lite akademisk oppmerksomhet i seriøse filmstudier. Nyere arbeider om nyinnspillinger har, ifølge Verevis, stort sett variert mellom definisjoner som ”filmer basert på et tidligere manuskript, ”nye versjoner av eksisterende filmer”, og ”filmer som på en eller annen måte kunngjør til sitt publikum at den er inspirert av én eller flere filmer” (Verevis, 2006: 1). Det kan argumenteres for at det finnes tilstrekkelig med eksempler og en kulturell enighet som er bred nok til å forstå en slik klar og enkel definisjon, men dersom man ser nyinnspillinger i sammenheng med et bredere konsept som intertekstualitet, kan dette ifølge Verevis referere til ”de uendelige og åpne mulighetene generert av alle de diskursive praksisene i en filmkultur”. I intertekstuell sammenheng er nyinnspillinger for eksempel avhengige av eksistensen av en ”tilskueraktivitet”, det vil si kunnskap om tidligere tekster og deres

intertekstuelle forhold, men også en forståelse av filmens posisjon innenfor noen bredere strukturer og kategorier. Verevis peker også på noen grunnleggende problemstillinger i forbindelse med studier av nyinnspillinger:

”As in the case of film genre, a fundamental problem for film remaking has arisen from ‘the ever-present desire for a stable and easily identifiable [set of] objects of analysis’, and a related attempt to reduce film remaking to a ‘*corpus* of texts’ or set of textual structures. Such approaches often succumb to the problems of taxonomism and associated difficulties, such as the exclusion of marginal examples and canonisation of favourites. In addition to problems of canonicity, these textual accounts of remaking risk essentialism, in many instances privileging the ‘original’ over the remake or measuring the success of the remake according to its ability to realise what are taken to be the essential elements of a source text – the property – from which both the original and its remake are derived” (Verevis, 2006: 1-2).

I sin bok om temaet, *Film Remakes* (2006), tar Verevis utgangspunkt i en idé om at nyinnspillinger ikke er ”lokalisert” hos *enten* forfatter/regissør, teksten eller publikum, men at de heller befinner seg i det han omtaler som et ”nettverk av historisk variable forhold”. Som en konsekvens av dette deler Verevis temaet nyinnspillinger inn i tre brede, men relaterte kategorier som ofte flettes inn i hverandre; *nyinnspillinger som industriell kategori*, *nyinnspillinger som tekstlig kategori* og *nyinnspillinger som kritisk kategori* (ibid: 2). Det mest grunnleggende spørsmålet er kanskje *hva* som skal defineres som en nyinnspilling, og anerkjennelse av opphavsrett kan på mange måter anses som den aller sikreste måten å avgjøre dette på. Denne ”sikkerheten” kompliseres imidlertid av fleksibiliteten i rettighetslovene samt det Verevis omtaler som ”ikke-ankjente nyinnspillinger” og såkalte ”ikke-nyinnspillinger”, som jeg vil komme nærmere inn på senere. Faktum er at definisjonen av begrepet ser ut til å variere noe, basert på om man tar utgangspunkt i den industrielle eller tekstuelle kategorien (den kritiske kategorien later ikke til å være like viktig i forbindelse med definisjonsspørsmålet), og jeg velger derfor å gjennomgå disse kategoriene for best mulig å kunne diskutere ulike måter å definere nyinnspillingsbegrepet.

Nyinnspillinger som industriell og tekstlig kategori

Dersom man betrakter nyinnspillinger som rent industrielle produkter er det lett å trekke enkelte paralleller til filmgenrebegrepet, som også kan forstås på denne måten. Genrebetegnelse kan for eksempel sies å fungere som filmindustriens ”merkelapper”. Internt benyttes disse til å forklare filmprosjektet for investorer og medarbeidere, og eksternt brukes de til å forklare publikum hva slags film de kan forvente seg. Begrepet ”genre” dekker altså både et produksjonsmønster på filmindustriens side, samt forventninger til sluttproduktet på publikums side, og man omtaler ofte en genre som en slags kontrakt mellom filmindustrien og publikum. (Larsen, 2008: 31). Begrepet ”nyinnspilling” kan hevdes å ha de samme funksjonene: Produsenter kan enkelt forklare investorer og medarbeidere hva slags film som skal produseres ved å peke på en originalfilm den skal baseres på, og kan også hjelpe produsentene med å overbevise investorer om filmens ”finansielle garantier” ved å henvise til originalens suksess. Om man ser på en nyinnspillings kommersielle funksjoner i forhold til publikum, er det vanskelig å påstå at en film som markedsføres som en nyinnspilling ikke også fungerer som en kontrakt mellom filmindustrien og publikum – kanskje til og med i enda sterkere grad enn det som er tilfellet med genremarkedsføring. Dersom publikum har kjennskap til originalfilmen – noe man må anta for at en nyinnspilling i det hele tatt skal bli produsert og markedsført som nettopp en nyinnspilling – er det grunn til å tro at deres forventninger blir enda sterkere og klarere basert på denne forkunnskapen, enn dersom filmen fikk en mer generell genrebasert markedsføring. Verevis hevder at nyinnspillinger, i en kommersiell kontekst, er ”pre-solgt” til tilskuerne, som følge av at de er antatt å ha noe erfaring med, eller i alle fall besitte det han omtaler som et ”narrativt bilde av”, den originale historien før de tar del i gjenfortellingen av denne (Verevis, 2006: 3).

Sett fra et industrielt og kommersielt ståsted har amerikanske nyinnspillinger av utenlandske filmer blitt beskyldt for å frarøve originalfilmene for lokale detaljer og politisk innhold for å kunne utnytte nye, engelskspråklige markeder. Dette er ifølge Verevis ikke bare eksempler på Hollywood som ”estetisk copy-cat”, men også eksempler på kulturimperialisme og markedsføringspraksiser som er skapt for å blokkere originalfilmene konkurranse i det amerikanske filmmarkedet (ibid). I nyere

tid har også Hollywood – mer generelt – blitt beskyldt for å ha gjort nyinnspillinger og oppfølgere til typiske og hyppige eksempler på det som blir omtalt som ”defensive produksjoner og markedsføringsstrategier” i samtidens Hollywood. Inntrykket av at Hollywood domineres av nyinnspillinger og oppfølgere kan imidlertid være mer innbilt enn reell. Thomas Simonet har undersøkt et utvalg på 3490 filmer fra perioden 1940-79 og konkluderer med at det var langt flere eksempler på nyinnspillinger i perioden før de store konglomeratene overtok eierskapet i Hollywood på 70-tallet, og at oppfatninger om at det i moderne tid har vært en økning i antallet nyinnspillinger kun er riktig dersom man sammenligner med 1960-årene. Det må imidlertid påpekes at siden Simonets utvalg av filmer kun strekker seg til 1979 kan det ha skjedd endringer som gjør at oppfatningen om at Hollywood domineres av nyinnspillinger er mer riktig nå enn hva som var tilfellet på det tidspunktet hvor Simonet gjennomførte sin undersøkelse. Uansett blir nyinnspillinger ofte ansett som et symptom på at Hollywood har slitt ut og brukt opp sitt kreative potensial, noe som har ført til stadig mer konservative plotstrukturer og selv-kannibalisering. Det er også antatt at den kommersielle orienteringen til de store Hollywood-konglomeratene oppmuntrer nyinnspillingstrenden siden denne trenden innebærer at filmstudioene forsøker å kopiere tidligere suksesser og minimere risikoen ved å vektlegge det velkjente – altså gjenskape tidligere suksessfilmer kun med små endringer – selv om dette medfører det Verevis omtaler som ”estetisk dårligere filmer”. Nyinnspillingen av *The Texas Chainsaw Massacre* (2003) blir trukket frem som et eksempel på ”kynisk omprofilering” og filmindustriens ”artistiske latskap” og forkjærighet for pre-solgte produkter (ibid). Lesley Stern påpeker også at nyinnspillingstrenden medfører et aldri så lite ”kommersielt paradoks”:

”Remakes reflect the conservative nature of the industry; they are motivated by an economic imperative to repeat proven successes. But in order to maintain economic viability ... remakes are also compelled to register variation and difference (from the originals), to incorporate generic developments” (Stern, 2000 sitert i Verevis, 2006: 4).

For å opprettholde økonomisk levedyktighet er det altså ønskelig at nyinnspillinger tilfredsstillende, i utgangspunktet, motsatte krav, om både repetisjon og innovasjon i

én og samme produksjon. Forstått på denne måten, sier Verevis, er ikke nyinnspillinger bare et eksempel på de repetisjonseffektene som kjennetegner Hollywood-filmenes narrative struktur, men også en mer generell repetisjon av for eksempel eksklusive stjerner, proprietære karakterer, ulike patenterte prosesser, narrative mønstre og forskjellige generiske elementer (ibid: 4-5).

Michael B. Druxman tok utgangspunkt i et industrielt perspektiv på nyinnspillinger i sitt arbeid rundt dette temaet. I sin avhandling om nyinnspillingspraksisen i Hollywood, "Make It Again, Sam", startet Druxman med å begrense kategorien nyinnspillinger til:

"[...] those *theatrical* films that were based on a *common literary source* (i.e., story, novel, play, poem, screenplay), but were not a sequel to that material" (Druxman, 1976 sitert i Verevis, 2006: 5).

Allerede her møter Druxman på et av definisjonsprobleme jeg har nevnt over, nemlig de ikke-anerkjente nyinnspillingene. For å omgå dette problemet valgte Druxman å anvende en slags tommelfingerregel som krever at en film må låne mer enn bare noen få elementer fra sin forgjenger for å kvalifisere som nyinnspilling (Verevis, 2006: 5). Dette fører imidlertid til at Druxman støter på et annet problem som ofte dukker opp i forbindelse med forsøk på å redusere en slik virksomhet som nyinnspillinger til et sett med tekster som er enkle å skille ut - marginale eksempler. Med en definisjon som krever en subjektiv vurdering av hvorvidt en film låner "mye eller lite" fra en forgjenger, er det klart at det er en hel del marginale tilfeller hvor forskeren – i dette tilfellet Druxman – som selv må bestemme om en film skal vurderes som nyinnspilling eller ikke. Videre anser Druxman som nyinnspillingspraksisen i Hollywood som en "funksjon av industripragmatisme", blant annet drevet av ønsket om å utnytte fortsatt levedyktige historier til å tjene penger på nye filmstjerner og filmteknikker.

En annen fremgangsmåte foreslår at nyinnspillinger heller er lokalisert i tekster (eller strukturer) som er produsert i samsvar med narrative oppfinnelser fra tidligere filmer. På sitt aller mest ekstreme kan en slik tekstuell fremgangsmåte føre til påstander om at alle narrative strukturer kan reduseres til kun noen få mulige utgangspunkt. Michael

Eaton har for eksempel hevdet at det kun finnes to mulige premisser for historier, nemlig "The Odd Couple" og "The Fish Out of Water" (ibid: 10). Dette vil med andre ord medføre at man kan redusere enhver fortelling til å være nye versjoner av en av disse. En mer vanlig bruk av den tekstuelle fremgangsmåten er imidlertid basert på et ønske om å begrense nyinnspillinger til et korpus av tekster, eller et sett av tekstlige relasjoner, for å enten gi fylldige lister og oversikter av nyinnspillinger eller for å kunne gi nøyaktige definisjoner av nyinnspillingenes ulike kategorier. Dette gjør at man også her, i likhet med det jeg har nevnt over, kan se likhetstrekk mellom studier av nyinnspillinger og genrestudier, siden man også innenfor genrestudier opplever den samme "spenningen" mellom å finne frem til flest mulig delte elementer og på samme tid prøve å definere nøyaktige kategorier (ibid: 11).

Dersom man studerer nyinnspillinger i et slikt tekstuert perspektiv, vil man etter hvert nødvendigvis bevege seg inn på konseptet *intertekstualitet*. Dette innebærer at man ikke betrakter tekster som selvstendige strukturer, men heller som repetisjoner og transformasjoner av andre, ikke tilstedeværende, tekstlige strukturer. I sin diskusjon om intertekstualitet og film, hevder Mikhail Iampolski at den "semantiske fullkommenheten" til en tekst er resultatet av dens evne til å etablere en forbindelse med tekster som kom før den, og tidvis også med tekster som dukker opp senere (ibid: 18). Videre benytter Iampolski seg av Ferdinand de Saussures redegjørelse for begrepet *anagram* til å definere det intertekstuelle elementet i en tekst – "sitatet" – som det fragmentet i en tekst som bryter med den lineære utviklingen og henter motivasjonen som integrerer det i den aktuelle teksten fra et sted utenfor selve teksten. Med andre ord forstyrrer dette "semantiske avviket" den lineære utfoldelsen av en tekst ved å henvise leseren til en ikke-lineær intertekstuell lesning, men dette kan i sin tur berike leseopplevelsen og meningen i teksten og på den måten rette opp i den narrative lineariteten som i utgangspunktet ble forstyrret (ibid: 18-19).

Robert Stam bygger sitt arbeid med konseptet intertekstualitet i film blant annet på Gérard Genettes begrep *transtekstualitet*, som rommer "alt som putter en tekst i sammenheng med andre tekster" for å kunne utforske ulike former for "tekstlig transcendens". Innenfor Genettes kategorier henviser begrepet intertekstualitet til "tilstedeværelsen av en tekst inne i en annen tekst, i hovedsak som "sitat", men også gjennom plagiering og ulike former for allusjon". Begrepet allusjon beskriver i denne sammenhengen "verbale eller visuelle levendegjøringer av andre filmer", for

eksempel ved å nevne filmer eller filmskapere i dialogen eller ved å gjenskape scener, klipp eller dialog fra tidligere filmer (ibid: 19-20). Stam spekulerer i flere underkategorier innenfor Genettes intertekstualitetsbegrep, og kommer opp med fire kategorier som, ifølge Verevis, kan være nyttige innenfor diskusjoner om nyinnspillinger: Kategorien *kjendisbasert intertekstualitet* definerer de situasjonene hvor tilstedeværelsen til en kjendis fremkaller minner om andre filmer, mens den noe vagere kategorien *genetisk intertekstualitet* beskriver filmer hvor utseendet til en kjent skuespillers barn, eller annen slektning, gir den samme minnefremkallende effekten til en tidligere film. Den neste kategorien til Stam er *intratekstualitet* som kan benyttes til å beskrive hvordan en nyinnspilling kan referere til selve nyinnspillingsprosessen i seg selv. Fjerde og siste kategori er *selvreferering*, som henviser til en filmskapers ”sitering av seg selv” gjennom en nyinnspilling av en egen film (ibid: 21). *The Grudge* (2004), som skal inngå som studieobjekt i denne oppgaven, er et eksempel på sistnevnte, der Takashi Shimizu regisserer en amerikansk nyinnspilling av sin egen *Ju-On* (2002).

I likhet med Druxman, har Thomas M. Leitch studert fenomenet nyinnspillinger - riktignok i et mer tekstlig perspektiv - og i sin ”Twice-Told Tales” argumenterer han for at:

”The uniqueness of the film remake, a movie based on another movie, or competing with another movie based on the same property, is indicated by the word *property*. Every film adaptation is defined by its legally sanctioned use of material from an earlier model, whose adaptation rights the producers have customarily purchased” (Leitch, 2002 sitert i Verevis, 2006: 11-12).

Videre hevder Leitch at en nyinnspilling skaper et triangulært forhold mellom den aktuelle filmen, originalfilmen som blir spilt inn på nytt og den opprinnelige teksten (*property*) – ofte litterære verk – som begge filmene er basert på:

”Remakes differ from [...] adaptations to a new medium because of the triangular relationship they establish among themselves, the original film they remake, and the property on which both films are based. The nature of this triangle is most clearly indicated by the fact that the producers of a remake typically pay no adaptation fees to the makers of the original film, but rather purchase adaptation rights from the authors of the property on which that film was based, even though the remake is competing

much more directly with the original film - ... - than with the story or play or novel on which it is based” (Leitch, 2002 sitert i Verevis, 2006: 12).

Dette triangulære forholdet understrekes altså, ifølge Leitch, av at produsentene av en nyinnspilling som regel aldri gir noen økonomisk kompensasjon til skaperne av originalfilmen, men heller kjøper adaptasjonsrettighetene fra forfatterne av det opprinnelige tekstlige materialet. Dette til tross for at filmene konkurrerer langt mer direkte med hverandre, enn det de gjør med teksten de begge er basert på. Problemet med denne definisjonen er at Leitch overser de nyinnspillingene som er basert på en tidligere film som i seg selv kan regnes for å være det opprinnelige materialet, med andre ord en originalfilm som i sin tur ikke er adaptert fra en roman eller et skuespill. I disse tilfellene er det nemlig som regel slik at man betaler rettighetsholderne til originalfilmen for å få tillatelse til å produsere en nyinnspilling. Således bortfaller påstanden til Leitch om at en nyinnspilling konkurrerer direkte med originalfilmen *uten* juridisk eller økonomisk kompensasjon (Verevis, 2006: 13-15).

