

Ju-On:

Mytologi och folksagor i en japansk skräckfilm

Sophie Lundqvist

Examensarbete
mediekultur
2010

Sophie Lundqvist

EXAMENSARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	mediekultur
Identifikationsnummer:	
Författare:	Sophie Lundqvist
Arbetets namn:	<i>Ju-On</i> : Mytologi och folksagor i en japansk skräckfilm
Handledare (Arcada):	Jan Nåls
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Syftet med detta arbete är att analysera hur japansk mytologi och japanska folksagor syns i Takashi Shimizus skräckfilm <i>Ju-On: The Grudge</i> (2003). Målet är att få veta varför antagonisterna i de japanska skräckfilmerna liknar varandra så mycket. Antagonisten är oftast ett kvinnligt spöke med långt, svart hår och stora uttryckslösa ögon samt en vit klädnad.</p> <p>Målet är att få veta hur denna bild uppstått. Som metod användes semiotisk analys och dramaturgisk analys. Semiotisk analys för att få veta hur den japanska mytologin och folksagorna syns i filmen. Dramaturgisk analys för att få veta vad som är filmens antagonist. Analysen gjordes i några utvalda scener i filmen.</p>	
Nyckelord:	Japansk skräckfilm, antagonist, japanska folksagor, japansk mytologi
Sidantal:	
Språk:	svenska
Datum för godkännande:	

DEGREE THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	mediaculture
Identification number:	
Author:	Sophie Lundqvist
Title:	<i>Ju-On</i> : Mythology and folklores in a Japanese horror movie
Supervisor (Arcada):	Jan Nåls
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>The intension of this thesis is to know how the Japanese mythology and folklores are showed in the Japanese horror movie <i>Ju-On. The Grudge</i> (2003), directed by Takashi Shimizu. The purpose is to know why the enemies in the Japanese horror cinema remind of each other so much. The antagonist usually is a female ghost with long, black hair and big, expressionless eyes and a white dress.</p> <p>The aim of this study is to know where this image comes from. Those approaches that were used are semiotic analyses and dramaturgical analyses. Semiotic analyses to figure out how the Japanese mythology and folklores are showed in the movie. Dramaturgical analyses to know what the antagonist in the movie is. The analyses is done one a few selected scenes, which are presented in this study.</p>	
Keywords:	Japanese horror cinema, antagonist, Japanese folklore, Japanese mythology.
Number of pages:	
Language:	
Date of acceptance:	

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	
Tunnistenumero:	
Tekijä:	
Työn nimi:	
Työn ohjaaja (Arcada):	
Toimeksiantaja:	
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Kirjoita koko opinnäytteesi tiivistelmä tähän. Tekstin tulee olla sellaisenaan ymmärrettävä kuvaus tehdystä tutkimuksesta, ja siksi sen täytyy olla huolellisesti harkittu ja viimeistelty. Asiaa tuntemattomankin lukijan on saatava selkeät ja asialliset tiedot siitä, mitä opinnäyte käsittelee, mitä menetelmiä on käytetty ja minkälaisia tuloksia on saatu. Tiivistelmässä ei saa olla mitään sellaisia asioita, jotka eivät käy ilmi myös opinnäytteestä. Siinä ei myöskään tule olla mitään tarpeettomia selityksiä tai täytevirkkeitä.</p> <p>Tiivistelmän tulee esitellä tutkimuksen tarkoitus, tutkimusongelma, tehtävärajaus, aineisto, käytetyt menetelmät, tärkeimmät viitteet sekä tulokset ja niiden pohjalta tehdyt päätelmät ja toimenpidesuosituksset. Aluksi kuvataan lyhyesti aikaisempia tutkimuksia, teorioita tai käytännön tarpeita, joiden perusteella opinnäytteen kysymyksenasettelu on syntynyt.</p> <p>Tekstin pituus on 200–300 sanaa, ja se voidaan usein asetella yhdeksi kappaleeksi. Aikamuotona käytetään preesensia tai imperfektiä.</p> <p>Loppuun kirjoitetaan 4–8 avainsanaa, jotka antavat tiivistelmää silmäilevälle vihjeen opinnäytteen sisällöstä. Jos opinnäyte on yritykselle tehty tilaustyö, on yrityksen nimi yksi avainsanoista.</p>	
Avainsanat:	
Sivumäärä:	
Kieli:	
Hyväksymispäivämäärä:	

INNEHÅLL

1 Introduktion.....	10
1.1 Inledning.....	10
1.2 Syfte och mål.....	10
1.2.1. Forskningsfrågor.....	11
1.3 Avgränsning.....	11
1.4. Struktur.....	12
1.5. Teori och metod.....	12
1.5.1. Semiotik.....	13
1.5.1.1. Myter.....	15
1.5.2. Dramaturgisk analys.....	15
1.5.2.1. Episk berättarform.....	16
1.6. Litteratur.....	16
2 Bakgrund.....	17
2.1. Japansk skräckfilm.....	18
2.2. Kaidan- japanska spökberättelser.....	19
2.3. Spöken.....	20
2.4. Mytologin.....	21
2.4.1. Japanska folksagor och mytologi.....	22
2.4.2. Spöken i den japanska mytologin.....	23
2.4.2.1. Kvinnliga spöken i japanska skräckfilmer.....	25
2.4.3. Spegeln.....	26
2.5. Japanskt teaterdrama.....	27
2.5.1. <i>Noh</i> - teater.....	27
2.5.2. <i>Kabuki</i>	30
2.5.3. <i>Bunraku</i>	33
3 Analys.....	35

3.1. Filmen <i>Ju On: The Grudge</i> (2003).....	35
3.2. Dramaturgisk analys.....	36
3.2.1. Antagonisten.....	46
3.2.2. Sammanfattning.....	56
3.3. Semiotisk analys.....	58
3.3.1. Denotation och konnotation.....	58
3.3.1.1. Antagonistens denotativa och konnotativa betydelse.....	59
4 Resultat.....	64
4.1. Diskussion.....	68
5 Källor.....	71
5.1. Elektroniska källor.....	71
5.2. Figurer.....	72