En som har slått seg stort opp på salg av slike rettigheter, og som enkelte gir æren for å ha startet den hyppige, moderne nyinnspillingstrenden, er koreanskamerikanske Roy Lee. Lee startet sin karriere i Hollywood som advokat, men etter at han presenterte rettighetene til en nyinnspilling av *Ringu* (Nakata, 1998) for DreamWorks, og dette ble en kjempesuksess, blir han nå kalt ”the king of remakes” (Xu, 2008). Suksessen til *The Ring* (2002) – nyinnspillingen av *Ringu* – ga Lee umiddelbar troverdighet, og han står oppført som produsent på svært mange nyinnspilte, amerikanske versjoner av østasiatiske originalfilmer i tiden etter dette. Etter samtaler med Lee, fremhever Gary G. Xu det som interessant at en rekke østasiatiske filmskapere kontaktet Lee og ba ham om å lese manuskripter allerede før de startet sine produksjoner. Xu hevder, blant annet med bakgrunn i dette, at mange kommersielle østasiatiske filmer i dag blir produsert med en innebygget ”nyinnspillingsmentalitet” som følge av et ønske om å få solgt filmrettighetene sine til Hollywood. De vestlige filmstudioene, på sin side, utnytter dette til fulle, og benytter seg – ifølge Xu – av nyinnspillinger på en slik måte at det fungerer som en form for ”outsourcing”:

”Outsourced are the jobs of assistant producers who are the initial script screeners, of the personnel involved in the scripting process, of supporting crew for various details during production, of marketing team, and, increasingly, of directors” (Xu, 2008).

I tillegg til dette fungerer originalfilmene som ”publikumstester” for de amerikanske filmstudioene, slik at når de bestemmer seg for å kjøpe rettighetene til en nyinnspilling, kan de gjøre dette med kunnskap om at originalfilmen har vært en kjempesuksess. Det er derfor ikke overraskende at de aller fleste, om ikke alle, østasiatiske filmer som har blitt spilt inn på nytt i Hollywood har vært meget populære på det hjemlige markedet (ibid).

Transnasjonalisme og film

I forbindelse med det foregående er det passende å nevne et av de absolutte nøkkelbegrepene i boken *East Asian Cinemas: Exploring Transnational Connections on Film*, som behandler globaliseringen av Øst-Asiatisk film og ”asianiseringen” av den Vestlige filmindustrien, nemlig *transnasjonalisme*. Begrepet ligger tett opp mot ideen om globalisering, og blir vanligvis brukt i sammenheng med kulturelle og økonomiske strømninger i forbindelse med globaliseringen, erosjon av nasjonalstaten og tanken om en ”grenseløs” verden (Hunt og Wing-Fai, 2008: 2-3).

Sosialantropologen Aihwa Ong hevder faktisk å foretrekke begrepet transnasjonalisme fremfor globalisme siden dette begrepet antyder en del av de fenomener og egenskaper en slik ”verden uten grenser” innebærer:

”*Trans* denotes both moving through space or across lines, as well as changing the nature of something ... (it) also alludes to the *transversal*, the *transactional*, the *translational*, and the *transgressive* aspects of contemporary behaviour and imagination that are incited, enabled, and regulated by the changing logics of states and capitalism” (Ong, 1998 sitert i Hunt og Wing-Fai, 2008: 3).

Man kan i tillegg til transnasjonalisme inkludere begrepet *transvergens* som, ifølge Hunt og Wing-Fai, nylig har blitt lansert som en alternativ måte å konseptualisere overtredelsen av den såkalte ”nasjonale filmen”:

”A transvergent cinema suggests that no cinema is a complete a-priori artefact in and on itself. This cinema ... crosses lines, zigzags, derails, rerails, reroutes, jumps from one continent to another, relies on artifice to create its imaginary spaces” (SFC, 2006 sitert i Hunt og Wing-Fai: 2008: 3).

David Bordwell drøfter i sin artikkel *Doing Film History* hvordan internasjonale trender som har dukket opp i forbindelse med bruk og produksjon av film har påvirket filmindustrien. Han forsøker å balansere filmmediets utvikling gjennom det 20. århundret mellom viktige nasjonale bidrag på den ene siden og internasjonale, krysskulturelle påvirkninger på den andre. Det er nemlig slik at tilskuere og filmindustrier i en rekke land har blitt sterkt påvirket av regissører og filmer som har ”migrert” over landegrensene: Westernfilmene fra Hollywood påvirket de japanske samuraifilmene og italienske westernfilmer, generer som i sin tur begynte å påvirke en lang rekke kung-fu filmer fra Hong-Kong på 1970-tallet. Som for å slutte sirkelen, begynte Hollywood å innlemme elementer fra disse asiatiske kampsportfilmene (Bordwell, 2008).

Et problem i tilknytning til begrepet ”transnasjonal film” er imidlertid at definisjonen både kan være bred og vag nok til å inkludere enhver film som noensinne har blitt eksportert, eller smal og spesifikk nok til kun å bry seg om ikke-Hollywood filmer som har hatt en viss innflytelse i den Vestlige filmkulturen. Samtidig virker det klart at disse begrepene i aller høyeste grad er aktuelle i en diskusjon omkring adaptasjoner og nyinnspillinger av japanske skrekkfilmer i Hollywood. Man har nemlig som følge av denne moderne nyinnspillingstrenden fått en strøm av ideer, kulturelle sætrekk og økonomiske midler som flyter fritt mellom Øst og Vest i forbindelse med unnfangelsen og produksjonen av disse filmprosjektene – produksjonene er med andre ord transnasjonale. Dersom man benytter en slik definisjon av begrepet – som verken er for vid eller smal – kan man potensielt benytte seg av denne til å forklare hvordan og hvorfor visse elementer ”flyter” mellom japansk og amerikansk filmkultur - og har påvirkning på dem begge.

Kapittel 2

J-Horror og amerikansk skrekk

Den moderne japanske skrekkgenren, og kanskje særlig de filmene som har blitt produsert i kjølvannet av *Ringu*, kategoriseres ofte, som jeg tidligere har nevnt, som *J-Horror*. Det har etter hvert vokst frem en relativt konsistent estetikk og ikonografi, der de ulike filmene deler en del temaer, visuelle ideer og visjoner. Blant de mest fremtredende elementene i disse filmenes ikonografiske språk finner vi typisk spøkelsesaktige skolejenter eller i hvert fall kvinnelige demoner, mørkt og grumsete vann, langt og sort hår, virale forbannelser og skildringer av urolige familieforhold. David Kalat er imidlertid kritisk til begrepet J-Horror, blant annet fordi han mener det ikke gir en god nok differensiering fra de mer blodige og sjokk-drevne ”ekstremfilmene” som har blitt produsert, og stadig produseres, i Japan. Det er også vanskelig å bruke dette begrepet til å skille *Ringu*, og de filmene som senere har blitt inspirert av denne, fra andre typer japanske skrekkfilmer som for eksempel *Audition* (1999), som ikke kan sies å ha særlig mye til felles med førstnevnte. Med forbehold om at J’en i J-Horror står for ”japansk”, argumenterer han for at også dette er en svakhet omkring begrepet. Denne genren – eller sub-genren – kan nemlig, ifølge Kalat, ikke sies å være eksklusivt japansk: Mye av grunnen til at disse filmene har blitt så populære er nemlig nettopp på grunn av nyinnspillinger som har funnet sted blant annet i USA, Korea og Hong-Kong. Disse filmene ligner såpass mye på både hverandre, og de japanske originalene, når det gjelder stil og innhold at Kalat hevder det er meningsløst å bruke nasjonalitet som klassifikasjonsgrunnlag i denne sammenhengen. Basert på en del av de likhetene som disse filmene deler, mener han derimot at et begrep som ”dead wet girls” er mer dekkende. Videre hevder Kalat at man ikke bør tenke på J-Horror, eller ”dead wet girls”, som en tradisjonell sub-genre, men heller som en form for kunstnerisk bevegelse. På samme måten som tilfellet var med for eksempel surrealistene og impresjonistene, har en gruppe likesinnede funnet sammen på rett tid for å inspirere hverandre til å utforske et sett av kunstneriske konsepter og visjoner på den samme, grunnleggende måten. Kalat omtaler denne ”kunstneriske bevegelsen” som *The Haunted School* (Kalat, 2007: 8-15).

Som nevnt innledningsvis hevder Brigid Cherry at skrekkfilm ikke bør betraktes som én enkelt genre, men heller som flere. Hun har foreslått at man heller anser skrekkfilm-genren som en samling av ”relaterte, men ofte svært ulike, kategorier” blant annet bestående av sub-genrer og sykluser. Cherry nevner også ”genrehybrider”, som har blitt definert av Rick Altman som den ”krysningen som finner sted mellom to genrer og skaper rekombinante former” – altså deles konvensjoner fra flere ulike genrer og smelter sammen i det som blir en hybrid (Cherry, 2009: kapittel 1). J-Horror (eller ”dead wet girls”) kan hevdes å passe inn i alle de nevnte kategoriene: Denne samtidsvarianten av japansk skrekkfilm kan både regnes som en sub-genre innenfor skrekkfilm, samtidig som filmene som har blitt produsert etter suksessen til *Ringu / The Ring* minner om karakteristikene til en syklus, i deres søken etter å utnytte karakteristikene til en kommersielt suksessrik film. Jeg har tidligere referert Gary G. Xus påstand om at en økende andel østasiatiske filmskapere produserer filmer med en innebygget ”adapsjons-mentalitet”, altså at de bevisst forsøker å tilpasse seg Hollywoods standarder for å være mest mulig salgbare til de amerikanske filmstudioene og at dette kan medføre at japansk filmkultur mister en del av sin nasjonale kulturarv i disse produksjonene (Xu, 2008: 195). Leon Hunt og Leung Wing-Fai hevder i samsvar med dette at dersom det transnasjonale bryter med det ”nasjonale” i nasjonal film, så er det sannsynlig at det autentiske ved nasjonal filmproduksjon kan bli et offer for de multilaterale koblingene og påvirkningene.

En introduksjon til skrekkfilm i et genreperspektiv

Ifølge litteraturforskeren Tzvetan Todorov er en genre ”en samling tekster som skal brukes til samme formål, og som derfor har visse særlige diskursive egenskaper” (Larsen, 2008). Disse egenskapene kan imidlertid befinne seg på mange ulike nivåer i teksten og angå forskjellige tekstlige aspekter. Todorov peker på fire slike aspekter ved tekstens innholds- og uttrykksside: Det *semantiske* aspektet, det *uttrykksmessige* aspektet, det *syntaktiske* aspektet og det *pragmatiske* aspektet. Under vil jeg gi en kort innføring i noen av de viktige elementene og konvensjonene i amerikansk og japansk skrekkfilm, med utgangspunkt i disse fire aspektene.

Det semantiske aspektet

Det semantiske aspektet har med tekstenes innholdsside å gjøre, og inkluderer blant annet innholdsmessige elementer som handling, tema, stoff og motiv. Den vestlige skrekktradisjonen sies å ha sitt opphav i gotisk litteratur, som vokste kraftig frem i perioden 1760-1820 (Gripsrud, 1989a), og det er fortsatt mulig å trekke linjer mellom tematikk og handling i moderne skrekkfilmer og tilbake til den gotiske litteraturen. En av grunnfablene – eller standardmotivene – i gotisk litteratur, og menneskers mareritt for øvrig, er *forfølgelse*. I tillegg var handlingen i mange tilfeller konstruert rundt én eller flere kvinner. Mange av fortellingene fra perioden rundt 1800 handlet således om kvinner som ble forfulgt av menn, en tendens som ble knyttet til etableringen av det Tania Modleski omtaler som den ”neolokale” kjernefamilien på 1700-tallet (ibid). Spor av denne tradisjonen kan man blant annet se i filmer som *Rebecca* (1940), *Gaslight* (1944) og *The Stepford Wives* (1975). En annen klassisk grunnfabel som vokste fram i den gotiske litteraturen var ”den monstrøse vitenskapen”; den gale vitenskapsmannen og monsteret han skaper. Også her er filmeksemplene mange: *Frankenstein* (1931), *The Body Snatcher* (1945) og *Edward Scissorhands* (1990) er noen av dem som kan nevnes. Jostein Gripsrud omtaler disse formene for skrekkfortellinger som ”klassisk-moderne skrekkfiksjoner”, og i psykoanalytiske termer hevder han at disse handler om frykten for at ”jeg’et” skal bli knust og fortrent av ”det’et” eller ”overjeg’et”. Skrekkfilmene som dukket opp fra og med ca 1970 later imidlertid, ifølge Gripsrud, til å ha ”jeg’ets” svekkelse som en forutsetning, mens fokuset rettes mot ødeleggelse av kroppen (Gripsrud, 1989b). Den moderne skrekkgenren ”tortur-porno” må kunne hevdes å være et godt eksempel på et slikt kroppsfokus. På denne tiden ble også monstrene og handlingsstedet mer amerikanisert enn tidligere: I 1930-tallets skrekkfilmer var flesteparten av monstrene og selve handlingen plassert i utlandet, på 1950-tallet kom gjerne monstrene fra verdensrommet, mens både handling og monstre fra slutten av 1960-tallet ble knyttet til kjernefamilien og det normale familielivet i middelklasse-Amerika. Der hvor de klassiske skrekkfiksjonene gjerne handlet om ektemenn som forfulgte sine koner, ble fokus nå rettet mot oppløsning, ødeleggelse og ”groteske vrengebilder av den hellige kjernefamilien” (ibid).

Japanske skrekkfiksjoner har også sine røtter i klassiske litteratur- og teatertradisjoner, men ifølge Collette Balmain også i de store sosiale og politiske omveltningene som endret landet i perioden etter andre verdenskrig:

”These profound socio-political changes impacted on material social relations, and were expressed in the cultural landscape as a tension between the pre-modern and the modern, communalism and individualism, Japanese tradition and Western democracy. This conflict not only is a dominant theme of Japanese horror in the 1950s, but also is perhaps the very condition of its emergence” (Balmain, 2008: 11-12).

Japansk skrekk henter også inspirasjon fra gotiske tradisjoner, og Collette Balmain trekker frem det hun omtaler som ”Edo-gotikk” som en viktig kilde til mange japanske skrekkfilmer. I Edo-gotikken fungerer blant annet en besettelse av status og materiell rikdom som motivasjon for drap, utpressing og utroskap. Disse fortellingene fokuserer på mannlige protagonister, ofte fordrevne samuraier – såkalte rōnin – som bryter med “samuraikoden” for å forbedre sin egen status. I de fleste tilfellene går dette hardest utover kvinner, og det er kvinnene i fortellingene som lider mest. Disse kvinnene tilgir imidlertid ikke uten videre mennenes synder, og returnerer som spøkelser for å utøve en voldsom hevn. Disse åndene – ellers spøkelsenes – evne til å utøve hevn over gjerningsmennene er noe av det som kjennetegner kvinnene i japansk gotikk (Balmain, 2008: 50).

Dette leder over til et av de mest typiske temaene som går igjen i japansk skrekk, nemlig det ”hevne ånd”-motivet, *onryou*, som Jay McRoy omtaler som et av de viktigste komponentene i samtidens japanske skrekkfilmer. Dette innebærer at mennesker som det ble gjort urett mot vender tilbake som gjenferd for å utøve hevn over den eller de som utførte ugjerningene. Videre hevder han at analyser av formålet og motivasjonen bak disse åndenes sinne kan bidra til å gi innsikt i det han, i likhet med Balmain, omtaler som en drakamp mellom det tradisjonelle japanske samfunnet og det nye, teknologiske, globale og post-moderne Japan. Kapitalismen og det moderne, industrielle samfunnets effekt på det japanske familielivet, likestilling, økonomi og politikk er blant de temaene som McRoy hevder blir skildret og tematisert gjennom de mange spøkelsene og forbannelsene i samtidens japanske skrekkfilmer (McRoy, 2008: 75-76).