Figurer

Figur 1. Pämbild <i>Ju-On: The Grudge</i>	9
Figur 2. Ghost of Oyuki. Den första bilden på den klassiska Yurein.....	24
Figur 3. Karaktär från <i>Noh</i> -teatern.....	28
Figur 4. Karaktär från <i>Noh</i> -teatern.....	29
Figur 5. Bild från en <i>Kabuki</i> -föreställning.....	31
Figur 6. Karaktär från <i>Kabuki</i> -föreställning.....	32
Figur 7. Karaktär med långt och stort hår från <i>Kabuki</i>	32
Figur 8. Bild från <i>Bunraku</i> -föreställning.....	33
Figur 9. Bild från <i>Bunraku</i> -föreställning.....	34
Figur 10. Den svarta skuggan böjer sig över Sachie.....	47
Figur 11. Svarta skuggan har två stora ögon som stirrar på Rika.....	47
Figur 12. Spöket tittar ut genom fönstret.....	48
Figur13. Spöket syns som en svart skugga genom övervakningskameran.....	48
Figur 14. En konstig figur syns i Tv-rutan.....	49
Figur 15. Spöket är under täcket och drar med sig Hitomi.....	50
Figur 16. Rika vaknar på natten och spöket har böjt sig över henne.....	50
Figur 17. Spöket dyker upp bakom Izumi.....	51
Figur 18. Spöket dyker upp bakom Izumi.....	52
Figur 19. Rika ser sin syster försvinna upp på vinden.....	52
Figur 20. Rika ser att spöket dyker fram.....	53
Figur 21. Rika tittar på sig själv i spegeln.....	53
Figur 22. Spöket kryper ner för trapporna.....	54

Figur 23. Spöket sträcker ut sin hand.....	54
Figur 24. Rika sätter händerna för ansiktet.....	55
Figur 25. Saeki sträcker ut sin hand mot Rika.....	55
Figur 26. Bild på Kayakos lik, som vaknat till liv.....	56
Figur 27. Bild på filmens antagonist.....	57



Figur 1. Bild på filmens DVD-fodral (Imp awards 2004).

1 INLEDNING

1.1. Introduktion

Rädsla är en av människans äldsta och starkaste känslor (Jones 2005: ix). Kulturen och tiden har alltid påverkat vad människan har varit rädd för, men i alla kulturer och genom historien har man varit rädd för det okända, övernaturliga krafter och döden (Jones 2005: ix). Norstedts svenska ordbok + uppslagsbok (2001) beskriver ordet ”rädsla” som ”En stark negativ känsla som uppkommer av ngn eller ngt upplevs som hotande” och ordet ”skräck” beskrivs som ” Mycket stark rädsla”.

Trots att man blir rädd och känner obehag efter en skräckupplevelse, nämner Alan Jones att människan däremot alltid har haft behov av att berätta skräckhistorier (2005: ix). Han förklarar att man förr i tiden satt omkring en brasa och berättade om monstren och det onda som härjade i skogarna medan man idag sitter i en mörk biosalong och ser på skräckfilmer. Skräckfilmerna har förändrats mycket under den tid de har existerat. De har blivit influerade av olika fenomen och skräckfilmerna har dessutom påverkat andra genrer. (Jones 2005: ix).

1.2. Syfte och mål

Syftet med mitt examensarbete är att förstå och identifiera hur mytologi och folksagor har påverkat filmen *Ju-On: The Grudge* (senare kallad *Ju-On*), vilken är originalversionen av den amerikanska skräckfilmen *The Grudge*. Målet är att uppfatta hur mytologin och kulturen påverkat i filmen.

Dessutom har jag valt en symbol för djupare analys, dvs. spöket, och i detta fall filmens antagonist. Målet är att analysera på vilket sätt den presenteras och hur mytologin och folksagorna har påverkat det.

1.2.1. Forskningsfrågor

I mitt examensarbete försöker jag reda ut dessa frågor:

- a) Hur mytologin, kulturen och folksagorna har påverkat japansk skräckfilm och i detta fall *Ju-On*?
- b) Hur huvudsymbolen, antagonisten, presenteras i *Ju-On*?

1.3. Avgränsning

Jag kommer enbart att hålla mig till filmen *Ju-On*. Orsaken till att jag valde denna film är att båda versionerna av filmen lämpar sig både för japansk och västerländsk publik. Inom filmbranschen har det gjorts massor av re-makes, men den nya versionen *The Grudge* påminner mycket om originalversionen. Det som jag finner intressant är att samma regissör, Takashi Shimizu, har regisserat båda versionerna och vissa scener t.o.m. har blivit filmade på samma ställen (<http://www.horrorview.com/movie-reviews/grudge-the>). Dessutom är *Ju-On* ett bra exempel på japansk skräckfilm, där mytologi och japanska traditioner åskådliggörs. Denna film har också en fortsättningsdel, men jag skall inte fästa vikt vid den.

Jag kommer enbart att koncentrera mig på antagonisten, spöket, och hur den presenteras i filmen. Runt antagonisten finns några element, som katten och pojken, vilka är meningsfulla gällande filmens innehåll, men som jag inte fäster stor vikt vid.

Dessutom skall jag fästa uppmärksamhet vid mytologin, folksagorna och kulturen och hur dessa har inverkat på japanska skräckfilmer.

1.4. Struktur

Det andra kapitlet kommer att handla om bakgrund; dvs. om japansk mytologi, japansk teater och det övernaturliga, vilket igen innebär spöken och den japanska synen på spöken. Det finns många olika slags skräckfilmer, men de japanska skräckfilmerna handlar alltid om spöken och det är därför jag redovisar för begreppet ”spöke” och den japanska synen på det. Skräckfilmen har förändrats mycket genom tiderna och jag redovisar för dess historia samt utveckling, eftersom dagens japanska skräckfilm är en blandning av både klassisk *kaidan* (japanska spökhistorier) och Hollywood.

I det tredje kapitlet berättar jag om filmen jag valt och analyserar hur mytologin och kulturen syns i filmen. Dessutom diskuterar jag hur den meningsfulla symbolen, spöket, presenteras. I det nästsista kapitlet diskuterar jag mitt resultat, min analys och vad jag kommit fram till.

1.5. Teori och metod

Som hypotes och utgångspunkt har jag att amerikanska skräckfilmer baserar sig på effekter och att de ger direkt svar på mysterier, medan japanska skräckfilmer baserar sig på mytologi och det mystiska. *Ju-On* använder sig av principen ”mindre är mera” (less is more). Ju mindre man ser, desto räddare blir man och detta är något som den amerikanska filmindustrin aldrig kommer att lära sig (<http://www.horrorview.com/movie-reviews/grudge-the>). Det är inte meningen att jag skall jämföra *Ju-On* med den amerikanska versionen av *The Grudge* i mitt examensarbete, men faktum är att den ameri-

kanska versionen ger svar på mysteriet, medan originalversionen lämnar saker och ting öppna.