Det uttrykksmessige aspektet

Det uttrykksmessige aspektet angår uttrykkssiden og tekstenes grunnleggende materielle form. I dette tilfellet er det klart at det er snakk om film, altså ”komplekse forløp av tekster og bilder”, men dette aspektet kan også inkludere det man kan kalle tekstenes ”stil” (Larsen, 2008: 34-35). Noe som må trekkes frem, særlig i sammenheng med fenomenet J-Horror, er en rekke tematiske symboler som later til å være en svært viktig del av disse filmenes visuelle språk og som David Kalat omtaler som ”filmatiske ideogrammer”. Alfabetet i det japanske skriftspråket består av ideogrammer (kanji, katakana, hiragana). Det som er spesielt med tegnene i kanji-alfabetet er at de ikke representerer bestemte lyder, men at de i stedet fungerer som symboler som representerer ulike ideer. Betydningen og uttalelsen av et kanji-tegn vil derfor endre seg avhengig av konteksten. I samsvar med dette, ser Kalat for seg at en del av bildene i de moderne japanske skrekkfilmene har en funksjon som en form for ”filmatisk kanji”, hvor det han omtaler som et ”alfabet av fantomer” benyttes til å symbolisere overordnede temaer. Selv om mange av filmene har en veldig lik visuell substans, vil hver av filmenes kontekst føre til at disse tegnene tillegges ulik betydning og effekt. Monstrene i japansk skrekk kan, som tidligere beskrevet, på mange måter betraktes som en måte å vise hvordan det ”moderne samfunnet forstyrrer den tradisjonelle familiestrukturen og etterlater de mest sårbare av oss alene i en fiendtlig verden”. Mange av symbolene knyttes sammen gjennom temaer som incest, voldtekt, homoseksualitet, abort, skilsmisser, utroskap og barnemishandling (Kalat, 2007: 12-14). For å nevne noen av de mest frekvente eksemplene på slike ”filmatiske ideogrammer” som går igjen i samtidens japanske skrekkfilmer, og deres tilknytning til ulike redsler i det moderne Japan, har man for eksempel selvmord, vann, kvinnelige demoner (*hannaya*), langt sort hår – og i kjølvannet av *Ringu*, gjerne en kombinasjon av de tre sistnevnte (derav begrepet ”dead wet girls”). Selvmord inngår ofte i filmene, samtidig som selvmordstallene i Japan stiger kraftig. Når det gjelder vann som meningsbærer i japansk skrekkfilm, må man huske at Japan er en øy-nasjon, hvis skjebne er nært knyttet til havet. Japanernes ærefrykt for havet rekker derfor trolig både dypere og lenger tilbake enn de fleste andre redslene i det japanske samfunnet. Det lange sorte håret, kan også knyttes til gamle, japanske tradisjoner: I det føydale Japan var det vanlig at menn hadde langt hår, mens kvinnene hadde håret

pent satt opp. Dermed signaliserte kvinner med langt, ustelt hår avvik, og da gjerne galskap eller demonisk besittelse (ibid).

Brigid Cherry er opptatt av at det er viktig å forstå hvordan selve ”frykten” i skrekkfilmene blir konstruert. Selv om disse redselsfølelsene kan oppstå fra forskjellige faktorer i filmenes univers, mener hun at det som regel er estetiske og stilistiske teknikker som trigger og fremprovoserer redsel hos tilskueren. Hun har listet opp en rekke estetiske funksjoner som blir brukt av filmskapere for å fremkalle sterke følelser som sjokk, frykt og avsky: førstepersons kamera (”point-of-view”) og innramming (”framing”), mørke bilder eller chiaoscuro-lyssetting, ”jump cuts” og variasjoner i klippetempoet, samt visuelle fenomener som benytter seg av spesialeffekter som sminke, proteser, animatroniske og digitale effekter (Brigid, 2009: kapittel 2). En annen teknikk som ofte knyttes til den amerikanske skrekkfilmtradisjonen er bruken av subjektivt kamera på en måte som medfører at tilskueren blir satt i en eksplisitt voyeur-posisjon der man opplever filmens hendelser gjennom morderens blikk (Gripsrud: 1989b). Vera Dika og Carol Clover omtaler også denne teknikken, og påpeker at det er vanlig å klippe mellom såkalte ”point of view”-shots fra både morderen og offeret. Denne teknikken innebærer dermed at tilskuernes blikk, ved hjelp av komposisjon og kamerabevegelse, i tur blir identisk med både protagonist(e)s og antagonist(e)s perspektiv. På denne måten tillates man som tilskuer å både ”forfølge” og ”bli forfulgt”. (McRoy, 2008: 92,95).

Et siste filmteknisk eksempel på skrekkfilmens uttrykkside som bør nevnes er ”sjokk-klippet” (the shock cut), som er en klippeteknikk konstruert for å ”emulere den faktiske, fysiske opplevelsen av et sjokkøyeblikk”. Cherry refererer her til David Scott Diffrient, som hevder at det er få andre estetiske eller narrative elementer som kategoriserer en film så eksplisitt som nettopp skrekkfilm enn det sjokk-klippet gjør, og at denne teknikken benyttes i de fleste skrekkfilmer – både de filmene som har en voldelig og eksplisitt estetikk og de som har en mer møysommelig og tankevekkende estetikk (Brigid, 2009: kapittel 2). Når det gjelder hvilke teknikker som brukes for å lage et sjokk-klipp skriver Brigid Cherry at:

”Shock cuts depend on tone, pacing, speed and motion, and are frequently combined with dissolves, freeze frames, whip pans and crash zooms. They depend upon the general aesthetics of horror cinema – rapid visual movements, claustrophobic

framing, sudden reaction shots and discordant sound modulations that highlight death, deformity and the collapse of the body” (ibid).

Sjokk-klippet fremstår som en plutselig og rystende overgang mellom to klipp, og blir ofte fremhevet og understreket ved hjelp av lydeffekter. Den japanske og amerikanske skrekkfilmtradisjonen virker imidlertid å ha et noe ulikt forhold til bruken av sjokk-klipp og estetiske teknikker for å fremkalle sjokk og frykt hos tilskuerne. Cherry nevner at mange omtaler skrekkfilmopplevelsen som en slags berg-og-dalbane-tur, noe som impliserer en variasjon mellom det å bygge opp spenning og forventninger om noe skremmende, og det klimaktiske øyeblikket når spenningen og forventningene utløses. Denne syklusen blir som regel gjentatt flere ganger – med stadig sterkere følelser – inntil filmen når den siste, klimaktiske sekvensen (ibid). David Kalat hevder derimot at de japanske filmene ikke kan betegnes som berg-og-dalbane-sykluser på samme måten. Han påpeker at ordet ”wet” i ”dead wet girls” ikke bare henviser til det filmatiske ideogrammet vann som jeg tidligere har nevnt: I Japan har nemlig konseptet ”våt” også betydningen emosjonell, og japanerne betegner sin egen kultur som ”våt” i motsetning til de ”tørre” amerikanerne. Med dette menes det at den japanske kulturen prioriterer følelser og det emosjonelle høyt, mens den amerikanske kulturen i større grad vektlegger fornuft. Ifølge Kalat kan dette forklare hvorfor amerikanske skrekkfilmer bruker så mye tid og krefter på å etablere logikk, mens de japanske filmene uten videre aksepterer monstre, psykiske krefter og overnaturlige opplevelser og fenomener (Kalat, 2007: 17). Kalat beskriver dette slik:

”Hollywood’s horror movies may put the viewer on an immediate emotional roller-coaster ride, but once the movie is over and its thrills and scares are no longer present on the screen, the audience is likely to be left with little to take away with them. The Haunted School may give you little to scream about right away, but will send you home very, very, sad” (ibid).

Det syntaktiske aspektet

Når det gjelder det syntaktiske aspektet, dreier dette seg om tekstenes oppbygging, altså deres organisasjon eller komposisjon (Larsen, 2008: 35). Som tidligere beskrevet, later amerikansk skrekkfiksjon til å bruke mer plass i sine tekster til å

etablere logikk og rasjonelle forklaringer som bakteppe til de ulike skrekkhandlingene, noe som etter all sannsynlighet kan gi utslag i hvordan tekstene er bygget opp og hvordan deres innhold blir disponert.

Amerikansk film har ifølge David Bordwell vært dominert av en narrativ form som han omtaler som ”klassisk Hollywood-film”. Dette innebærer at filmene er sentrert rundt (som regel) én protagonist som drives av en tydelig motivasjon – et ønske om å oppnå eller anskaffe noe – mens filmenes antagonist(er) motarbeider protagonistens ønske. Det er opposisjonen mellom disse motstridende karakterene som skaper konflikten i filmene. De individuelle karakterene i filmene omtaler Bordwell som ”kausale agenter”, og fortellingene fokuserer derfor på psykologisk betingede årsaker som beslutninger og karaktertrekk. Siden karakterene ønsker å oppnå, endre eller anskaffe noe i løpet av filmenes spilletid – noe som impliserer en form for endring – er dette viktige elementer i etableringen av kausale sammenhenger. I ”klassisk Hollywood”, som narrativ form, er slike forhold mellom årsak og virkning viktige, og filmenes subjett vil presentere hendelser i en slik rekkefølge at de kausale sammenhengene fremstår så tydelig som mulig. Tid er for eksempel underlagt årsaks-/virkingsforholdene på den måten at filmene kan utelate lange sekvenser for bare å vise hendelser som har kausal betydning. Til sist kan det nevnes at disse filmene søker å fullføre sine kausale kjeder med en siste effekt. Dette medfører at filmene i stor grad nøster opp alle løse tråder i avslutningen, og man får som regel vite skjebnen til karakterene, svaret på alle mysteriene og utfallet av konfliktene. (Bordwell og Thompson, 2004: 89-91).

Hvordan subjettet i en film presenterer hendelser og gir informasjon til tilskuerne kan også være viktig for oppbygging av spenning og nysgjerrighet. Subjettet kan holde tilbake eller gi informasjon som medfører at man som tilskuer vet mer eller mindre enn karakterene i filmen. Bordwell omtaler dette som ”range of story information” (ibid: 83). Filmskapere kan oppnå ulike – men på hver sin måte kraftige – effekter ved å manipulere kunnskapsspekteret til tilskueren og karakterene. I de tilfellene hvor tilskuerne har kunnskap som er begrenset til det karakteren(e) vet har dette en tendens til å skape sterk nysgjerrighet og overraskelse: Dersom en karakter beveger seg rundt i et skummelt hus, og tilskuernes kunnskap er begrenset kun til det karakteren ser og hører, vil for eksempel en brå åpenbaring av et spøkelse sjokkere oss like mye som karakteren. Men også tilfeller der tilskuerne har mer kunnskap enn karakterene kan

benyttes til å bygge opp spenning. I disse tilfellene er det nødvendigvis selve kunnskapen tilskuerne i forhold til karakterene som må utnyttes, og ikke sjokk- eller overraskelseeffekten. Blant annet Alfred Hitchcock var bevisst denne måten å manipulere kunnskapen i en scene og hvilken effekt dette gir i forhold til begrenset kunnskap :

”[...] Let us suppose there is a bomb underneath this table between us. Nothing happens, and then all of a sudden, 'Boom!' There is an explosion. The public is surprised, but prior to this surprise, it has seen an absolutely ordinary scene, of no special consequence. Now, let us take a suspense situation. The bomb is underneath the table and the public knows it, probably because they have seen the anarchist place it there. The public is aware that the bomb is going to explode at one o'clock and there is a clock in the decor. The public can see that it is a quarter to one. In these conditions this innocuous conversation becomes fascinating because the public is participating in the scene. The audience is longing to warn the characters on the screen: 'You shouldn't be talking about such trivial matters. There's a bomb beneath you and it's about to explode!'[...]” (Truffaut, 1967: 52 sitert i Bordwell og Thompson, 2004: 84-85).

Ved å kontrollere kunnskapen til tilskuerne på denne måten kan filmskaperne altså enten skape et kort øyeblikk med sjokk og overraskelse, eller det kan skapes spenning som holder tilskuerne urolige og på ”kanten av setet” over lenger tid.

Det pragmatiske aspektet

Det pragmatiske aspektet stiller spørsmål ved hva tekstene skal brukes til. Hva er hensiktene og intensjonene med dem (Larsen, 2008: 35)? Linda Williams hevder at skrekkfilmens fremste funksjon er å fremprovosere en fysisk respons hos tilskuerne, og hun har derfor foreslått at det kan være hensiktsmessig å fokusere på skrekkfilmers effekt og hvordan de fungerer i forhold til tilskueren, heller enn på filmenes spesifikke form. Videre plasserer hun skrekkfilmer sammen med melodrama og pornografi i en overordnet gruppe av genrer som hun betegner som ”kroppsgenrer” (”body genres”). Filmer innenfor denne gruppen fokuserer ifølge Williams på det kroppslige, og har som mål å fremkalle sterke fysiske responser hos tilskuerne. Et melodrama forsøker å fremprovosere tårer og en følelsesmessig respons hos tilskueren, pornografi forsøker å gjøre tilskueren seksuelt opphisset, mens en skrekkfilm skal fremkalle frykt og skremme tilskueren. Williams hevder, med bakgrunn i dette, at skrekkfilmenes primære funksjon er å skape frykt, ved å

fremprovosere sterke følelsesmessige opplevelser rundt voldsskildringer (Cherry, 2009: kapittel 1).

Skrekkfilmene monstre kan i mange tilfeller ha en latent ideologisk funksjon i tillegg til den eksplisitte skremselsfunksjonen i filmene. Gjennom å skildre ulike monstre og monstrøse deler av kulturen kan skrekkfilmene bidra til å rette fokus mot tabubelagte og skremmende elementer ved samfunnet man lever i. Barry Langford trekker frem blant andre *The Fly* (1986), *Edward Scissorhands* (1990) og de ulike versjonene av *Frankenstein* som eksempler på filmer som inviterer tilskuerne til å reflektere over den psykososiale dynamikken til monstre og uhyrlighet, ved å fokusere på den prosessen som fører til at noe eller noen blir til et objekt av frykt og avsky (Langford, 2005: 166). I tiårene etter annen verdenskrig, med utforskning av verdensrommet og en overhengende fare for atomkrig, bar skrekkfilmmonstrene også preg av dette, blant annet i form av atomiske mutasjoner og UFO-invasjoner. I forbindelse med ungdomsfrigjøringen utover 1970-tallet, og en stadig svekkelse av kjernefamilien, ble skrekkfilmene benyttet til å rette angsten mot ungdommens sexliv og rusbruk og mot familielivet i seg selv. Jostein Gripsrud peker blant annet på den puritanske seksualangsten i ”slasher”- og ”stalkerfilmene” fra 1970- og 80-tallet og oppløsningen av det tradisjonelle familielivet i filmer som *Night of the Living Dead* (1968) og *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) (Gripsrud, 1989b). En tradisjon som ofte knyttes til disse skrekkfilmene fra 1970- og 80-tallet er det å la en uskyldig kvinnelig protagonist – en såkalt ”final girl” – stå igjen i filmens avslutning for å konfrontere monstret. Dette elementet må kunne sies å ha nær tilknytning til det faktum at mange av disse amerikanske skrekkfilmene bygger på en puritansk moralisme, der bare den mest dydige kan overleve og triumfere (Kalat, 2007: 18). Jostein Gripsrud (1989b) påpeker at ”slasher”- og ”stalker”-filmer som *Halloween* (1978) og *Friday the 13th* (1980) er sterkt koblet til det han omtaler som ”puritansk seksualangst”, der morderne slår til ”så snart det minste tegn til kjønnsliv viser seg blant tenåringsofrene – særlig jentene”. Den siste gjenlevende protagonisten – ”the final girl” – er derfor som regel jomfru og *ikke* knyttet til ”umoralske” elementer som sex, alkohol og narkotika slik de mindre heldige ofrene i mange tilfeller er. Dette illustrerer hvordan skrekkfilmene innehar en ideologisk funksjon, der monstrene og deres ofre blir benyttet til å belyse kulturelle angster, tabubelagte temaer og ulike samfunnsproblemer.

Kapittel 3

Segmentering og analyse av studieobjektene

For å få en oversikt over filmenes narrative struktur, samt en enkel måte å kunne referere til spesifikke deler av filmene, vil jeg her foreta en segmentering av filmene. Dette kan gjøres på ulike måter, avhengig av hvor detaljert man vil gjøre denne oppdelingen. I *Ju-On*, som er oppdelt i seks navngitte segmenter, har jeg ganske enkelt valgt å benytte meg av den naturlige segmenteringen som filmen blir presentert med. De øvrige filmene har jeg for det meste delt inn i sammenhengende sekvenser bestående av flere scener, men i noen tilfeller har det vært naturlig å skille ut enkeltscener som egne segmenter. Før segmenteringen vil jeg raskt presentere filmene for å gi et innblikk i deres handling og setting. Analyseobjektene har jeg tildelt bokstavene A-D, med et numerisk segmentnummer som etterfølger analyseobjektets bokstav, for enklest mulig å kunne henvise til et spesifikt segment fra en bestemt film.

Ju-On og The Grudge

Begge filmene er regissert av den japanske regissøren Takashi Shimizu. Handlingen i både originalen og nyinnspillingen finner sted i Tokyo, og tar utgangspunkt i et hus som besitter en sterk forbannelse. I filmenes åpning får man vite at en slik type forbannelse oppstår når noen dør i kraftig raseri eller dyp sorg. Alle som kommer i kontakt med denne forbannelsen blir til slutt drept, og på denne måten blir forbannelsen stadig gjenfødt – overlevert fra offer til offer – i en voksende ”kjede av skrekk”. Filmene følger og skildrer en rekke ulike karakterer som besøker huset, deres kontakt med forbannelsen og deres påfølgende skjebner.