Jag använder som forskningsmetod en semiotisk och dramaturgisk analys. Inom både dessa analysmetoder ingår det olika begrepp som jag kommer att använda senare i själva analysen. Nedanför redogör jag för begreppen och deras relevans för mitt examensarbete.

När man analyserar de japanska skräckfilmerna, märker man att de består av många olika koder och myter, som sedan bildar en helhet, en handling. *Ju-On* är dock en speciell film, eftersom den inte har någon tydlig handling eller huvudperson, utan flera olika karaktärer råkar ut för samma problem, dvs. filmens antagonist, spöket, som ger sig på filmens karaktärer.

Jag kommer att examinera filmen scen för scen, för att reda ut vem eller vad som är filmens antagonist. Därefter redogör jag för hur antagonisten syns och presenteras i filmen och på vilket sätt den orsakar konflikt med filmens många protagonister. Sedan skall jag göra en semiotisk analys av antagonisten. Jag gör en tabell över hur antagonisten presenteras och beskriver den denotativa och konnotativa betydelsen. Som bakgrund till den konnotativa betydelsen använder jag den japanska mytologin och folksagorna, som jag presenterar i det andra kapitlet. Sedan diskuterar jag hur både den dramaturgiska och semiotiska analysen påverkar min syn på filmen.

När jag senare i mitt examensarbete analyserar de *denotativa* och *konnotativa* betydelseerna av antagonisten, så avser jag med den förstnämnda de direkta händelser, som ses i filmens scener. Med den *konnotativa* betydelsen avser jag kopplingen mellan scenens handling och mytologin och kulturen och hur de två sistnämnda återspeglas i scenerna.

1.5.1. Semiotik

Enligt Ferdinand de Saussure, som införde uttrycket *semiologi*, är ett tecken en helhet bestående av ett materiellt uttryck (Gripsrud 1999:137- 138). Efter de Saussure är det många som har utvecklat hans tankar och uttrycket. Charles Sanders Peirce införde begreppet *semiotik*, vilket betyder teckenlära och som används även idag. Peirce anser att ett tecken är allt som på ett eller annat sätt står för något annat (Gripsrud 1999:146).

Inom semiologin finns uttryck som *denotation*, vilket betyder den första eller direkta betydelsen. *Konnotation* betyder den andra, indirekta betydelsen (Gripsrud 1999: 140). Gripsrud förklarar att en viktig del av bakgrunden för dessa uttryck är att tecknens innehåll varierar mellan tid och rum. Innehållet är alltså inte fastslaget, dvs. det finns ingen rätt koppling mellan ett speciellt uttryck och ett visst innehåll. Samma uttryck kan betyda många olika saker (1999:140). Det är alltså intressant att jag som västerlänning analyserar en japansk skräckfilm. Japanerna har en annan kultur och livsstil än vi och det är möjligt att jag uppmärksammar något som inte alls är meningen att betonas i filmen.

Däremot är det viktigt att komma ihåg att konnotation och *association* inte är samma sak. En konnotation är kulturellt etablerad och kodifierad, medan en association är individuell och personlig (Gripsrud 1999:141).

Tecknens betydelse kan variera beroende på sammanhanget de uppträder i. Även om de denotativa betydelserna skulle vara fastslagna, spelar de konnotativa betydelserna en stor roll (Gripsrud 1999:142). Både de denotativa och konnotativa betydelserna är reglerade av koder. Begreppet kod är en regel, som förbinder ett uttryck med ett innehåll, men samma uttryck kan också ges olika innehåll (Gripsrud 1999:151).

1.5.1.1. Myter

Också ordet myt ingår i den semiotiska analysen. Barthe förklarar att myt också är ett system för hur tecken fungerar. John Fiske anser att en myt är en berättelse med vilken en kultur förklarar eller uppfattar någon aspekt av verkligheten eller naturen. Myter handlar ofta om livet efter döden, människor, gudar och godhet och ondska (1990:121). Barthe förklarar igen att en myt är kulturens sätt att omfatta någonting (Fiske 1990:121).

Donna Rosenberg understryker att myter och mytologi är heliga sagor eller berättelser från det förflutna. Myter kan förklara hur livet och universum har uppstått samt ge svar på moraliska frågor. Myter är för det mesta religiösa, men de kan vara de första berättelserna från historien. Myter ger en förståelig bild av människornas liv inom en kultur (1997: xxiv- xxv). Varje kultur använder sig av myter, folksagor och legender på sitt eget sätt och dessa avslöjar något om denna kultur (Rosenberg 1997: xxxii).

1.5.2. Dramaturgisk analys

Ett drama är uppbyggt av en struktur och innehåller konflikter. Handlingen förs framåt av karaktärerna, som försöker bringa reda i kaoset som konflikterna orsakar. I dramat finns två motkrafter, *antagonisten* och *protagonisten*. Antagonisten är ”skurken” i filmen och orsakar problem. Det är också antagonisten som får filmen att avancera. Protagonisten är den som råkar i knipa och som måste utvecklas under handlingen. Ibland råkar det sig att protagonisten inte klarar sig ensam, utan behöver hjälp av en *hjalte* (Granath 2006: 100- 101).

Det är rätt tydligt att antagonisten i *Ju-On* är Kayakos lik, dvs. spöket, kvinnan, som blev mördad. Däremot har filmen inte någon tydlig protagonist, eftersom det inte endast är en karaktär, som råkar ut för en konflikt, utan det är många. Det är egentligen ingen som kan lösa huvudkonflikten, eftersom alla som kommer i kontakt med antagonisten dör på ett eller annat sätt.

1.5.2.1. Episk berättarform

En episk filmberättelse står fri från alla regler och följer inte någon berättarstruktur. En episk film är uppbyggd kring ett tema och inte kring en konflikt. Inom ramen för temat kan berättelsen innehålla flera olika konflikter. Dessutom behöver inte en episk filmberättelse följa en ordningsfölj, utan tiden kan brytas upp och läggas hur som helst (jfr. Granath 2006: 117- 118).

Ju-On har ingen dramaturgisk struktur, utan den har en episk berättelseform. En episk berättelseform behöver inte heller ha någon lösning, vilket också är fallet med denna film. Filmen har nämligen en kedja av handlingar eller konflikter; dvs. det är inte bara en person som råkar ut för konflikten, utan det är många. Antagonisten fortsätter att jaga nya offer, också efter att berättelsen, som åskådaren sett, tagit slut. Filmen har dessutom inte någon direkt tidslinje eller ordningsfölj utan man hoppar framåt och bakåt i tiden.

1.6. Litteratur

Jag har filmen *Ju-On* som huvudmaterial och källa. Filmen är regisserad av Takashi Shimizu.

Jag kommer att använda litteratur för att få en överblick över japansk kultur och mytologi samt de japanska spökhistorierna, *kaidan*. Jag skall också använda böcker som handlar om skräckfilmens uppkomst, som t.ex. *The Rough Guide to Horror Movies* skriven av Alan Jones (2005).

Också elektroniskt material kommer att användas, både intervjuer med regissören och filmrecensioner.

2 BAKGRUND

I detta kapitel berättar jag om den historiska och kulturella bakgrunden, dvs. japanernas syn på spöken och det onaturliga samt livet efter döden. Japan har en lång och invecklad historia med olika perioder med samurajer, kejsare och kejsarinnor som härskare. Jag ser inte det som nödvändigt att redovisa för Japans historia, men jag har valt ut det relevanta, dvs. japansk mytologi, teaterform och *kaidan*, vilket betyder japanska spökberättelser. Dessutom redogör jag för den japanska skräckfilmens historia och hur den har utvecklats genom tiderna. Japansk skräckfilm har mycket påverkats av de västerländska skräckfilmerna och tvärtom.

De japanska filmerna handlar mycket om döden; inte bara om spöken, utan också om självmord. Döden är i fokus i de japanska filmerna för att de levande lättare skall förstå de dödas tankar (Sato 1981: 17).

I många av mina källor framkommer det att ursprunget för japansk skräckfilm är japansk teaterdrama. Jag presenterar de klassiska japanska teaterformerna *Kabuki*, *Noh* och *Bunraku*.

2.1. Japansk skräckfilm

Trots att skräckfilmerna till en stor del har utvecklats i USA och Storbritannien har japanska skräckfilmer haft stor internationellt inflytande. Japanska skräckfilmer är oftast spökberättelser med inflytelse från *kaidan* och *Kabuki-teater* (Jones 2005: 233). Både *Kabuki* och *kaidan* har existerat mycket längre än filmen, men det var på 1940- talet som världen sakta blev bekant med japanska skräckfilmer (Jones 2005: 26).

Filmen *Onibaba* (The Hole, 1964) var den första japanska skräckfilmen som slog igenom i hela världen, men dock av fel orsaker. Filmen innehöll mycket nakenscener och sex. Under den tiden var västerländska filmer strikt censurerade. *Onibaba* handlar om en kvinna som lever med sin svärdotter. Tillsammans dödar de samurajer som återvänt från kriget och tar deras utrustning och säljer den vidare för att få pengar. Kropparna kastar de i en mörk och djup grop. En dag kommer en man på besök till dem och berättar att den gamla damens son har dött i kriget. Mannen och svärdottern blir kära och träffas i smyg på nätterna. Den gamla damen blir rädd och desperat, eftersom hon är rädd att svärdottern skall lämna henne ensam. En natt hittar en borttappad soldat hem till den gamla damen. Soldaten bär en skrämmande och demonisk mask för ansiktet. Han ber damen att visa honom vägen bort från skogen. Hon vilseleder honom till gropen, mördar honom och kommer på en plan. Den går ut på att varje natt när hennes svärdotter skall ut för att träffa sin älskare, sätter hon på masken och leker att hon är en demon och skrämmar henne, så att svärdottern återvänder hem. Detta händer varje natt och till slut vågar svärdottern inte gå ut mera. Det visar sig att masken har en förbannelse, med hemska konsekvenser (Jones 2005: 123- 125).

Japansk skräckfilm gjorde ordentliga framsteg i slutet av 1990- talet, när *Ringu*, regisserad av Hideo Nakata fick premiär. *Ringu* baserar sig på en novell av Koji Suzuki (1991) (Jones 2005: 139). Jones fortsätter och berättar att Hollywood köpte rättigheterna för *Ringu* och år 2002 fick Hollywood- versionen *The Ring* premiär. Filmen blev en stor succé och i och med det växte efterfrågan på japansk och asiatisk skräckfilm (Jones

2005:51). Takshi Shimizus *The Grudge* (2001) och *Dark Water*, också av Hideo Nakata (2002), är några exempel på framgångarna (Jones 2005: 51).

Jones förklarar att på 50- och 60-talet började japanska skräckfilmer ta inflytande av internationella filmer och *kaidan* började bli allt mindre populär. Sakta fick västerländska skräckfilmer mer inflytelse (2005: 234). Filmer som *Ringu* (Hideo Nakata, 1998) och *Audition* (Takashi Miike, 1999) är en blandning av traditionell japansk och västerländsk skräckfilm (2005: 234).

2.2. Kaidan - japanska spökberättelser

Kaidan är traditionella japanska berättelser där spöken, andar, vålnader och andra övernaturliga krafter ingår. Däremot så behöver inte alla *kaidan*-berättelser vara spökhistorier; Fält nämner i detta sammanhang att en stor del av *kaidan* kan vara spännande noveller eller dikter (1994: 403- 405). Det är relevant att redogöra för *kaidan* (som också ibland stavas *kwaidan*) i mitt examensarbete, eftersom ordet dyker upp på många ställen när det gäller japansk skräckfilm. Som många av mina källor berättar, så utgör *kaidan* ursprunget för den japanska skräckfilmen.

Det finns tre olika slag av *kaidan*; *kaidan* med rötter i buddistiska läror, *kaidan* med kinesiska rötter och bakgrund samt *kaidan* influerade av japanska folksagor (Fält 1994: 403).

Fält beskriver att på 1700- talet brukade man utöva *hyakumonogatari*, vilket betyder ”hundra berättelser”. Detta innebär att man samlades natten före en festlighet för att berätta *kaidan*-historier. Man tände 100 papperslyktor och alltefter man berättat en saga, släkte man en lykta. Stämningen blev stegvis starkare, eftersom sista papperslyktan var blå, vilket gav en skrämmande och kuslig känsla (1994: 404).