Segmentering av *Ju-On* (Shimizu, 2002)

- A1** *Rika*: Får sitt første alenebesøk som hjemmehjelp. Drar til et mystisk hus hvor hun finner en gammel dame alene. Mens hun rydder forstyrres hun av lyder, finner en sort katt og en liten gutt i et gjenteipet skap. Gutten heter Toshio. Mens hun forsøker å berolige den gamle damen, Sachie, dukker det opp en mystisk skygge og hun mister bevisstheten.
- A2** *Katsuya*: Befinner oss i det samme huset. Kazumi, svigerdatteren til Sachie, plages av lyder om nettene. Hun sovner på sofaen, blir vekket av rare lyder og oppdager en sort katt som hun følger etter ovenpå. Da Katsuya kommer hjem finner han konen liggende urørlig på sengen, før han oppdager Toshio i rommet. En skygge senker seg over ansiktet til Katsuya. Søsteren Hitomi kommer for å spise middag i huset, men Katsuya kaster henne ut.
- A3** *Hitomi*: På vei hjem fra jobb, prøver å få tak i broren. Plages av rare lyder, og når broren tilsynelatende ringer hører hun kun en slags ”dødsralling”. På vei ut fra toalettet hører hun den samme lyden, mens hun ser masse sort hår som kommer ut fra en av toalettåsene. Hun får tak i en sikkerhetsvakt, men blir skremt av en mystisk skygge som dukker opp på overvåkningsbildene. Hitomi kommer seg hjem til leiligheten, men blir ”innhentet” av forbannelsen.

- A4** *Toyama:* Sjefen til Rika drar til huset der han finner Sachie død og Rika i sjokk. Politiet tilkalles, de finner likene av Kazumi og Katsuya på loftet. Etterforskningen viser at huset har en mørk forhistorie. De kontakter en gammel kollega, Toyama, som ledet den opprinnelige etterforskningen. Underveis oppdager de at Hitomi er forsvunnet og sjefen til Rika blir funnet død. Toyama drar etter hvert til huset for å brenne det ned, men i huset opplever han en visjon der han ser datteren Izumi i huset med tre venninner i fremtiden. Han blir angrepet av Kayakos spøkelse, men klarer å rømme fra huset – det gjør ikke de to andre etterforskerne.
- A5** *Izumi:* Vi har hoppet flere år fram i tid, til Izumi er like gammel som i farens visjon. Izumi ser en savnet-plakat av de tre venninnene hun var i huset med. En nyhetsmelding rapporterer at liket av hjemmehjelpen Rika er funnet i huset. Izumi isolerer seg på rommet sitt, og moren forteller to av venninnene hennes at faren oppførte seg likedan før han døde. De to venninnene finner ut at hun ikke er med på noen bilder fra et skolearrangement fordi øynene hennes på mystisk vis er visket ut. Etter å ha opplevd en visjon av faren, våkner hun og oppdager de tre døde venninnene sine utenfor vinduet som har kommet for å ta henne.
- A6** *Kayako:* Vi ser Rika tilsynelatende en stund etter opplevelsene hennes i huset. Hun triller rundt på en gammel mann som leker gjemsel med en usynlig person – en refleksjon i et vindu avslører at det er Toshio. Under lunsj med lærervevinnen Mariko oppdager hun Toshio under bordet. Senere får hun telefon fra Mariko som har dratt for å lete etter en elev kalt Toshio som ikke har møtt opp på skolen. Rika forstår at hun er i det ”forbannede” huset og drar etter. Her blir hun konfrontert med Kayako, og gjenopplever hendelsene med Kayako, mannen Takeo og Toshio som førte til at forbannelsen ble født i huset.
- A7** Gatene i Tokyo er folketomme og fulle av savnet-plakater. Vi ser liket av Rika i en plastpose på loftet, nå med langt sort hår tilsvarende det Kayako hadde. Mens kameraet zoomer inn mot henne åpner hun øynene og lager den velkjente dødsrallingslyden.

Segmentering av *The Grudge* (Shimizu, 2004)

- B1** Leilighetskompleks i Tokyo. En amerikansk lærer, Peter, hopper fra balkongen mens konen ser hjelpeløst på.
- B2** Hjemmehjelpen Yoko ankommer et hus for å se til Emma Williams, en gammel dame. Mens hun rydder og vasker hører hun merkelige lyder fra loftet. Klatrer opp dit, hvor hun blir drept.
- B3** Karen og kjæresten Doug våkner i leiligheten sin i Tokyo. De drar på jobb/skole og Karen får sitt første oppdrag alene som hjemmehjelp – i huset hvor vi tidligere så Yoko bli drept.
- B4** Karen drar til det mystiske huset. Det er rot overalt, og hun finner Emma liggende på gulvet mens hun skraper hånden mot en glassdør. Mens hun rydder og vasker forstyrres hun også av merkelige lyder. I andre etasje finner hun et skap som er teipet igjen, og inni dette finner hun en bok, en sort katt og en liten gutt, Toshio. Inne i boken er det et bilde av læreren Peter. Mens Karen forsøker å trøste en urolig Emma blir de begge omkranset av en mystisk skygge.
- B5** Emma og resten av familien hennes ankommer huset for første gang på visning. Emma er åpenbart urolig for andre etasje. Mens familien er ovenpå finner megleren et badekar fullt av sort vann. Da han prøver å tømme karet, drar han opp en håndfull av sort hår.
- B6** Familien Williams bor i huset. Svigerdatteren Jennifer plages av lyder om natten og klarer ikke å finne seg til rette. Mens ektemannen Matthew er på jobb, følger hun etter et sett våte fotspor og får øye på den sorte katten som blir plukket opp av et par bleke armer. Da Matthew kommer hjem finner han konen urørlig i sengen. Etter hvert oppdager han Toshio i rommet, og begge to dør tilsynelatende.
- B7** Sjefen til Karen kommer til huset der han finner Emma død og Karen i sjokk. Politiet tilkalles og de finner likene av Matthew og Jennifer på loftet. Karen

våkner etter hvert på sykehuset og blir avhørt av politiet. Det viser seg at huset har en mørk forhistorie.

- B8** Susan, søsteren til Matthew, er på vei hjem fra jobb. Prøver å få tak i broren. Hjemme i leiligheten ringer telefonen og broren sier at han står utenfor leilighetsbygningen. Hun slipper ham inn, men før hun har lagt på ringer det på døren. Hun åpner og ser bare en tom korridor. Gjemmer seg under dynen, men forbannelsen kommer og tar henne.
- B9** Doug og Karen tar bussen hjem. I vinduet kan vi se refleksjonen av et av spøkelsene fra huset. Hjemme tar Karen en dusj, bare for å bli skremt av en spøkelsesaktig hånd som dukker opp i håret hennes. Samtidig blir sjefen til Karen drept av en kjeveløs Yoko i det han er i ferd med å gå fra jobb.
- B10** Karen googler avisartikler for å finne ut hva som har skjedd i huset. Politiet undersøker overvåkningsbildene fra Susans forsvinning. Karen oppsøker enken etter Peter og oppdager en mystisk kvinne i bakgrunnen på alle bilder av ham. I et tilbakeblikk ser vi Peter på jobb på skolen der han får en rekke kjærlighetsbrev fra Kayako, noe som fører til at han oppsøker huset hennes – ”det forbannede huset”.
- B11** Karen oppsøker politimannen Nakagawa som leder etterforskningen, får vite at etterforskerne fra det opprinnelige trippeldrapet tre år tidligere alle er døde eller forsvunnet. Nakagawa oppsøker huset for å brenne det ned. Det viser seg at Doug også har dratt til huset for å lete etter Karen.
- B12** Karen kommer til huset om kvelden. I en visjon, eller et tilbakeblikk, får hun se hva som skjedde i huset tre år tidligere da Takeo i sjalusi drepte Kayako og Toshio. Hun finner Doug og prøver å få ham ut, men Kayako tar ham. Omsider lykkes hun i å sette fyr på huset.
- B13** På likhuset. Karen har overlevd, og vi får høre at huset også ble reddet før det brant ned. Helt på slutten ser vi Kayako som står bak Karen.

Analyse

Noe av det første som er interessant med forholdet mellom originalfilmen *Ju-On* og nyinnspillingen *The Grudge* er at det er Takashi Shimizu som har regissert begge versjonene. Dette kan videre kompliseres ved at Shimizu tidligere har laget to andre filmer i Ju-On-serien som ble sluppet rett på videomarkedet i Japan. Med andre ord kan man faktisk definere originalfilmen i denne oppgaven som en nyinnspilling i seg selv. Like fullt er det interessant at den japanske regissøren selv får muligheten til å ”oversette” og tolke sin egen film for det amerikanske publikummet. Denne typen ”selvrefererende nyinnspilling” – en filmskapers sitering av seg selv – er, som tidligere nevnt, en av underkategoriene til intertekstualitetsbegrepet som Robert Stam hevder kan være nyttige i forbindelse med studier av og diskusjoner om nyinnspillinger.

Når det gjelder den narrative oppbygningen av filmene, blir det fort klart at regissøren har foretatt en del endringer i den amerikanske versjonen. For det første har han fullstendig fjernet segmentene som omhandler den tidligere etterforskeren Toyama (A4) og datteren hans Izumi (A5) slik at disse karakterene, samt frempekene/visjonene de opplever og som kompliserer den allerede oppstykkede kronologien, ikke er tilstede. Om regissøren har gjort dette for å forenkle filmen for det amerikanske publikummet eller om det er gjort av andre kunstneriske årsaker, er vanskelig å avgjøre. Videre har Shimizu i større grad fokusert den amerikanske filmen omkring én protagonist, Karen, slik at hun vies langt mer tid i fortellingen enn hennes tilsvarende karakter, Rika, i den japanske originalen. Selve plottet har også blitt modifisert i nyinnspillingen: Karakteren Peter er lagt til for å hjelpe til med å skape et motiv for hvorfor de opprinnelige mordene i huset fant sted, og den amerikanske filmens åpningsscene skildrer hans død. I tillegg er det lagt til et kort segment (B2) med en annen hjemmehjelp, sannsynligvis for å etablere forbannelsen for tilskuerne før protagonisten blir utsatt for denne. Videre får man i originalversjonen se deler av *hva* som skjer, men det blir aldri avslørt *hvorfor* Takeo tar livet av familien sin. Den amerikanske versjonen motiverer imidlertid disse drapene, og dermed forbannelsens opprinnelse, ved å inkludere et subplot der Kayako er forelsket i læreren Peter, hvorpå ektemannen finner ut av dette og dreper henne i raseri forårsaket av sjalusi, før han siden tar livet av sønnen Toshio og familiens katt. Den narrative formen i

nyinnspillingen later således til å ligge nærmere det Bordwell omtaler som ”klassisk Hollywood-film”, enn hva tilfellet er med originalen. Dette kan man blant annet se i forbindelse med et sterkere fokus på én protagonist, oppnøsting av de fleste løse tråder i historien, samt et klarere forhold mellom årsak og virkning. Den amerikanske filmen har også, som nevnt over, en mindre komplisert kronologi og tidsakse enn originalen, som på sin side blir presentert i en serie ukronologiske kapitler. Fokuset på én protagonist bidrar til at kronologien på hendelsene blir lettere å følge, gjør at man har en hovedkarakter med klare motiver og en klar målsetning å forholde seg til, og protagonistens undersøkelser av hendelsene i huset gjør også at en del kausale sammenhenger blir avdekket. Det kan også nevnes at tidsaksen i den amerikanske versjonen tilsynelatende er vesentlig kortere: I originalfilmen får man i segment A4 stifte bekjentskap med den tidligere etterforskeren Toyama, som hadde ansvaret for den opprinnelige drapssaken i huset, og hans unge datter Izumi. Da Toyama drar for å brenne huset ned, ser han – i en slags fremtidsvisjon – datteren og hennes venninner besøke huset. Like etter dukker Kayako opp og tar livet av etterforskerne som arbeider med å undersøke de nye hendelsene i huset. Segment A5 handler også om datteren Izumi, nå betraktelig eldre enn i det foregående segmentet, der hun oppfylder farens ”profeti” og kommer i kontakt med forbannelsen. I et nyhetsinnslag får man vite at Rika er funnet død. I realiteten medfører dette enten at det har tatt flere år fra Rika blir reddet fra huset i segment A4 og til hun til slutt blir drept i segment A6, eller at det har tatt svært lang tid fra hun blir drept i segment A6 og til liket hennes blir funnet i segment A5. Eventuelt kan man tenke seg en kombinasjon av begge disse årsakene, uten at det blir nærmere gjort rede for i filmen. Den amerikanske versjonen later på sin side til å presentere de aller fleste hendelsene over en periode på bare noen få dager; i kronologisk rekkefølge blir Matthew og Jennifer drept i segment B6, hjemmehjelpen Yoko besøker huset i segment B2, Karen kommer til huset i B4, Susan blir drept i B8 (hennes telefonsamtale til huset gjør at man kan fastslå at dette skjer delvis parallelt med B4) og Karen konfronterer Kayako i segment B12. ”Flashbackene” til subplottet med den amerikanske læreren Peter, de opprinnelige drapene i huset og familien Williams innflytting i huset er således de eneste elementene i historien som faller utenfor denne relativt korte tidsaksen. Til tross for at den amerikanske versjonen ikke inneholder segmentene som omhandler Toyama og Izumi, varer faktisk filmen 4 minutter lenger enn originalfilmen (henholdsvis 96 minutter og 92 minutter). Det er plausibelt at de ekstra minuttene, samt tiden i de

fraværende segmentene blir benyttet til en omfattende presentasjon av protagonisten Karen i segment B3 og til hennes egen etterforskning av hva som egentlig skjer i huset med forbannelsen. Faktisk tar det om lag 14 minutter før protagonisten Karen kommer til huset i den amerikanske versjonen, mens den tilsvarende karakteren Rika kun bruker drøye tre og et halvt minutt i den japanske filmen. Sistnevnte henger også sammen med segmentet om Peter, som ikke er tilstedeværende i originalfilmen, siden dette segmentet bidrar til å hjelpe Karen med å forstå bakgrunnen for hendelsene.

Filmene avsluttes heller ikke på samme måte: Den japanske versjonen henter til at Rika forstår at hun er ”dømt” til å leve ut forbannelsen og ta Kayakos plass, blant annet ved flere ganger å vise Rikas ansikt i en ”Kayako-lignende” form i segment A6. Etter at Rika er død, avslutter filmen med å vise bilder av et folketomt Tokyo fylt av plakater som viser savnede personer, noe som kan tolkes som et hint om at forbannelsen har vokst seg så stor at den har tatt livet av alle menneskene i nærheten. Til sist får man se at Rika har fullført sin transformasjon til Kayakos form der hun ligger innpakket i en plastikkposte på loftet, nå med langt sort hår. Den amerikanske versjonen tar imidlertid på sin side ikke livet av Karen, antyder ikke at forbannelsen har tatt livet av flere enn de vi har sett, og er således langt mindre dystert og pessimistisk i sin avslutning enn den japanske originalen. Avslutningsscenene viser faktisk at protagonisten Karen overlevde konfrontasjonen med Kayako og Takeo i huset og at hun er på likhuset for å se kjæresten Doug. Filmen avslutter deretter med en nokså arketyrisk ”cliffhanger”: Vi får vite at huset ble reddet fra å brenne ned, og mens kameraet roterer rundt Karen oppdager vi at Kayako står bak henne. Dette er, i likhet med den japanske versjonen, ikke noen oppløftende og fullendt avslutning på historien siden forbannelsen tydeligvis ikke er stanset. Jostein Gripsrud (1989a) påpeker at det allerede på 1940-tallet oppstod en konvensjon innenfor skrekkfilmgenren der avslutningene ikke nødvendigvis bestod av en beroligende beskjed om at Det Onde var utslettet, men heller at ”Dyret rører på seg igjen i siste bilde, når en trodde det var utslettet”. Sett i forhold til den japanske originalfilmen der alle karakterene i filmen er døde, samt dens pessimistiske skildring av folketomme gater fylt av plakater med savnede personer, må man kunne hevde at nyinnspillingen fremstår som noe mer positiv.

Som følge av den amerikanske filmens avslutning, kan man si at protagonisten Karen har en funksjon som såkalt ”final girl”, både i form av at det er hun som til slutt står

igjen og må konfrontere monsteret, men også som følge av at hun fungerer som filmens ”etterforskende instans”; det er Karen som prøver å finne ut hva som har skjedd i huset, etter hvert med et overordnet mål om å stanse forbannelsen. Nyinnspillingen har dermed fått et langt sterkere preg av ”detektivhistorie” enn det som var tilfellet i originalfilmen. I segment B10 kan man se Karen etterforske og undersøke husets historie, hun oppsøker enken til Peter og har gjennom store deler av filmen som mål å gjøre ende på forbannelsen i huset. Ingen av disse elementene har fått plass i den japanske versjonen. Kjærlighetsforholdet mellom Karen og Doug er også et element som kun er tilstedeværende i nyinnspillingen; i originalfilmen er det den kvinnelige karakteren Mariko, Rikas venninne, som kan sies å tilsvare karakteren Doug. Dette er interessant i forbindelse med Karens rolle som ”final girl” siden filmen hintet om at hun og Doug har sex før ekteskapet, og hun representerer således ikke det jeg tidligere har omtalt som den puritanske moralismen som er typisk for disse kvinnelige protagonistene. Rika, på sin side, representerer faktisk i større grad denne typen moralisme, uten at hun av den grunn kan bli kategorisert som en ”final girl” i den japanske originalfilmen.