Småningom spred sig denna s.k. trend och *kaidan* blev allt populärare (Fält 1994: 404-405). När sedan sagorna nådde utländsk publik fick de stor efterfrågan. Detta i sin tur

ledde till att japanerna förstod hur stor värde *kaidan*-berättelserna hade och hur bra de var (1994: 405). Gällande detta nämner Fält att Lafcadio Hearn har samlat alla bästa *kaidan*-sagor till en samling och låtit den översättas till ett verk *Kwaidan-Stories and Studies of Strange Things*, som utkom 1904 (1994: 405).

2.3. Spöken

När man talar om det övernaturliga och magi, kan man inte undvika att ordet *spöke* dyker upp. Enligt *Norstedts svenska ordbok + uppslagsbok* har ordet ”spöke” följande betydelse: ”Skrämmande föreställning om en död persons ande i kroppslig gestalt”. Det är relevant att definiera begreppet *spöke*, eftersom filmen som mitt examensarbete handlar om har ett spöke som antagonist. Begreppet kan också betyda olika saker för olika människor beroende på erfarenheter, bakgrund och kultur. En evig fråga är att om det verkligen existerar spöken. Däremot har fenomenen som tolkats som onaturliga krafter oftast en normal och vettig förklaring, dvs. en person har drömt att han eller hon har sett ett spöke (Parker 1990: 19). Spöken har förekommit och uppenbarat sig ända sedan människan blev medveten om döden och kanske ett liv efter detta (Parker 1990: 18).

Derek och Julia Parker beskriver spöken som uppenbarelser av något som har dött; det behöver inte alltid vara en människa, utan det kan också handla om djur. Spöken är oftast bundna till en plats; det kan vara platsen som han eller hon dött eller bott på. Spöken är oftast olyckliga och det är av denna orsak som de spökar (Parker 1990: 44). En del spöken har kommit tillbaka för att hämnas (Parker 1990: 44).

Det påstås att man inte kan se direkt eller rakt på ett spöke. Oftast när ett spöke uppenbarar sig, ser man det via ögonvrån eller snett (Parker 1990: 45). Spöken kan synas som genomskinliga eller i fast form (Parker 1990: 18). Dessutom kan bara delar av spöket synas till, som t.ex. armar eller huvud (Parker 1990: 44- 45).

Man talar oftast om att ”se” spöken. Derek och Julia Parker påpekar i detta sammanhang att de flesta som har upplevt spöken inte egentligen har ”sett” ett spöke, utan de har känt dess närvaro. Detta förekommer också i skräckfilmer; ett spöke dyker upp i

bakgrunden och personen ser inte det. Däremot ser tittaren att personen anar att något annat också finns i rummet.

2.4. Mytologin

Även om japanerna har berättat *kaidan*-sagor genom tiderna, har det magiska och onaturliga alltid haft plats i japanernas liv. Beträffande magi och mysterier förklarar Parker i sin bok att man i Japan och överhuvudtaget i Asien, anser att magi är en del av vardagen. Det mystiska finns med i livet och det behöver inte nödvändigtvis finnas någon förklaring till det. Parker framhåller att den västerländska kulturen har mycket att lära sig av Asiens syn på det mystiska, eftersom man i väst alltid vill ha svar på allting och mysterier måste lösas (1990).

Det är nödvändigt att presentera japansk mytologi i detta skede i mitt examensarbete, eftersom det framgår på många ställen i mina källor att japansk skräckfilm har uppstått från dess mytologi och folksagor samt *kaidan*. Som jag konstaterat tidigare, har döden alltid haft en stor roll i japanernas liv och kultur och japanska filmer handlar mycket om döden. Det är av denna orsak som det är relevant att presentera japanernas syn på döden och deras uppfattning om dödens uppkomst.

Trots att buddism och shintoism är de största religionerna i Japan, är kärnan i den japanska tron dyrkandet av de döda; speciellt de som har dött på ett tragiskt sätt. Japanerna tror att de som har dött på ett tragiskt vis, lämnar efter sig en förbannelse och de som lever, lever som om de skulle ha fått förbannelsen över sig. Det är därför japanerna dyrkar de döda och försöker hålla dem på gott humör. Spökhistorier och tragedier är en bra metod att förstå de döda (Sato 1981: 15- 16).

2.4.1. Japanska folksagor och mytologi

Julieta Pigott understryker att inget annat land är så medveten om sina legender och myter som Japan. När det gäller detta poängterar hon att Japan är myternas, legendernas och folksagornas land (1982:6). Det berättas om gudar, gudinnor, hjältar och talande djur i böcker, inom drama och i familjerna.

De två första böckerna i Japan, som har blivit bevarade, är *Kojiki* ("Dokument av anti-ka föremål"), som blev färdig 712 e.Kr. och som följdes av *Nihongi* ("Krönikor från Japan"), som blev färdig 720 e.Kr. Dessa två verk är huvudkällorna inom japansk mytologi (Pigott 1982: 17).

Japans två stora huvudreligioner är shintoism och buddism och det sägs att mytologin härstammar från den förstnämnda religionen (Pigott 1982: 6-7). Buddismen har haft stor inverkan på mytologin, men shintoism har sitt ursprung i Japan, medan buddismen har anlät utifrån (Pigott 1982: 38). Det finns många berättelser om hur buddistiska munkar ser spöken och hur spöken eller de döda uppenbarar sig (Pigott 1982). Trots att buddismen och shintoism är grunden till japansk mytologi och folksagor har de också blivit påverkade av Kinas, Indiens och Koreas mytologi (Pigott 1982).

Den japanska mytologin innehåller massor av olika varelser, både övernaturliga och egendomliga. Exempel på olika varelser är t.ex. *Bodhisattva* och *Kamin* (saliga andar), *Yokai* (onda själar) och *Yurei* (spöken) samt drakar (jfr Pigott 1982).

Dessutom har också djuren haft en stor betydelse inom den japanska mytologin. Draken är kanske den äldsta och samtidigt den kändaste varelsen inom mytologin, medan räven är den kändaste inom vidskepelsen. Relationen mellan djur och människa har varit viktig. Djuren kan antingen vara tacksamma och goda mot människan, men också elaka. De kan kommunicera med människan, men också med varandra. Djuren har olika betydelser inom de japanska folksagorna. T.ex. räven sägs vara budbärare från risguden medan ormen begär människooffer. Grävlingens betydelse varierar; de kan vara elaka, onda eller goda vänner till människan. Grävlingen beskrivs ofta som en buddistisk munk och i detta fall symboliserar den tacksamhet. Också katten sägs ha både goda och onda egenskaper (Pigott 1982: 109).