Årsaker til narrativ ulikhet

Hvilke årsaker kan man så fremheve som viktige for at det narrative elementet i filmene skiller seg såpass mye fra hverandre? David Kalat påpeker at amerikanske skrekkfilmer ofte anstrenger seg for å etablere logiske og rasjonelle forklaringer på de fenomener som utspiller seg på lerretet, mens man uten videre aksepterer spøkelser, monstre, psykiske krefter og andre paranormale opplevelser innenfor den japanske skrekkfilmtradisjonen (Kalat, 2007: 17-18). Brigid Cherry påpeker at mens skrekkfilmformer som ”klassisk gotisk skrekk” samt ”slasher-” og ”stalkerfilmer” har vært populære i Vesten, har filmer som omhandler det overnaturlige stått sterkt i Japan siden 1950-tallet (Cherry, 2009). Dette understreker hun også tydelig når hun beskriver skrekkfilmgenrens utvikling på 1970-tallet:

”This period also saw the flourishing of horror cinema in Korea, Hong Kong and Japan and these often took different forms than the American slashers in featuring superstition, demons, ghosts, and revenge...” (Cherry, 2009).

En av årsakene til at man i Japan lettere aksepterer slike overnaturlige fenomener kan i følge Kalat (2007) være en konsekvens av kulturelle ulikheter mellom USA og Japan. I henhold til den opprinnelige japanske religionen *shintoisme*, finnes det for eksempel en parallell, åndelig verden som er befolket av guder, demoner og spøkelser. Mange japanere har derfor tradisjonelt levd i den tro at deres liv finner sted i skyggen av de som har levd før dem:

”In Old Japan, the world of the living was everywhere ruled by the world of the dead – the individual, at every moment of his existence, was under ghostly supervision. In his house, he was watched by the spirits of his fathers; without, he was ruled by the god of his district” (Hearn, 1904 sitert i Balmain, 2008: 43).

Videre hevder Kalat at man i Hollywood som regel konstruerer sine skrekkfilmer rundt ett enkelt monster, og dersom protagonisten(e) finner en måte å stanse eller ødelegge dette ”sorte fåret”, så vil det normale bli gjenopprettet. Mange av de moderne japanske skrekkfilmene opererer imidlertid med overnaturlige fenomener som forplanter seg i form av virale forbannelser som vokser eksponensielt i både styrke og utstrekning etter hvert som de krever sine ofre. Disse fortellingene er ifølge Kalat mørke, ulykkelige historier om evigvarende nederlag og uendelig lidelse, der karakterene ikke har noen mulighet til å unnsnippe (Kalat, 2007: 17-18).

Dette kan forklare hvorfor den amerikanske nyinnspillingen i langt større grad enn originalfilmen fremstår som en ”detektivfortelling”, der protagonisten søker en forklaring på antagonistens motiver og en løsning på hvordan hendelsene kan bli stoppet. Bakgrunnen og motivet for hva som har forårsaket forbannelsen blir for eksempel aldri utdypet noe særlig i originalfilmen, mens protagonisten Karen gjennom sine undersøkelser i nyinnspillingen avslører at det er snakk om et sjalusidrap. Til tross for at man ikke eksplisitt forklarer de hevngjerrige spøkelsenes eksistens, redegjøres i hvert fall deres motiver og bakgrunn grundigere enn i den japanske versjonen. I så måte er det ikke bare selve filmen som består av flere kausale sammenhenger og logiske forklaringer på hendelsene, men filmen i seg selv og sin oppbygging later til å søke etter fornuft og rasjonalitet. I samsvar med det Kalat sier, er også den amerikanske versjonen i større grad sentrert rundt én antagonist, nemlig Kayako. Den lille gutten Toshio er med i enkelte av drapsscenene, men i all hovedsak er det Kayako som utøver hevn over de som kommer i kontakt med forbannelsen. I

den japanske versjonen kan man derimot peke på flere antagonister – eller monstre – blant annet Kayakos ektemann Takeo i segment A6 og venninnene til Izumi i segment A5.

Amerikanernes søken etter rasjonelle og logiske forklaringer på tilsynelatende uforklarlige hendelser leder over i en annen del av denne analysen, nemlig hvordan skrekkscenene og spenningen blir bygget opp. Vil ønsket om rasjonalitet og fornuft i den amerikanske versjonen medføre at spenningen bygges opp og utløses på ulike måter i de to filmene? For å undersøke dette vil jeg analysere segmentene A2 og B6, som på en og samme tid er både like og ulike.

Komparativ analyse - spenningsoppbygging

Segmentene A2 og B6 skildrer henholdsvis hvordan de unge ekteparene Katsuya/Kazumi og Matthew/Jennifer blir drept i det forbannede huset. De to filmversjonene starter svært likt: Kazumi og Jennifer blir begge vekket av merkelige lyder etter å ha sovnet på sofaen. Når de våkner er huset fullt av rot. I den japanske filmen ser Kazumi våte håndavtrykk på den ene døren, mens Jennifer i den amerikanske filmen oppdager flere våte fotspor på gulvet. Den japanske filmen viser så i billedkanten Toshio som lener seg ut fra trappen, men når Kazumi snur seg forsvinner han brått. Videre oppdager karakterene i begge filmene en sort katt i trappen som blir plukket opp av to bleke armer når de følger etter den. Oppe i andre etasje kan man i den japanske versjonen se Toshio som løper rundt et hjørne, og Kazumi som følger etter. Like etter at hun forsvinner ut av bildet hører man katteskrisk og menneskeskrisk før bildet blir sort. I den amerikanske versjonen ser man Jennifer bevege seg inn på et rom i andre etasje, og mens kameraet zoomer inn, blir døren smelt igjen og bildet går i sort. Neste sekvens – der ektemennene kommer hjem – starter også svært likt i de to versjonene av filmen: Både Katsuya og Matthew kommer hjem til et rotete hus, og finner etter hvert sine respektive ektefeller liggende paralyisert i en seng i andre etasje. Deretter går filmene i ulike retninger: Mens Matthew, i den amerikanske nyinnspillingen, lener seg over Jennifer i sengen og sier at han skal ringe en ambulanse, reiser Toshio seg opp i forgrunnen av bildet akkompagnert av en lydeffekt – et slags kraftig katteskrisk – som må kunne hevdes å

skulle gi samme effekt som et "sjokk-klipp". Videre fylles lydbildet – og således det filmatiske rommet – med flere kattelyder og lyden av fotspor. Jennifer setter seg så halvveis opp i sengen før hun faller livløs tilbake, mens Toshio dukker frem over Matthew. Ved hjelp av en brå bevegelse av Toshio i bildet, samt lyden av et katteskrig, etterlignes nok en gang effekten av et "sjokk-klipp" før bildet igjen går i sort og segmentet avsluttes. I den japanske versjonen får man derimot se Toshio i rommet i et par mer subtile sekvenser før tilstedeværelsen hans avsløres for Katsuya: Først får man som tilskuer se Toshio bevege seg fra høyre til venstre billedkant bak Katsuya mens han forsøker å tilkalle en ambulanse, mens han brått er borte i det Katsuya snur seg. Videre kan man se Toshio lene seg over Kazumi i sengen i samme bilde som Katsuya undersøker et skap i rommet, sannsynligvis på leting etter spøkelset han enda ikke har oppdaget. Omsider oppdager Katsuya Toshio i hjørnet bak sengen. Deretter setter Kazumi seg halvveis opp i sengen før hun faller livløs tilbake, slik som tilfellet også var med Jennifer i nyinnspillingen, mens en mørk skygge senker seg over ansiktet til Katsuya og ansiktet hans endrer seg fra skrekkslagent til ondskapsfullt.

Den amerikanske versjonen er altså langt raskere ute med å avsløre tilstedeværelsen til Toshio for Matthew, og spenningen blir i denne sekvensen også relativt raskt utløst med klippet der Toshio plutselig dukker opp foran ansiktet til Matthew. Fra Jennifer våkner og til det siste klippet med Toshio og Matthew går det om lag fire og et halvt minutt, mens lengden på det tilsvarende segmentet i originalfilmen er nærmere syv minutter. Dette kan sies å være noe overraskende, i og med at nyinnspillingen totalt sett er noen minutter lenger. Den japanske filmen benytter seg også i større grad av publikums kunnskap for å bygge opp spenningen: Som tilskuer oppdager man som nevnt at Toshio er tilstede i rommet lenge før Katsuya oppdager ham, og man får således se Toshio i bildet samtidig som Katsuya desperat prøver å finne ut hva som skjuler seg i rommet. I den amerikanske nyinnspillingen oppdager man Toshio samtidig som karakteren Matthew, og som tilskuer opplever man derfor det samme sjokket som karakteren i filmen siden man sitter med omtrent den samme kunnskapen. Det er også interessant at karakteren Katsuyas tilstedeværelse i filmen ikke stopper etter hendelsene i andre etasje, slik tilfellet er med Matthew, han er fortsatt med da søsteren Hitomi kommer for å spise middag samme kveld. Fortsatt med et ondskapsfullt ansiktsuttrykk, og mumlende om utroskap og et barn som ikke

er hans, kaster han søsteren ut. Dette kan tenkes å sammenheng med David Kalats påstand om at amerikanske skrekkfilmer har et nokså ensidig fokus på frykt for døden i seg selv, det vil si en frykt for den overgangen som finner sted akkurat i det øyeblikket livet ender, mens døden i japanske skrekkfilmer ser ut til å inntreffe en stund *etter* at det fysiske livet har tatt slutt. De japanske skrekkfilmene er således ikke filmer som nødvendigvis omhandler det å dø, men heller den tiden som følger etter dette. Dette leder til at mange av de japanske skrekkfilmene, som nevnt over, får et større fokus på det overnaturlige enn det som er tilfellet i Vesten. Den amerikanske nyinnspillingen avslutter således sin fortelling om Matthew og Jennifer idet deres fysiske liv tilsynelatende er over, mens karakteren Katsuya altså får være med noe lenger i den japanske versjonen. Det er for øvrig uklart om Katsuya faktisk er død i scenen der han kaster ut søsteren eller om han er besatt og oppslukt av forbannelsen, slik som når Rika tilsynelatende har blitt transformert til Kayako i filmens avslutning, men det er uansett liten tvil om at karakterens ”normale liv” er over.

I forbindelse med denne analysen av hvordan spenningen bygges opp og utløses i de to filmversjonene kan det nevnes at Brigid Cherry påpeker at mange velger å omtaler skrekkfilmopplevelser som en form for ”berg-og-dalbane”-tur. Dette impliserer en variasjon mellom det å bygge opp spenning og forventninger om noe skremmende, og det klimatiske øyeblikket når spenningen og forventningene utløses. Denne syklusen blir som regel gjentatt flere ganger – med stadig sterkere følelser – inntil filmen når den siste, klimatiske sekvensen (Cherry, 2009: kapittel 2). David Kalat hevder derimot at de japanske filmene ikke kan betegnes som ”berg-og-dalbane”-sykluser på samme måten. Han påpeker at ordet ”wet” i ”dead wet girls” ikke bare henviser til det filmatiske ideogrammet vann som jeg tidligere har nevnt. I Japan kan nemlig konseptet ”våt” også ha betydningen emosjonell, og japanerne betegner ofte sin egen kultur som ”våt” i motsetning til de ”tørre” amerikanerne. Med dette menes det at den japanske kulturen prioriterer følelser og det emosjonelle høyt, mens den amerikanske kulturen i større grad vektlegger fornuft og rasjonalitet. Ifølge Kalat kan dette forklare hvorfor amerikanske skrekkfilmer bruker så mye tid og krefter på å etablere logikk, mens de japanske filmene uten videre aksepterer monstre, psykiske krefter og overnaturlige opplevelser og fenomener (Kalat, 2007: 17). Kalat beskriver effekten dette har på spenningsoppbyggingen i de japanske skrekkfilmene slik:

”Hollywood’s horror movies may put the viewer on an immediate emotional roller-coaster ride, but once the movie is over and its thrills and scares are no longer present on the screen, the audience is likely to be left with little to take away with them. The Haunted School may give you little to scream about right away, but will send you home very, very, sad” (ibid).

Estetikk og stil

Når det gjelder stil og estetikk, er det en rekke eksempler på de typiske filmatiske ideogrammene som tilhører J-Horror i begge filmversjonene: Langt sort hår (for eksempel i A3, B5), grumsete vann og våte fotavtrykk (A2, B5, B6) samt gjentatte eksempler på kvinnelige demoner/spøkelseser gjennom begge filmene. Tilstedeværelsen av den sorte katten gjennom begge filmene er også interessant, og bør kanskje regnes med blant de øvrige arketyperiske symbolene i filmen: Ifølge Doug Cummings (2005) bærer de sorte kattene på en lang tradisjon av mytisk mistillit som følge av sin nattlige og hemmelighetsfulle oppførsel og historier om formskiftende katter og ”monsterkatter” – *bakeneko* – som søker hevn for sine avdøde eiere. På 1950-tallet var faktisk *kaibyō* (filmer om spøkelseskatter) en populær subgenre i japansk skrekkfilm. Sorte katter har også i den vestlige verden vært opphav til overtro, blant annet som et dyr som bringer uhell og ulykke. Det er derfor interessant at bilder av den sorte katten, eller kattelyder ser ut til å være med på å varsle om at noe fælt er i ferd med å skje forut for flere av de klimaktiske scenene. I denne forbindelsen kan det nevnes at den sorte katten også må kunne hevdes å være en referanse til den klassiske japanske skrekkfilmen *Yabu no naka no kuroneko* (1968). I denne filmen kan de sorte kattene skifte form til spøkelsene av sine eiere, og har funksjon som et illevarslende tegn om at noe er i ferd med å skje. Den sorte katten i *Ju-On* og *The Grudge* kan sies å ha en tilsvarende funksjon som et illevarslende symbol. En annen plausibel referanse som kan nevnes er dusjscenene (A6, B9) som, spesielt i den amerikanske versjonen, later til å henvise til *Psycho* (1960).

Dersom man ser på filmenes tematikk medfører grepet med å plassere amerikanske karakterer i Tokyo at man kan skille ut en tematikk i den amerikanske versjonen som av naturlige årsaker ikke er tilstede i originalfilmen, nemlig fremmedfølelsen eller det Michael Eaton, som tidligere nevnt, sannsynligvis ville ha ansett som et av to mulige fortellingspremiss; ”the fish out of water”. Dette kommer til syne blant annet i

segment B3 da Karen og Doug observerer et tradisjonelt japansk ritual som de ikke helt forstår, hvorpå Doug tenner en sigarett mens japanerne brenner røkelse og ber bønnen, og også senere når Karen får beskjed om å ”ta med seg et kart” for ikke å gå seg vill. Denne tematikken er også synlig i segment B5 der familien Williams stiller seg spørrende til skikken med å ta av seg skoene i huset, og i segment B6 der Jennifer er ute av stand til å kjøpe noe annet enn nudler å spise fordi hun ikke forstår hva som står på etikettene i butikken. På denne måten, ved å presentere kulturelle særegenheter som er ukjente for de fleste ikke-asiatiske tilskuerne, blir man informert om visse japanske skikker, samtidig som man får en økt følelse av ubehag og fremmedgjøring – i likhet med de amerikanske karakterene som har ”forvillet” seg til Tokyo.

Filmatiske hybrider

Jay McRoy (2008) påpeker at mange typiske estetiske elementer ved japansk skrekk er tilstede i filmene, deriblant lange sorte hårlokker som rammer inn brede stirrende øyne, illevarslende klipp med skyvedører og skyggeaktige spøkelseskarakterer som gjør sine ofre paralyserte av skrekk. McRoy mener imidlertid at regissør Shimizu også har benyttet seg av en mer typisk amerikansk estetikk i filmene, nemlig den som kjennetegner ”slasher-” og ”stalkerfilmene” fra 1970- og 1980-tallet. Dette er mest tydelig gjennom en sporadisk justering av tilskuernes blick, slik at dette i tur blir identisk med ofrenes og monstrenes blick. Jeg har også tidligere nevnt hvordan protagonisten Karen, i nyinnspillingen, kan anses som en ”final girl”; et annet varemerke fra de amerikanske ”slasher-” og ”stalkerfilmene”. Ifølge McRoy fører denne ”kollisjonen” av amerikansk og japansk stil og estetikk til at disse filmene blir til et par filmatiske hybrider som appellerer til seere som er kjent med ikonografien og kinematografien i både amerikansk og japansk skrekk (McRoy, 2008: 97). En hybrid, som kan forklares som ”et sluttprodukt som består av en miks av ulike elementer”, vil altså i denne sammenhengen være en film som blander elementer fra japansk og amerikansk filmtradisjon og mikser dem til et sluttprodukt som er lett gjenkjennelig for både amerikanske og japanske tilskuere. Jeg har tidligere i oppgaven diskutert begrepet transnasjonalisme, og kanskje kan dette hjelpe til å beskrive og forklare miksen av japanske og amerikanske konvensjoner enda tydeligere enn McRoy’s hybridbegrep. Dersom man omtaler en film som ”transnasjonal” innebærer dette at

filmen har røtter i flere ulike land og filmkulturer og at den henter blant annet inspirasjon, kunnskap og teknikker fra flere av disse. Jeg skrev i kapittelet om nyinnspillinger at Gary G. Xu hevder at en del japanske filmskapere rådfører seg med amerikanske produsenter allerede i manuskriptfasen av sine produksjoner. Dersom dette er riktig kan det hevdes at disse filmene allerede på dette stadiet er i ferd med å bli transnasjonale produkter som blander ideer og erfaringer fra de to filmindustriene. Selv om begrepet transnasjonal altså kan regnes som like treffende i beskrivelsen av disse filmene som hybrid velger jeg å benytte begrepet hybrid gjennom resten av oppgaven for å unngå å bruke disse om hverandre.

Når det gjelder de visuelle elementene i filmene – for eksempel de filmatiske ideogrammene som regnes som typiske for J-Horror – har David Kalat et interessant poeng: Han hevder at uansett om gamle tradisjoner, myter og overtro en gang stod sterkt i den amerikanske filmkulturen, så har disse for lengst druknet i den voldsomme strømmen av nyinnspillinger og oppfølgere. Derfor har det, ifølge Kalat, ikke så mye å si om de filmatiske ideogrammene har noen kulturell betydning for amerikanske tilskuere. Siden *The Ring* (2002) var en suksess og samtidig introduserte disse symbolene og ideogrammene for amerikanerne, så virker de nå ikke fremmede, men passer mer eller mindre naturlig inn i amerikansk film (Kalat, 2007: 242). Sett på denne måten er nyinnspillingspraksisen i Hollywood en medvirkende faktor for at disse filmene kan betraktes som hybrider, siden den bidrar til at amerikanske filmskapere og tilskuere adopterer elementer som i utgangspunktet er typiske for andre land og filmindustrier.

Som filmatiske hybrider er det også interessant å se på hvilke røtter den underliggende tematikken i filmene har. De mest grunnleggende temaene må kunne hevdes å være urolige familieforhold, oppløsning av kjernefamilien, familievold og utroskap. Det er også klart at forbannelsen i de to filmene har blitt etablert i forbindelse med at det har blitt gjort urett mot en kvinne. Således kan tematikken sies å passe inn både med det jeg tidligere har omtalt som ”klassisk gotikk”, der fortellingene ofte tok utgangspunkt i kvinner som ble forfulgt av sine ektemenn, og med det Collette Balmain omtaler som ”Edo-gotikk” der det ble gjort urett mot kvinner under samuraitiden. Slike skrekkhistorier, som tar utgangspunkt i urolige familieforhold og endrede kjønnsroller, er ifølge Jay McRoy velkjente både i USA og Japan (ibid: 94-95). Det ”hevneende ånd”-motivet – *onryou* – som fra gammelt av har

vært et viktig element i japansk skrekklitteratur og drama er også i aller høyeste grad tilstede i disse filmene. Disse ”hevne åndene” er, som tidligere nevnt, viktige elementer i historier om forurettede, primært kvinnelige karakterer som søker hevn (ibid: 75-76). Tematikken i filmene peker altså også i retning av det Jay McRoy omtaler som filmatiske hybrider: Det er en grunnleggende tematikk i filmene som er lett gjenkjennelig for både amerikanske og japanske tilskuere, med et mer typisk japansk motiv – onryou – på toppen, som for å understreke at det faktisk er en japansk fortelling man har med å gjøre. Dette er i samsvar med den britiske filmkritikeren – og ekspert på asiatisk film – Tony Rayns påstander om tilstanden i østasiatisk film: Han påstår blant annet at den sørkoreanske regissøren Chan-wook Park har funnet ut at universelle temaer og arketyper gjør seg bedre i internasjonale markeder enn kulturelle detaljer, og at dette lar seg merke i nyere eksempler fra Parks filmografi (Hunt og Wing-Fai, 2008: 4).

For å oppsummere, er det altså tydelig at regissør Takashi Shimizu benytter estetiske og stilistiske konvensjoner både fra japansk og amerikansk skrekkfilm. Også sett fra et tematisk ståsted er det mulig å se hvordan de to versjonene av filmen bygger på klassisk tematikk som er både velkjent, og velbrukt, i japansk og amerikansk skrekkfilm i lang tid. Til tross for disse filmatiske og tematiske likhetene er det imidlertid nokså store forskjeller i narratologi og oppbygging av skrekk i de to filmene: Mens den japanske versjonen er oppdelt i seks ukronologiske navngitte kapitler, blir fortalt uten noen klar protagonist og avsluttes pessimistisk og med flere løse tråder, har den amerikanske versjonen en enklere kronologi, den er tydelig fokusert på protagonisten Karen og hennes forsøk på å avdekke forbannelsen i huset og den avsluttes mindre pessimistisk, men med en typisk ”cliffhanger”. For eksempel er protagonisten fortsatt i live når den amerikanske filmen slutter, mens stort sett alle introduserte karakterer i den japanske filmen er døde. Det gis også visuelle hint om at den virale forbannelsen kan ha vokst seg så sterk at den har tatt livet av alle mennesker i nærheten. Den japanske filmen tar seg også lenger tid til å bygge opp dyster og skummel stemning, blant annet ved å gi tilskuerne mer kunnskap enn karakterene om hva som skjer rundt dem – slik jeg viste i analysen av segment A2 og B6. Analysen av disse to segmentene viste også at den amerikanske versjonen lot tilskueren besitte omtrent samme kunnskap som karakterene i scenen, for å kunne

skremme og sjokkere tilskuerne like mye som karakterene når spøkelsesgutten Toshio dukker opp i rommet. Dette kan sies å være i samsvar med ulike filmteoretiske påstander om at amerikanske skrekkfilmer fungerer som ”berg-og-dalbane-sykluser”, mens japanske skrekkfilmer i mindre grad vektlegger denne formen for hurtig og umiddelbar skrekk, men heller ønsker å gi en følelse av ubehag som blir værende hos tilskueren i lenger tid. Kulturelle ulikheter som forskjellige syn på døden og differensierte innstillinger til rasjonelle forklaringer på tilsynelatende uforklarlige hendelser er plausible årsaker til hvorfor disse filmene på en og samme tid fremstår som både like og ulike.

Honogurai mizu no soko kara og Dark Water

Den japanske originalfilmen er regissert av Hideo Nakata, som også regisserte viktige *Ringu* (1998), mens nyinnspillingen er regissert av Walter Salles. Filmene omhandler en nyseparert mor og hennes datter (Yoshimi/Ikuko og Dahlia/Ceci), som midt i en tøff skilsmisse forsøker å starte et nytt liv for seg selv. Yoshimi og Ikuko flytter i originalfilmen inn i et slitt leilighetsbygg i en japansk by, Dahlia og Ceci i nyinnspillingen flytter inn i et tilsvarende slitt bygg på Roosevelt Island i New York City. Kort tid etter at de flytter inn begynner det å oppstå mystiske hendelser, og det kan se ut til at leilighetsbygget er besøkt av en liten jente som nekter å la dem være i fred. I tillegg lekker det vann fra taket i leiligheten, en lekkasje som stadig forverrer seg. Er bygget faktisk besøkt? Er det eksmannen som forsøker å skremme henne for å oppnå delt foreldrerett? Eller er alle de skremmende hendelsene en konsekvens av Ikuko og Dahlias skrantende psykiske tilstand?

Segmentering av *Honogurai mizu no soko kara* (Nakata, 2002)

- C1** I et tilbakeblikk ser vi en ung Yoshimi som står alene igjen i regnet mens alle de andre barna på skolen blir hentet. I nåtiden befinner Yoshimi seg på et meglingsmøte i forbindelse med skilsmisse fra ektemannen. De krangler om foreldreretten til datteren Ikuko.
- C2** Yoshimi og datteren Ikuko drar på visning for å få seg leilighet. Mens Yoshimi er opptatt forsvinner Ikuko, hun blir funnet igjen på taket av bygningen der hun har oppdaget en rød veske. Denne blir lagt igjen i resepsjonen.

- C3** De flytter inn i den nye leiligheten. Mens de ligger på sengen oppdager de en dryppende, fuktig flekk i taket. Den røde vesken er tilsynelatende blitt hentet fra resepsjonen, men Yoshimi finner den igjen i et bosspann utenfor. Den dryppende flekken blir større og Yoshimi hører lyder fra etasjen over, men når hun oppsøker leiligheten får hun ingen respons. Idet hun befinner seg i heisen oppdager hun en liten jente i døråpningen.
- C4** Yoshimi er på jobbintervju, mens Ikuko venter på å bli hentet på skolen. Da hun kommer til skolen er Ikuko borte, men hun oppdager en savnet-plakat som ser ut til å stemme overens med jenten hun så i leilighetsbygget. På vei hjem møter hun Ikuko og faren som har hentet henne. Den røde vesken dukker opp igjen, denne gang på taket.
- C5** Ikuko er på skolen og leker gjemsel. Idet hun har gjemt seg, ser hun jenten i den gule regnkåpen komme mot seg. Lærerne finner henne kollapset. Ifølge lærerne har Ikuko oppført seg merkelig og snakket mye med seg selv. Vi får høre om den savnede jenten Mitsuko.
- C6** Det er nytt meglingsmøte mellom Yoshimi og eksmannen. Advokatene virker langt mer kritiske til Yoshimi denne gangen og stiller åpenbare spørsmål vedrørende hennes evne til å ta vare på Ikuko. Yoshimi mistenker eksmannen for å stå bak de mystiske hendelsene og lar sinnet gå utover ham. Hun treffer en ny advokat som hjelper henne.
- C7** I leiligheten drypper det stadig mer vann fra taket. Yoshimi sovner og drømmer om Mitsuko som ikke ble hentet på skolen. Når hun våkner dekker fuktflekken nesten hele taket og sengen er klissvåt. Ikuko er borte igjen. Yoshimi leter etter henne på taket, der hun nok en gang finner den røde vesken. Etter hvert tar hun seg inn i leiligheten over, som viser seg å ha tilhørt Mitsuko og moren. Denne er oversvømt av vann, men hun finner Ikuko der.
- C8** Den nye advokaten kommer for å hjelpe Yoshimi. Hun har egentlig bestemt seg for å flytte, men advokaten overtaler henne til å bli boende til etter saken om foreldre retten er avgjort. Taket blir fikset.
- C9** Yoshimi og Ikuko spiser middag. Når Yoshimi skal finne frem skolevesken til Ikuko, finner hun den mystiske røde vesken oppi den. Yoshimi drar igjen opp

på taket til vanntårnet mens Ikuko blir igjen i leiligheten. I et tilbakeblikk får vi se hva som skjedde med Mitsuko da hun falt ned og druknet i vanntårnet. Tilbake i leiligheten finner Yoshimi en bevisstløs Ikuko som nesten har blitt druknet, og bærer henne ut i heisen. Derfra ser hun Ikuko komme ut fra leiligheten og oppdager at det er Mitsuko hun holder i armene sine.

C10 Ti år senere: Ikuko er tilbake der hendelsene fant sted da hun var liten. Hun besøker det gamle leilighetsbygget. Hele bygget ser falleferdig ut, unntatt den gamle leiligheten til Yoshimi og Ikuko som ser helt lik ut som den gjorde ti år tidligere. Hun finner moren i leiligheten og sier at hun vil bo hos henne, men moren beklager at de ikke kan være sammen. I bakgrunnen ser vi spøkelset av Mitsuko, men når Ikuko snur seg forsvinner både hun og Yoshimi.

Segmentering av *Dark Water* (Salles, 2005)

- D1** I et tilbakeblikk ser vi en ung Dahlia som står alene i regnet etter at alle de andre barna har blitt hentet. I nåtiden er den voksne Dahlia i ferd med å skilles, og skal på meklingsmøte i forbindelse med skilsmissen. Det krangles om foreldreretten til datteren Ceci.
- D2** Dahlia og Ceci er på visning for å få seg leilighet. Under visningen forsvinner Ceci, men hun blir funnet igjen på taket. Der har Ceci funnet en ryggsekk som hun blir lovet å få dersom ingen henter den på en uke. Eksmannen blir rasende for at Dahlia og datteren flytter til Roosevelt Island i stedet for Jersey City der han bor.
- D3** De flytter inn i den nye leiligheten. Oppdager en kraftig, dryppende fuktplekk i taket. Ceci begynner på ny skole, Dahlia får seg ny jobb.
- D4** Dahlia sovner på sofaen etter å ha tatt tabletter. Våkner av lyder fra leiligheten over. Ingen svarer når hun banker på, men døren er åpen. Leiligheten viser seg å være helt oversvømt. Ifølge vaktmesteren, Mr. Veeck, er det to tenåringspøbler i bygget som står bak. På skolen får Dahlia høre at datteren har fått en usynlig venn kalt Natasha.
- D5** Eksmannen observerer at Dahlia følger Ceci til skolen. Dahlia forsøker å skaffe seg en advokat, og tar kontakt med Platzer. Ifølge lærerne på skolen er den usynlige vennen til Ceci stadig mer ”tilstede”. Ifølge Mr. Veeck har ryggsekken fra taket blitt hentet.
- D6** Ceci blir hentet av faren for helgen. Dahlia blir plaget og skremt av de to tenåringspøblene mens hun vasker klær. Finner igjen ryggsekken i bosset, ser at den tidligere har tilhørt en Natasha.
- D7** Dahlia tar noen tabletter og går og legger seg. Hun har en drøm der hun stadig forveksler Natasha med datteren Ceci. Når hun våkner har hun sovet i 24 timer, lekkasjen i taket er tilbake.

- D8** Dahlia møter sin nye advokat. Eksmannen anklager henne for å være mentalt ustabil som følge av sin barndom, og påstår at hun lider av paranoide vrangforestillinger. Han er bekymret for at dette skal ha en negativ effekt på Cecis mentale helse.
- D9** Ceci kommer hjem fra faren. Dahlia observerer sin eksmann, tilsynelatende sammen med de to pøblene fra leilighetsbygget. Den mystiske ryggsekken dukker opp igjen, og Dahlia gir datteren beskjed om ikke å snakke med sin usynlige venn mer.
- D10** Ceci kollapser på skolen og blir sendt til sykehus med faren, siden de ikke får tak i Dahlia på jobb. Dahlia bryter mer eller mindre sammen når hun verken finner eller får kontakt med datteren.
- D11** Advokaten og husverten kommer til leiligheten. Husverten lover å ordne opp i leiligheten og lekkasjene. Ceci skal bli vurdert av en psykolog. Det viser seg at begge de to voksne i leiligheten over har reist hver til sitt, uten å ta med seg datteren Natasha.
- D12** Dahlia følger etter et sett våte fotavtrykk til taket. Her klatrer hun opp på vanntårnet, og i en visjon/tilbakeblikk får vi se hvordan Natasha falt oppi og druknet der. Mr. Veeck blir pågrepet av politiet mistenkt for å ha skjult hvordan Natasha døde. Eksmannen kommer hjem med Ceci fra sykehuset og Dahlia forteller ham at hun vil flytte til Jersey City slik at de kan dele på foreldreomsorgen.
- D13** Dahlia tror hun leser en historie for Ceci etter at hun har vært i badekaret. Det viser seg imidlertid at Ceci fortsatt befinner seg i badekaret og at det er Natasha hun leser for. Etter at Dahlia oppdager dette forsøker Natasha tilsynelatende å drukne Ceci i badekaret. Dahlia lover at hun skal være mor for Natasha og være sammen med henne for alltid. Dahlia dør, og vi ser to spøkelsesaktige skikkelser – Dahlia og Natasha – som går nedover korridoren.
- D14** Tre uker senere flytter Ceci og faren de siste tingene ut av leiligheten. Ceci tenker på moren med tårer i øynene når hun går fra leiligheten. Like etter blir hun sittende fast i heisen og vi ser moren si til Ceci at dersom hun trenger henne kommer hun alltid til å være der. Ceci og faren kjører av sted.