2.4.2. Spöken i den japanska mytologin

Det är ytterst relevant att redogöra för japanska spöken och den japanska synen på döden. Så gott som alla spöken i de japanska skräckfilmerna ser likadana ut; de har långt svart hår och en vit klädnad på sig. Ibland förekommer stora frånvarande och ondskefulla ögon. Det är betydelsefullt att presentera varifrån detta utseende har kommit ifrån, eftersom antagonisten i filmen *Ju-On* har en stor del med innehållet i detta arbete att göra .

Spöken och döden presenteras på många olika sätt i den japanska mytologin. Japanerna anser att det finns både goda och onda spöken. Det sägs att en ande blir kvar på sin hemmaplan, även om den döde inte dött en tragisk död. Spöken plågas ofta av sorg eller andra tankar som t.ex. hämnd (Pigott 1982:80).

I den japanska mytologin kallas spöke för *Yurei*, som ordagrant översatt betyder ”ande” eller ”själ”. Ordet *Yurei* betyder ande eller själ som har av olika anledningar blivit kvar på jorden (Iwasaka 1994).

Yurein i de japanska folksagorna eller mytologin ser oftast likadana ut och är kulturellt sammanlänkande. De är oftast kvinnor med långt svart hår och vita klädnader. Manliga spöken förekommer också, men det är ovanligare. Den vita klädseln symboliserar den vita kimono, som man hade på sig under begravningar under *Edo*-perioden (1603-1863). Inom shintoism är vit renhetens färg som användes bara av präster eller de döda (Iwasaka 1994).

Spökets svarta hår härstammar från *Kabuki*-teatern där man använder stora peruker. Genom historien har de japanska kvinnorna låtit sitt hår växa, men de hade det alltid uppfäst. Däremot lät de håret hänga fritt under begravningar och vid andra sorgtillfällen (McRoy 2005).

Maruyama Okyo (1733- 1795) skapade den första traditionella bilden av en *Yurei* i sin målning *The Ghost of Oyuki*. Enligt det som blivit nerskrivet hade Maruyama Okyo en älskarinna, som sedan dog i ung ålder. Maruyama Okyo sörjde sin döda älskarinna och

en natt uppenbarade hon sig för honom i en dröm. Det var omöjligt för honom att glömma hennes uppenbarelse, så han målade en tavla av vad han varit med om. Spöket hade på sig en vit, blekt och blåaktig klädnad och långt svart hår (Iwasaka 1994).

Det skapades också en uppfattning om att japanska spöken saknar fötter och många tror på det fortfarande. Maruyama Okyo målade många tavlor där spöken saknade fötter (Pigott 1982: 75- 78). Inom *Kabukin* använde man stora kimono, som täckte fötterna, när någon skådespelare spelade rollen av en *Yurei* (Iwasaka 1994). Den vanligaste uppfattningen om varför spöken saknar fötter är att de svävar i luften (Iwasaka 1994:47).



Figur 2. *The Ghost of Oyuki*. Första bilden på en klassiska *Yurei* (Wikipedia 2010).

Inom japansk mytologi och japanska folksagor har man olika benämningar på spöken beroende på hur de dött. Nedanför finns en uppräknning om olika slag av *Yurein*.

Onryō: ett spöke som har kommit tillbaka för att hämnas.

Ubume: ett spöke i gestalt av en mor, som antingen har dött under förlossningen eller som hade småbarn när hon dog. Detta slags spöke kommer tillbaka för att ta hand om sina barn (Iwasaka 1994: 63- 64).

Goryo: ett spöke, som har kommit tillbaka för att spöka för de adliga; speciellt spöken som blev martyrer (Iwasaka 1994: 82).

Funayurei: spöken som dog på sjön men det kan också innebära spökskepp (Iwasaka 1994: 103).

Zashiki-waraski: spöken som är barn. De är mera ondskefulla än farliga (Iwasaka 1994: 74).

Spöken och andar kan alltså ha olika benämningar och olika orsaker för att spöka i den japanska mytologin. Däremot går ingen *Yurei* igen utan orsak. De spökar på en speciell plats som t.ex. kan vara platsen han eller hon dog på eller är begravnen på eller så kan de uppenbara sig för någon speciell person. Denna person igen kan vara mördaren eller den älskade. *Yurein* brukar uppenbara sig mellan klockan två och tre på natten, vilket är spöktiden i Japan (enligt den allmänna uppfattningen så är spöktiden i den västerländska kulturen mellan klockan tolv och ett på natten). *Yurein* brukar spöka så länge de har en orsak, vilket ofta är hos *Onryon* att hämmas på sin mördare (Iwasaka 1994).

2.4.2.1. Kvinnliga spöken i japanska skräckfilmer

Det finns olika kategorier inom japansk skräckfilm och den vanligaste är *kaidan*-filmer, som handlar om ett spöke, som vill hämnas (McRoy 2005: 2-9). Inom dessa filmer handlar det ofta om ett kvinnligt spöke, som vill hämnas och det som ofta syns är långt svart hår hängande framför ansiktet och två (också ibland ett), stora stirrande ögon. Filmer som *Ringu*, *Onibaba* och *Kwaidan* är filmer med ett kvinnligt spöke som vill hämnas (McRoy 2005: 2-9).

Som jag konstaterat tidigare har japanska skräckfilmer blivit influerade av japansk teater. Både inom *Kabuki* och *Noh* har det alltid funnits kvinnliga spöken eller ”den galna kvinnliga demonen”. Känslor som sorg och hämnd är det som driver fram den kvinnliga anden eller det kvinnliga spöket och när spöket återvänder från livet efter döden är hon väldigt ond (McRoy 2005:19- 26). Samuel L. Leiter beskriver det kvinnliga spöket i Richard J. Hands essä *Aesthetics Of Cruelty: Traditional Japanese Theatre and the Horror Film* på följande sätt (2005: 24):

”One of the chief ways in which women who have been trampled on become empowered is to turn into a vengeful spirits after they have died. The entire world of selfish, unfaithful husbands and lovers must take cover when one of these women comes back from the other world to seek revenge on those who have wronged her. “

2.4.3. Spegeln

Enligt den allmänna diskursen har det alltid funnits något mystiskt med speglar. Det är väsentligt att beskriva spegeln, eftersom den har en stor roll i slutet av *Ju-On*. Spegeln har också haft en betydelsefull funktion inom den japanska mytologin. Spegel har placerats i heliga byggnader och det finns två ordspråk, som berättar om det betydelsefulla med spegeln inom mytologin (Pigott 1982: 41-42).

1. Spegeln är oklar och dimmig, när själen är oren.
2. Svärdet är själen till en samuraj, spegeln är själen till en kvinna.

En känd saga där spegeln utgör en stor roll handlar om en man som gav sin fru en spegel i gåva (Pigott 1982:42):

” En man gav sin fru en spegel som gåva. Frun hade aldrig sett sin spegelbild. Förutom att kvinnan blev väldigt glad över gåvan, var hon också nöjd med att se hur vacker hon var. Mannen och kvinnan hade en dotter, som liknade sin mor väldigt mycket. När dottern var i tonåren blev modern väldigt sjuk. En tid före hon dog, gav hon dottern spegeln och sade att det kommer att hjälpa henne under sorgetiden. Dottern hade inte sett spegeln förut och när hon tittade på sig själv via spegeln efter att hennes mor dött,

trodde hon att hon såg sin mor i spegeln. Hon började tala till spegeln och trodde att hennes mor kommunicerade med henne via spegeln. Det hjälpte dottern, när hon sörjde över döda mor. ”

Det finns olika versioner av sagan. I någon version gifter mannen om sig och den nya frun tror att dottern är sinnesjuk, eftersom hon talar med spegeln. När flickan får veta vad spegeln egentligen är, lever de tre lyckliga i alla sina dagar. I en annan version är pappan orolig, eftersom flickan bara sitter i sitt rum och talar med sin spegelbild (Pigott 1982: 42).

2.5. Japanskt teaterdrama

Noh-teater, *Kabuki* och *Bunraku* är klassiska teaterformer, som har överlevt i Japan (Gunji 1985:15). Varje teaterform är unik och vacker på sitt eget sätt (Gunji 1985:15).

Det är ytterst viktigt att beskriva japansk teater, eftersom många av mina källor betonar att japansk skräckfilm har starkt blivit influerad av de klassiska teaterformerna. Ämnena och temana i pjäserna är rätt så lika som i skräckfilmerna; dvs. spöken, livet efter döden, hat, avundsjuka och familjen. Dessa exempel på teman och ämnen är något som förekommer i filmen *Ju-On*.

2.5.1. Noh-teater

Noh-teater är en mera sofistikerad och allvarlig form av teater som föredrogs av aristokratin (Fält 1994: 358). Fält förklarar i detta sammanhang, att *Noh* betyder konst och talang och genom tiderna när teaterformen utvecklades blev den mycket influerad av Buddhismens läror och kulturer (1994: 359).

I det följande kommer Fält in på att inom *Noh*-teatern använder man inga scenografier eller rekvisita och ifall det behövdes var den väldigt enkel (1994: 359). Pjäsens handling

framkom genom sången och dansen som föreställningarna långt bestod av. Föreställningarna var väldigt stränga, uttryckslösa och förenklade (Fält 1994: 359).

Föreställningarna bestod alltid av samma mönster och av samma karaktärer, dvs. *shite*, som är huvudpersonen och *waki*, som bi- rollen. Det enda som gav variation i föreställningarna var karaktärernas dräkter och masker, som de alltid hade på sig. Både huvudpersonen och bi- personer kunde ha sina egna medarbetare, som t.ex. körmedlemmar och orkester (Fält: 1994: 361). Nedanför illustreras några figurer som föreställer olika karaktärer från *Noh-teatern*.



Figur 3. Bild på en karaktär från Noh-teatern (J- News USA, 2008).



Figur 4. Bild på en karaktär från Noh-teatern (Canadiarikkei, 2008).

Noh-teater kan delas upp i fem olika kategorier gällande handling. Olika teman inom Noh kan vara kärlek, avundsjuka, hämnd, sorg och samuraj andar (Hand i McRoys bok 2005: 20). De olika kategorierna är:

1. Waki-noh: Kallas också för *kami-mono*, vilket innebär lyckoönskning eller gudomligt. Föreställningarna börjar med att *shite* först uppenbarar sig som en människa och berättar en historia när den sedan i andra akten uppenbarar sig som en gud.
2. Shura-mono: Soldat- eller krigspjäser, men kan också betyda spökpjäser. Inom dessa föreställningar är *shite* själen av en död soldat, som berättar för en präst (*waki*) vad han varit med om i kriget. *Shite* lider i helvetet och ber om prästens välsignelse.
3. Kazuramono: S.k. perukpjäser eller kvinnliga pjäser (*onna-mono*). Detta innebär att denna del av föreställningen handlar om kärlek, kvinnan som protagonist och hennes skönhet.

4. *Kyojo-mono*: handlar om en galen kvinna eller *kurui-mono* (galenskap). Dessa pjäser handlar mycket om känslor, vilka kan vara hat eller någon annan känsla. Dessa föreställningar har underteman där hämnd och vansinne har en stor betydelse. Ett tema som dyker upp under denna kategori är en mamma som har förlorat sitt barn och har i och med det tappat sitt förstånd. Också spöken som vill hämnas är ett mycket vanligt tema (*shunen-mono*).
5. *Kirino-mono*: Avslutningspjäs eller också *kichiku-mono*, vilket innebär demonpjäser. Dessa pjäser påminner mycket om *Waki-noh* föreställningar. *Shite* uppenbarar sig först som något mänskligt och sedan i andra scenen visar den sin riktiga identitet. Till skillnad från *Waki-noh*, så är *shite* inte en gud, utan en demon eller *tengu* (ett monster inom den japanska mytologin). Dessa skådespel avslutas alltid med att det goda vinner över det onda eller att det mänskliga vinner över det övernaturliga.

Föreställningarna inom traditionell *Noh*-teater är, som tidigare nämnts, alltid uppbyggda på samma sätt (Fält 1994: 361). De börjar med att karaktärerna önskar lycka och välmående. Sedan går karaktärerna igenom teman från krig, kärlek och hat. Slutligen vinner det goda över det onda och i slutet önskas det lycka och välsignelse.

2.5.2. Kabuki

Kabuki är traditionell japansk dramateater och fick sin början av dansföreställningar framförda av kvinnor. Föreställningarna innehöll gömd reklam om prostitution och blev snabbt förbjudna (Tames 1993: 113-114). I och med det fick bara männen uppträda inom *Kabukin*.