Analyse

Et av de mest interessante aspektene ved disse to filmene er hvordan de i ulik grad fokuserer på, og også fremstiller, protagonistenes psyke. Begge filmene informerer tilskuerne om at protagonisten Yoshimi / Dahlia har opplevd psykiske problemer som følge av sin barndom, og henter således om at alle hendelsene i filmen kan tolkes som subjektive opplevelser hos en mentalt ustabil protagonist. I begge filmene kan det for øvrig skilles ut tre mulige forklaringer på det som skjer i filmen; enten er det protagonisten som psykisk ustabil og det er hennes subjektive opplevelser vi får se, eksmannen som prøver å skremme henne for å vinne foreldreretten til datteren, eller så spøker det faktisk i leilighetsbygget. I den japanske versjonen er det vanskelig å trekke frem en av disse som mer plausibel enn de andre, men i den amerikanske filmen fremstår derimot tolkningen av protagonisten som psykisk ustabil som den klart mest plausible, ikke minst på grunn av en del narrative grep i forhold til originalen: Introduksjonen av de to pøblene i leilighetsbygget og deres skyld i den oversvømte leiligheten fjerner noe av mystikken omkring hva som egentlig skjer og befinner seg der. Disse to karakterene bidrar altså til å legge grunnlaget for et klart årsaks-/virkingsforhold med tanke på hvordan oversvømmelsen i den tomme leiligheten har oppstått. Vaktmesteren i bygget har også blitt gitt en langt større og viktigere rolle i historien, blant annet fordi hans forsøk på å skjule den lille jentens drukningsdød kan tenkes å gi ham et motiv for å kvitte seg med hennes ryggsekk som ble funnet på taket. I likhet med de to tenåringskarakterene nevnt over, bidrar han altså til å etablere kausale sammenhenger for hvorfor ryggsekken forsvinner fra resepsjonen og senere dukker opp i søppelet. Gjennom et kort klipp der vi ser Dahlias eksmann ha tilsynelatende kontakt med de to tenåringspøblene samt hennes påfølgende telefonsamtale til advokaten (segment D9), henter også nyinnspillingen til at protagonisten er paranoid – like etter at advokaten hennes har informert om at eksmannen beskylder henne for å lide av paranoide vrangforestillinger (i segment D8). Ved flere anledninger får man også se Dahlia ta tabletter, og ved en anledning sover hun i 24 timer og har en drøm der hun stadig forveksler datteren Ceci med den mystiske Natasha. Ved en anledning vises således et ”splittet” speilbilde (ikke ulikt det som er tilfellet med Natalie Portmans karakter i *Black Swan* (2010)) av Dahlia i det hun tar tabletter, noe som kanskje også er med på å si noe om protagonistens psyke? Noe av det som underbygger denne tolkningen aller mest er imidlertid det

faktum at det er den samme skuespilleren som spiller Natasha og den unge Dahlia (i blant annet D1). Dette innebærer at når voksne Dahlia ser Natasha, så ser hun bokstavelig talt seg selv som liten. Natasha og Dahlia har tilsynelatende opplevd mye av det samme i sin barndom og Dahlia befinner seg nå midt i et samlivsbrudd, noe som var årsaken til at både hun og Natasha ble forlatt. Da Dahlia mot slutten av filmen (segment D13) lover Natasha at hun skal være hos henne for alltid, kan dette således tolkes som at hun lover seg selv at ingen skal få ”plage” henne lenger og at dødsfallet hennes faktisk er et selvmord. Ideen om at Dahlia projiserer sine egne traumatiske minner fra barndommen på hendelsene i leilighetsbygget forsterkes også av det faktum at hun i en drøm møter sin egen mor i den oversvømte leiligheten over. I den japanske versjonen viser man faktisk ikke ansiktet til den mystiske jenten før i filmens absolutte klimaks, og det er da også av en mer spøkelsesaktig sort. Dette medfører at det opprettholdes en mystikk knyttet til hvem den lille jenten er, og fjerner også den relativt klare tilknytningen mellom Natasha og Dahlia som vises i den amerikanske nyinnspillingen. Det er med andre ord plausibelt at den amerikanske versjonen skildrer protagonistens psyke og kan anses som en subjektiv beskrivelse av hennes opplevelser og minner i forbindelse med samlivsbruddet hun er i ferd med å gå gjennom. I forlengelsen av dette kan man betrakte vannet i filmen som en metafor for Dahlias mentale tilstand og hvordan det etter hvert ”renner over” for henne, ikke minst når vannet flommer over i vanntårnet mot slutten av filmen. En scene som kan hevdes å være litt på kanten av denne tolkningen er i segment D14, mens Ceci og faren er i ferd med å flytte de siste tingene ut av leiligheten: Ceci blir sittende fast i heisen, Dahlia dukker opp og forteller at hun alltid kommer til å være der når Ceci trenger henne, og når faren til Ceci endelig får åpnet heisdørene har håret til Ceci blitt flettet. Dette trenger imidlertid ikke å tolkes som at det faktisk er Dahlias spøkelse som er i heisen; det er også mulig at denne avslutningsscenen er en subjektiv skildring fra Cecis synsvinkel på samme måte som resten av filmen har vært skildret gjennom Dahlias øyne, og at hun faktisk bare ser for seg at moren er der sammen med henne i heisen. Tidligere i filmen har man for eksempel blitt fortalt at Ceci skal bli vurdert av psykolog, og at faren har vist bekymring for at hennes mentale helse er i ferd med å utvikle seg slik som Dahlias. Det faktum at Ceci gjennom deler av filmen har hatt en svært ”levende” usynlig venn tyder også på sterk kreativitet og innbilningsevne, og som følge av dette også evnen til å skape en slik opplevelse. Det er heller ingen toveis kommunikasjon mellom Ceci og Dahlia i heisen – det er kun Dahlia som snakker –

noe som ville ha vært sannsynlig dersom hun faktisk møtte moren der. Sist men ikke minst blir håret til Ceci tilsynelatende flettet av Dahlia før heisdørene blir åpnet, men tidligere i filmen (segment D9) får man se at Ceci har lært seg å flette håret på en av Barbie-dukkene sine og at Dahlia skryter av henne da hun legger merke til det. Siden Dahlia vanligvis har ordnet håret til Ceci, kan det tenkes at dette er noe Ceci nå har lært seg på egenhånd, og at hun gjør dette for å minnes moren mens hun innbiller seg at hun er sammen med henne i heisen. Dette kan på samme tid fungere som en slags markering av at det å sette opp håret er en måte hun alltid kommer til å huske moren på. Dette synes å passe godt inn med det siste Dahlia sier til henne: "Whenever you need me, I'm here". Den største ulikheten i filmenes kronologi finner også sted her i filmens avslutning: Mens den amerikanske nyinnspillingen avslutter like etter at Ceci har kommet seg ut av heisen og hun kjører av sted med faren, hopper den japanske originalen ti år frem i tid (segment C10) og viser Itsuko som er tilbake der de mystiske hendelsene fant sted da hun var liten. Da hun besøker det gamle leilighetsbygget ser hele bygget falleferdig ut, med unntak av leiligheten til Yoshimi og Ikuko som ser helt lik ut som den gjorde ti år tidligere. Hun finner moren i leiligheten og sier at hun vil bo hos henne, men moren beklager at de ikke kan være sammen. Bak Ikuko ser vi spøkelset av Mitsuko, men i det Ikuko snur seg forsvinner både Mitsuko og moren. I likhet med resten av den japanske filmen er det vanskeligere å bedømme hvorvidt dette er en reell overnaturlig opplevelse eller om det er Itsukos minner og psyke som gjør at hennes besøk til leilighetsbygget kulminerer i et møte med moren og Mitsuko. Dersom man appliserer sistnevnte tolkning og hevder at det er Itsuko som innbiller seg at hun ser moren, og at hun ganske enkelt appliserer de siste minnene hun har om henne og leiligheten på denne innbilningen, kan dette blant annet forklare hvorfor hun ser for seg den gamle leiligheten akkurat slik den så ut da hun bodde der mens leilighetsbygget for øvrig fremstår som en grå og intetsigende masse. Minnet om at moren plutselig ikke kunne ta vare på henne, blandet med minnet om den lille jenten som besøkte dem kan forklare hvorfor Mitsuko dukker opp bak i bildet samtidig som Yoshimi forteller Itsuko at de dessverre ikke kan være sammen.

De to filmene ligger for øvrig kronologisk sett tett opptil hverandre, og i motsetning til det som var tilfellet med *Ju-On* og *The Grudge*, har både *Honogurai mizu no soko kara* og *Dark Water* et tydelig fokus på én protagonst. Videre er begge filmene

sentrert rundt én hovedantagonist, nemlig Mitsuko/ Natasha – så sant man ikke tolker filmen dit hen at det er protagonistenes eksmenn som ansvarlige for de skremmende hendelsene i leilighetsbygget. Dersom man, som jeg har beskrevet over, tolker den amerikanske filmen som en subjektiv skildring av protagonistens psyke, kan man i sin tur hevde at protagonisten Dahlia også utgjør antagonisten i filmen siden de skremmende hendelsene og problemene har sitt utspring i hennes mentale tilstand. De narrative ulikhetene jeg har beskrevet over kan, i likhet med det som var tilfellet med den amerikanske nyinnspillingen av *Ju-On*, ha en plausibel forklaring i form av vestlige filmskaperes – og også vestlige tilskueres – søken etter fornuft og rasjonelle forklaringer på tilsynelatende uforklarlige hendelser. Dersom protagonisten Dahlia anses som psykisk syk, kan man i forlengelsen av dette se bort fra mange av de skremmende hendelsene i filmen, siden disse, hvis mental sykdom er tilfelle, etter all sannsynlighet er subjektive skildringer av hvordan den mentalt forstyrrede protagonisten opplever ting rundt seg. På denne måten ”ufarliggjøres” de skremmende hendelsene som uekte – eller i hvert fall sterkt overdrevne – samtidig som det etableres en logikk der omgivelsene er ”normale”, mens det er protagonisten selv som utgjør det ”unormale” i filmen. De forskjellige karakterene i den amerikanske nyinnspillingen skildres ellers mer detaljert enn deres respektive varianter i originalen; dette gjelder for eksempel både eksmannen til protagonisten og advokaten som hjelper henne, samt vaktmesteren, mr. Veeck, som jeg har nevnt over.

Komparativ analyse – spenningsoppbygging

Videre vil jeg trekke frem oppbyggingen til et av filmenes største klimaks som interessante. Dette klimaks finner sted idet man forstår at det har skjedd en forbyttning, og at Yoshimi/Dahlia plutselig befinner seg sammen med spøkelsesjenta fremfor sin egen datter. I den japanske filmen skjer dette da Yoshimi finner datteren på badegulvet i segment C9, etter at hun nesten har blitt druknet i badekaret. Yoshimi bærer datteren ut av leiligheten og inn i heisen, men før hun klarer å lukke heisdørene ser hun Ikuko komme ut av leiligheten. Sjokkert oppdager hun at det er Mitsuko som er sammen med henne i heisen. Måten spenningen bygges opp på i denne scenen er at man i utgangspunktet forledes til å tro at Mitsuko skal komme etter dem og forhindre dem i å forlate leilighetsbygget. Regissøren tar seg god tid, og gjentatte ganger vises

det nære og halvnære bilder av Yoshimi og Itsuko uten at det gis noen visuelle hint om at det er feil jente hun bærer med seg. I det tvisten på denne scenen utløses og Yoshimi, samt tilskuerne, oppdager at Ikuko kommer ut døren i enden av gangen, sjokkeres man like mye som protagonisten siden man ikke besitter noen flere hint enn henne om at hun har båret med seg feil jente. I den amerikanske versjonen, på sin side, finner denne hendelsen sted da det som tilsynelatende er Ceci ber Dahlia om å lese en fortelling for henne i segment D13. Ved hjelp av klipping får man som tilskuer imidlertid vite at Ceci på denne tiden befinner seg i badekaret, slik at man hele tiden er klar over at det er Natasha som sitter ved siden av Dahlia. Måten de japanske og amerikanske filmskaperne benytter seg av hvilken kunnskap tilskuerne sitter med for å bygge opp spenning skiller seg altså fra *Ju-On* og *The Grudge*, der det var den amerikanske versjonen som lot kunnskapen være tilnærmet lik mellom tilskuerne og karakterene i scenen. Forskjellen er imidlertid at den japanske filmen i dette tilfellet bygger opp stemningen og forventningen om at Mitsuko skal forfølge karakterene før de avslører den sjokkerende tvisten, mens man i *The Grudge* allerede hadde en viss kunnskap om hva som potensielt kunne skje. Slik som tilfellet var i forholdet mellom originalen og nyinnspillingen av *Ju-On*, blir spenningen også i disse filmene utløst ganske mye raskere i den amerikanske versjonen: Fra den lille jenten dukker opp og ber om å bli lest en historie for, til Dahlia oppdager at det er Natasha og ikke datteren som sitter ved siden av henne, tar det ganske nøyaktig ett minutt. I den japanske originalen tar det imidlertid om lag to minutter og førti sekunder fra Yoshimi finner det som tilsynelatende er datteren på badegulvet og til hun oppdager Ikuko komme ut av leiligheten. Selv om ingen av filmene benytter seg av typiske "sjokk-klipp" for å understreke klimaks i disse scenene, kan det nevnes at den amerikanske versjonen later til å ha flere eksempler på denne klippeteknikken enn den japanske, blant annet i vaskekjelleren (segment D6 - en scene som ikke engang er med i originalen), selv om det er langt flere tilfeller av dette virkemiddelet i både *Ju-on* og *The Grudge*. For øvrig er dette en scene som ikke har noen tilknytning eller innvirkning på historien ellers, og den kan således betraktes som en scene skapt for å gi tilskuerne et raskt grøss. Dette er i så fall i tråd med det jeg tidligere har nevnt om at de amerikanske skrekkfilmene konstrueres som en form for "berg og dalbane-turer" der det ikke kan gå for lang tid mellom hver gang spenningen utløses med et sjokk for tilskuerne.

Estetikk og stil

Når det gjelder estetikk og symboler, er vann et svært viktig element i begge versjonene av denne filmen. Filmens titler (*Dark Water* og *Honogurai mizu no soko kara*, som oversatt til engelsk betyr *From Under the Murky Water*) henter også til at vannet er et viktig symbol og en viktig meningsbærer i filmene. Den japanske versjonen åpner således med lyden av dryppende vann og bilder av grumsete vann mens titlene vises, og begge filmene har scener med øsende regnvær i åpningen. Svært mange av utendørsscenene i begge filmene er spilt inn i regnvær, og etter hvert preges også innendørsscenene av et stadig sterkere fokus på vann. Eksempler på dette er blant annet når kameraet fokuserer på dammen i heisen og det dryppende vannet fra heistaket i segment C2, de frekvente bildene av fuktflekkene i taket til Yoshimi/Dahlia, den oversvømte leiligheten i etasjen over (C7, D4), scenene i vaskekjelleren (D6) og de klimaktiske scenene med Ikuko / Ceci i badekaret (C9, D13). Dette kombineres også i flere tilfeller med et annet typisk element i J-Horror-genrens ikonografi, nemlig det sorte håret. Segmentene C3, C9 og D4 viser alle sort hår som kommer ut sammen med vannet fra springen. Jeg har tidligere nevnt at vannet i den amerikanske versjonen kan betraktes som en metafor for protagonistens mentale helse, og hvordan det til slutt renner over for henne. I begge filmene kan vannet også symbolisere hvordan familietilværelsen "springer lekk" og etter hvert fullstendig oppløses i forbindelse med skilsmissen og de endringene den medfører for de involverte. Når det gjelder vann som meningsbærer i japansk skrekkfilm, må man huske at Japan er en øy-nasjon, hvis skjebne er nært knyttet til havet. Japanernes ærefrykt for havet rekker derfor trolig både dypere og lenger tilbake enn de fleste andre redslene i det japanske samfunnet (Kalat, 2007: 12-14). Vann som skrekksymbol har derfor sannsynligvis en sterkere kulturell betydning for et japansk publikum enn et amerikansk, der store deler av befolkningen ikke engang bor i nærheten av havet. Sekvensen i *Honogurai mizu no soko kara* der kameraet "leter" etter Ikuko i korridoren på skolen (C5) er for øvrig et interessant stilistisk valg, da denne later til å være et godt eksempel på teknikken som blant andre Vera Dika og Carol Clover har betegnet som arketypisk for de amerikanske "stalker"-filmene: Ved å klippe mellom kameraet som langsomt beveger seg nedover korridoren og Ikuko som sitter gjemt under en pult og etter hvert oppdager jenten i den gule regnkåpen komme mot henne, imiterer kameraet både spøkelsesjentens og Ikukos synsvinkel slik

at man som tilskuer både får opplevelsen av både å ”forfølge” og ”bli forfulgt”. I *Dark Water* er det, slik som i *Ju-On* og *The Grudge*, et eksempel på bruk av skyvedører som et illevarslende tegn da Ceci er i badekaret i segment D13 og glassdøren rundt karet plutselig skyves igjen.

Det er også noen interessante referanser i de to filmene: I *Honogurai mizu no soko* karas klimaks (C9) får man se Ikuko sitte utenfor heisen når heisdørene åpnes og det blir skylt grumsete vann innover korridoren som en enorm bølge, en åpenbar referanse til Stanley Kubricks *The Shining* (1980). Sekvensen like før Ikuko kollapser på skolen (C5) kan også anses som en referanse til *The Shining*; kameraet som rolig beveger seg nedover korridoren og ”leter” etter Ikuko, minner om en tilsvarende sekvens i Stanley Kubricks film. Det er for øvrig interessant at disse referansene til en av de mest kjente amerikanske skrekkfilmene kun har fått plass i den japanske originalen, mens *Dark Water*, på sin side, stadig refererer til Nicolas Roegs *Don't Look Now* (1973), blant annet i form av Ceci ikledd den røde regnkåpen sin.

Tematisk sett kan man si at de to filmene behandler viktige og aktuelle temaer som samlivsbrudd og medfølgende urolige familieforhold. Både protagonistenes barndom, skilsmissen de nå gjennomgår og figurene Mitsuko/Natasha har tett tilknytning til disse temaene. Denne tematikken blir imidlertid ikke behandlet på samme måte i de to filmene: Som nevnt over kan den amerikanske filmen tolkes som en subjektiv, psykologisk skildring av hendelsene fra protagonistens perspektiv, og den fremstår i så tilfelle mer som et psykologisk drama om hvordan samlivsbruddet og presset det medfører påvirker protagonisten enn en skrekkfilm. Ifølge David Kalat bygger de japanske filmskaperne spenning rundt uklarheten om hva som skjer:

”The ambiguity of the premise is precisely what holds it all together. From the uncertainty comes the fear” (Kalat: 2007: 261).

Videre hevder han at regissør Nakata benytter de nokså konvensjonelle elementene av spøkelseshistorie som en metafor for ”the painful human relationships at the heart of the film” (ibid). En annen forskjell i behandlingen av dette temaet, er hvordan protagonisten i den amerikanske versjonen tilsynelatende gir opp kampen for å oppdra datteren på egen hånd mot slutten av filmen: I segment D12, da eksmannen bringer Ceci tilbake fra sykehuset, forteller Dahlia at hun kommer til å gjøre slik han vil og flytte til Jersey City og dele foreldreomsorgen med ham. Dette må kunne tolkes som

at protagonisten i den amerikanske filmen bukker under for presset og aksepterer at hun ikke klarer å ta vare på datteren alene. I sin tur kan dette tolkes enten som en formaning om at både mor og far må være tilstede for å oppdra et barn, eller som en påstand om at kvinner ikke er sterke nok til å kunne ta vare på et barn alene.

Sistnevnte må sies å være en nokså kontroversiell tolkning, men faktum er at begge de kvinnelige protagonistene dør i avslutningen av filmene, med den konsekvens at døtrene til slutt ender opp hos sine fedre.

For å oppsummere kan man også i denne analysen si at begge de to filmene bygger på tematikk som må kunne sies å være velkjent for både japanske og amerikanske tilskuere. Og også i disse filmene blander regissørene ikonografi som er typisk for J-Horror med stilistiske og estetiske konvensjoner som har sitt opphav i amerikansk skrekk. Sett på denne måten, kan *Honogurai mizu no soko kara* og *Dark Water* i likhet med *Ju-On* og *The Grudge* anses som eksempler på det Jay McRoy omtaler som filmatiske hybrider. Også i denne analysen har jeg imidlertid avdekket noen interessante forskjeller i hvordan selve historien blir fortalt og fremstilt, noe som er aller mest synlig i portretteringen av protagonistenes mentale tilstand. Dersom man tolker den amerikanske protagonisten som mentalt ustabil, gjør dette at man kan avskrive flesteparten av de uforklarlige hendelsene som subjektive opplevelser, noe som i sin tur medfører at man slipper å lete etter mer rasjonelle forklaringer på disse. Logikken og fornuften i filmen blir dermed tilskrevet at omgivelsene er ”normale” mens det er protagonisten som er ”unormal”, og at det er hun selv som produserer de uforklarlige hendelsene. I forlengningen av dette kan altså de narrative ulikhetene mellom disse filmene, også i dette tilfellet, tilskrives kulturelle ulikheter i hvordan filmskaperne – samt deres ”målpublikum” – forholder seg til rasjonalitet og fornuft. Slik som tilfellet også var i analysen av *Ju-On* og *The Grudge* er det altså først og fremst narrative elementer som skiller filmene fra hverandre. Tematikken er i utgangspunktet lik, begge filmene består av stort sett de samme filmatiske ideogrammene og visuelle symbolene og begge filmene benytter seg av stilistiske konvensjoner fra både japansk og amerikansk skrekkfilmtradisjon.

Det er for øvrig interessant å merke seg at David Kalat konkluderer med at spøkelset Natasha i den amerikanske versjonen ”is decidedly real” (Kalat, 2007: 261), og at

dette svekker den tematiske metaforen som han mener ligger i bunn av den japanske filmen. I min analyse konkluderer jeg derimot med at det er den mentale tilstanden til protagonisten Dahlia som er årsaken til de skremmende hendelsene i filmen, og at dette gjør filmen til et psykologisk drama heller enn en typisk skrekkfilm. Som Kalat er jeg likevel enig i at det faktisk at én av de plausible tolkningene fremheves som riktig, fjerner mye av den usikkerheten som er med på å skape frykt i originalfilmen. Fremstillingen av protagonisten som psykisk syk leder også til at ”vannsymbolet” i den amerikanske filmen tillegges en metaforisk betydning for hennes mentale tilstand, mens vannet, av kulturelle årsaker, allerede er etablert som et sterkt, fryktinngytende symbol for det japanske publikummet.

Oppsummering

Som jeg har beskrevet i analysedelen, er det en rekke interessante likheter og ulikheter mellom de japanske originalfilmene og deres respektive nyinnspillinger. Filmene er blant annet bygget opp rundt temaer som skilsmisser, urolige familieforhold og familievold; med andre ord temaer som er velkjente og aktuelle både for japanske og amerikanske tilskuere. Filmene består også i stor grad av eksempler på de samme visuelle symbolene, eller ”filmatiske ideogrammene”, som vann, kvinnelige demoner og sort hår, symboler som er typiske for den moderne bølgen av japanske skrekkfilmer. Det er imidlertid viktig å huske på at disse symbolene kan ha ulik betydning for japanske og amerikanske tilskuere, blant annet basert på forskjeller i kulturelle og sosiale forhold. Andre kulturelle ulikheter mellom USA og Japan gir seg utslag blant annet i filmenes forhold til logikk og rasjonelle forklaringer, og som jeg har vist i min analyse er det gjort en del narrative endringer i de amerikanske nyinnspillingene som favoriserer rasjonelle forklaringer på de skremmende episodene fremfor å akseptere dem som overnaturlige hendelser. Dette er særlig tydelig i *Dark Water*, som jeg tolker som en subjektiv, psykologisk skildring av den kvinnelige protagonisten som er i ferd med å gjennomgå en skilsmisse. Den japanske originalen holder imidlertid flere mulige forklaringer på de skremmende hendelsene som plausible gjennom hele filmen. Analysen viser også at måten de amerikanske og japanske filmene bygger opp og utløser spenningen i scenene på, i flere tilfeller avviker noe fra hverandre. Dette kan som tidligere nevnt, ha sammenheng med både et ulikt syn på døden og den åndelige verden, samt et større fokus på følelser i forbindelse med dette i japansk kultur.

Til tross for disse forskjellene – som i hovedsak later til å være narrative og har sitt utgangspunkt i visse konkrete kulturelle ulikheter – mener jeg likevel det er mulig å stille seg bak Jay McRoy’s påstand om at alle disse fire filmene fremstår som eksempler på filmatiske hybrider (eller transnasjonale filmprodukter), som deler nøye utvalgte elementer og konvensjoner fra både japansk og amerikansk film: Stilistiske elementer som er typisk japanske, som for eksempel illevarslende bilder av skyvedører og grumsete vann, blandes blant annet med eksempler på ”det forfølgende

kameraet” – en kamerateknikk som tradisjonelt har blitt regnet for å være typisk for amerikansk skrekkfilmproduksjon. I tillegg består alle de fire analyseobjektene av brede, velkjente temaer som ikke er lokalt betingede. Jeg har i analysedelen også pekt på hvordan nyinnspillingspraksisen i Hollywood i seg selv kan hevdes å bidra til denne ”hybridiseringen”. Det at også originalfilmene kan betraktes som såkalte ”hybrider” kan imidlertid være med på å bekrefte Gary G. Xu’s påstand om at en rekke av de østasiatiske filmene som produseres i dag, blir laget med en innebygget ”adapsjonsmentalitet”, siden de i tillegg til å benytte seg av universelle temaer allerede har adoptert visse teknikker fra Vesten.

I forlengelsen av dette kan det være interessant å spørre seg hva som er årsaken til at disse japanske filmene har tatt til seg visse elementer og konvensjoner fra Vesten og dermed blitt til filmatiske hybrider allerede før de spilles inn på nytt i Hollywood. Er det som Gary G. Xu påstår, rene kommersielle interesser som gjør at de japanske produsentene produserer filmer som er laget for å bli spilt inn på nytt i Hollywood? Er det slik at de japanske filmskaperne er genuint influert av sine kollegaer i Hollywood, og at de derfor har ønsket å benytte seg av visse teknikker som har sitt opphav der? Kanskje er det en naturlig konsekvens av at filmbransjen er i ferd med å bli stadig mer transnasjonal, og at globaliseringsprosessene medfører at filmer må tilpasses et langt større og mer heterogent publikum? Dersom man stiller seg bak Xu’s påstand om at det er en rent kommersiell og økonomisk forklaring på fenomenet, må dette sies å være lite optimistisk dersom man betrakter film i et kunstnerisk perspektiv. Den irske regissøren og filmkritikeren Mark Cousins hevder på den annen side i sin TV-serie *The Story of Film: An Odyssey* (2011) at til tross for at film har vokst til å bli en global milliardindustri, så er det ikke bare billettsalg, showbusiness og penger som driver filmmediet fremover, men heller lidenskap og nyskaping. En slik påstand er i motsetning til Xu’s relativt optimistisk med tanke på film som kunstform, og vil trolig favorisere kunstnerisk influens samt globaliseringsprosesser og transnasjonalisme som årsaker til hvorfor de japanske skrekkfilmene har adoptert visse elementer og konvensjoner fra vestlig skrekkfilmtradisjon. Det virker i alle tilfelle som om denne moderne trenden er en mer konkret og selvbevisst inspirasjon eller påvirkning enn det var for eksempel da japanske filmskaperne begynte å inkorporere teknikker knyttet til kontinuitetssystemet i første halvdel av 1900-tallet. Dette var teknikker som etter hvert definerte den kommersielle filmen som medium, mens det nå handler om

utnyttelse og bruk av visse utvalgte stilistiske og estetiske teknikker som kun har kjennetegnet enkelte subgenerer. Ved å inkorporere disse teknikkene opprettes det et intertekstuell forhold mellom japansk og amerikansk skrekkfilm, og videre bidrar bruken av disse teknikkene til at man kan betrakte de moderne J-Horror filmene som amerikansk-japanske hybrider.

Det er imidlertid klart at i en diskusjon om nyinnspillinger og Hollywood så er økonomi og kommersielle interesser svært viktig. Når de store studioene i Hollywood bestemmer seg for å produsere en nyinnspilling, er det all grunn til å anta at dette er økonomisk motivert. Som Druxman hevdet er de drevet av et ønske om å utnytte fortsatt levedyktige historier til å tjene penger på nye filmstjerner og filmteknikker. I dette tilfellet, med amerikanske nyinnspillinger av japanske skrekkfilmer, er det også slik at de amerikanske filmstudioene kan tjene store penger på det nasjonale markedet, og vestlige filmmarkeder generelt, siden originalfilmene i liten grad har hatt innflytelse i USA. De nyinnspilte filmene kan som følge av dette bli tilskuernes første møte med disse filmfortellingene som har sin opprinnelse i Japan.

Det er uansett liten tvil om at denne moderne trenden med frekvente amerikanske nyinnspillinger av japanske skrekkfilmer medfører en del interessante konsekvenser, både for originalfilmene som produseres i Japan og de Hollywood-produserte nyinnspillingene. Som hybrider eller transnasjonale filmprodukter, der det tas utgangspunkt i lett gjenkjennelige temaer samtidig som stilistiske og estetiske konvensjoner fra begge de to filmindustriene blandes sammen, er dette filmer som består av elementer både fra Øst og Vest, og som til slutt blir til en form for ”amerikansk-japanske filmer” som i hvert fall visuelt og tematisk sett er lett gjenkjennelige for vestlige og østasiatiske tilskuere.

Referanser

Balmain, Collette (2008): *Introduction to Japanese Horror Film*

Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd

Bordwell, David og Thompson, Kristin (2003): *Film History – An Introduction*

New York: McGraw-Hill

Bordwell, David og Thompson, Kristin (2004): *Film Art – An Introduction*

New York: McGraw-Hill

Bordwell, David (2008): *Doing Film History* [Online] (Lastet opp september 2008).
Tilgjengelig på: <http://www.davidbordwell.net/essays/doing.php> (Hentet 28 mai 2012)

Cherry, Brigid (2009): *Horror* (Kindle Edition)

New York: Routledge

Cummings, Doug (2005): "Shindo's Kuroneko". Vedlegg til Eureka: Masters of Cinemas DVD-utgave (2009) av *Yabu no naka no kuroneko* (1968)

Gripsrud, Jostein (1989a): "De fryktinngytende bildene". *Z Filmtidsskrift*, 1989 (3), nr. 29: side 10-18

Gripsrud, Jostein (1989b): "De fryktinngytende bildene, 2". *Z Filmtidsskrift*, 1989 (4), nr. 30: side 16-24

Hunt, Leon og Wing-Fai, Leung (2008): *East Asian Cinemas – Exploring Transnational Connections on film*

New York: I.B. Tauris & Co Ltd

Kalat, David (2007): *J-Horror: The Definitive Guide to The Ring, The Grudge and Beyond*

New York: Vertical Inc.

Langford, Barry (2005): *Film Genre – Hollywood and Beyond*

Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd

Larsen, Peter (red.) (2008): *Medievitenskap: Medier – tekstteori og tekstanalyse*

Bergen: Fagbokforlaget

McRoy, Jay (2008): *Nightmare Japan – Contemporary Japanese Horror Cinema*

New York: Rodopi B.V.

Philips, Alastain og Stringer, Julian (2007): *Japanese Cinema: Texts and Contexts* (Kindle Edition)

New York: Routledge

Shohat, Ella og Stam, Robert (2000): "From Eurocentrism to Polycentrism", kap. 1 i *Unthinking Eurocentrism. Multiculturalism and the Media*

London: Routledge

Verevis, Constantine (2006): *Film Remakes*

Edinburgh: Edinburgh University Press Ltd

Xu, Gary G. (2008): "Remaking East Asia, Outsourcing Hollywood", kap. 12 i Leon Hunt og Leung Wing-Fai (red.) (2008): *East Asian Cinemas – Exploring Transnational Connections on Film*

New York: I.B. Tauris & Co Ltd

Filmreferanser

Audition, 1999. [Film] Regissert av Takashi Miike, Japan

Bake jizou, 1898. [Film] Ukjent regissør, Japan

Black Swan, 2010. [Film] Regissert av Darren Aronofsky, USA

The Blair Witch Project, 1999. [Film] Regissert av Daniel Myrick og Eduardo Sánchez, USA

The Body Snatcher, 1945. [Film] Regissert av Robert Wise, USA

Dark Water, 2005. [Film] Regissert av Walter Salles, USA

Don't Look Now, 1973. [Film] Regissert av Nicolas Roeg, Storbritannia og Italia

Edward Scissorhands, 1990. [Film] Regissert av Tim Burton, USA

The Fly, 1986. [Film] Regissert av David Cronenberg, USA

Frankenstein, 1931. [Film] Regissert av James Whale, USA

Friday the 13th, 1980. [Film] Regissert av Sean S. Cunningham, USA

Gaslight, 1944. [Film] Regissert av George Cukor, USA

The Grudge, 2004. [Film] Regissert av Takashi Shimizu, USA

Halloween, 1978. [Film] Regissert av John Carpenter, USA

Honogurai mizu no soko kara, 2002. [Film] Regissert av Hideo Nakata, Japan

Hostel, 2005. [Film] Regissert av Eli Roth, USA

Ju-On, 2002. [Film] Regissert av Takashi Shimizu, Japan

Kakushi-toride no san-akunin, 1958. [Film] Regissert av Akira Kurosawa, Japan

Kumonosu jô, 1957. [Film] Regissert av Akira Kurosawa, Japan

The Magnificent Seven, 1960. [Film] Regissert av John Sturges, USA

Le Manoir du Diable, 1896. [Film] Regissert av Georges Méliès, Frankrike

Night of the Living Dead, 1968. [Film] Regissert av George A. Romero, USA

A Nightmare on Elm Street, 1984. [Film] Regissert av Wes Craven, USA

Paranormal Activity, 2007. [Film] Regissert av Oren Peli, USA

Psycho, 1960. [Film] Regissert av Alfred Hitchcock, USA

Rebecca, 1940. [Film] Regissert av Alfred Hitchcock, USA

The Ring, 2002. [Film] Regissert av Gore Verbinski, USA

Ringu, 1998. [Film] Regissert av Hideo Nakata, Japan

Shichinin no samurai, 1951. [Film] Regissert av Akira Kurosawa, Japan

The Shining, 1980. [Film] Regissert av Stanley Kubrick, USA

Shisha no Sosei, 1898. [Film] Ukjent regissør, Japan

Star Wars, 1977. [Film] Regissert av George Lucas, USA

The Stepford Wives, 1975. [Film] Regissert av Bryan Forbes, USA

The Story of Film: An Odyssey, 2011. [Tv-dokumentar] Regissert av Mark Cousins, Storbritannia

The Texas Chainsaw Massacre, 1974. [Film] Regissert av Tobe Hooper, USA

The Texas Chainsaw Masacre, 2003. [Film] Regissert av Marcus Nispel, USA

Yabu no naka no kuroneko, 1968. [Film] Regissert av Kaneto Shindô, Japan

Yojimbo, 1961. [Film] Regissert av Akira Kurosawa, Japan