Denna teaterform innehåller många olika stilar och genrer, vilket innebär att föreställningarna kan handla om allting mellan krig och kärlek (Fält 1994: 370). Föreställningarna innehåller också sång och dans (Fält 1994:370). Masakatsu Gunji berättar i inledningen i sin bok att alla element är lika viktiga inom *Kabukin*; dvs. skådespelarna, mu-

siken, dansen och scenografin (1985). I och med det kan man också konstatera att det visuella uttrycket är väldigt viktigt i *Kabuki*-föreställningarna (jfr. Gunji 1985:16). Ett gammal dramaturgiskt verk jämför föreställningarna inom *Kabuki* med människokroppen; dvs. handlingen fungerar som skelettet, scenen som musklerna och dialogen som huden (Gunji 1985: 43).



Figur 5. Bild på en *Kabuki*-föreställning (Worldart, 2007).

Till skillnad från *Noh* har *Kabuki* inga speciella teman inom sina skådespel, utan temana kan variera stort mellan genrerna. Trots detta handlar *Kabuki* mycket om det övernaturliga. Den försöker inte få det äkta att se äkta ut, utan försöker få det onaturliga att se äkta ut (Hand i McRoys bok 2005: 21).



Figur 6. Bild på en karaktär från en Kabuki- föreställning (Nipponia 2003).



Figur 7. Bild på en karaktär med långt och stort hår från en Kabuki- föreställning (Crunchroll).

2.5.3. Bunraku

Bunraku är dockteater som styrs av tre maskerade gestalter (Tames 1993: 113). *Bunraku* uppstod samtidigt som *Kabuki* och de levde parallellt, men påverkade dock varandra. Deras visuella uttryck påminner om varandra (Gunji 1985:16).

Bunraku handlar om konflikten mellan passion (*ninjo*) och plikt (*giri*). Denna teaterform kunde innehålla komiska uppträdanden, men dess vanliga handling var tragisk eller hjältemodig. En känd *Bunraku*-pjäsförfattare är Chikamatsu Monzaemon (1653- 1724). En stor del av pjäserna som han har skrivit slutade med dubbelsjälvmod. Den kanske mest kända föreställningen är *Sonezakas dubbelsjälvmod*, som påstås har hänt på riktigt (Tames 1993: 113). Sjörovare, kamp mot vilda djur, kejsarsnitt och mord var vanliga ämnen som dök upp i Chikamatsu Monzaemons pjäser. Nedanför finns två bilder av hur en *Bunraku*-föreställning kan se ut.



Figur 8. Bild från en *Bunraku*-föreställning (Osaka Prefectural 2008).



Figur 9. Bild från en Bunraku-föreställning (Asian interstage, 2008).

3 ANALYS

I detta kapitel skall jag berätta om filmen och redogöra för antagonisten som symbol och hur den presenteras i filmen. Antagonisten har också andra element som kretsar kring den, men jag skall inte gå in på dem. Dessa element, den lilla pojken och katten, har däremot en stor betydelse i filmen och de spökar tillsammans med huvudantagonisten, dvs. Kayakos spöke.

3.1. Filmen *Ju-On: The Grudge* (2003)

Regi: Takashi Shimizu. Producent: Takashige Ise. Manus: Takashi Shimizu. Foto: Tokusho Kikumura. Musik: Shiro Sato. (Schneider 2009: 397)

Filmens regissör är Takashi Shimizu och han säger att filmen handlar om ett spöke som dödar, och de döda börjar spöka. Handlingen går runt som i en cirkel och spöket slutar aldrig. Filmen utkom 2003. Liksom i succéfilmen *Ringu*, innehåller *Ju-On* en hämndgriig själ, dvs. motivet är ett *onryou*-motiv. Själva spöket är Kayako, en kvinna som blev mördad. Vi vet inte vad som hände med hennes son. Däremot får vi under filmens gång veta att han försvann. Tillsammans vaktar de huset, i vilket de blev mördade och alla som kommer i kontakt med huset dör (Schneider 2009: 397).

År 2004 fick den amerikanska versionen *The Grudge* premiär med Sarah Michelle Geller i huvudrollen och Takashi Shimizu som regissör. Filmen innehåller de bästa och mest skrämmande scenerna från de japanska versionerna (*Ju-On*, *Ju-On 2* och *Ju-On: The Grudge*). År 2006 hade *The Grudge 2* premiär, en till film som Takashi Shimizu också hade regisserat.

Filmen har olika karaktärer som på ett eller annat sätt kommer i kontakt med förbannelsen och som sedan hittas döda eller försvinner. Karaktärerna känner nödvändigtvis inte

varandra eller kommer inte i kontakt med varandra, men det som de har gemensamt är att alla råkar ut för samma konflikt.

Filmen har ingen tydlig tidslinje, utan hoppar fram och tillbaka i tiden. Filmen har med andra ord en episk berättarform; den har ingen tydlig handling, huvudperson eller vändpunkter. Däremot har filmen en tydlig antagonist, dvs. spöket. Filmen har en huvudkonflikt och det är att alla som kommer i kontakt med antagonistsens hat, dör.

3.2. Dramaturgisk analys

Nedanför finns en scenbeskrivning över filmen och hur de olika elementen presenteras. Jag anser att det är viktigt för mig att presentera hur filmen är uppbyggd och att redogöra för scenerna, eftersom man då bättre förstår filmens olika element. Dessutom är det lättare att uppfatta konflikterna och hur de presenteras samt hur det onda, antagonisten, kommer fram. Jag är också av den åsikten att denna tabell är relevant, eftersom filmens struktur kan vara en aning komplicerad ifall man inte är bekant med filmen. Med hjälp av tabellen kan det vara lättare att följa med analysen.

Tidkod

Scenbeskrivning

Scen 1. 00:00- 00:25	Förtexter
Scen 2. 00:25- 01:18	Anslag. Bilder om mordet.
Scen 3. 01:18- 03:01	Rika besöker socialbyrån för att söka jobb. Hon får en arbetstur. Hon skall gå hem till en familj och ta hand om en gammal dam.
Scen 4. 03:01- 03:50	Rika går till huset. När hon kommer till porten anar hon att något är på tok (det betonas med ljudeffekter).

Scen 5. 03:50- 06:48	Rika ringer på dörren och går in. Hon ser att åldringen, Sachie, ligger på golvet. Det är väldigt oredigt i huset. Saker ligger spridda runt golvet. Åldringen är tyst och säger ingenting.
Scen 6. 06:48- 08:15	Rika städar. Hon hittar ett foto som är ihoptejpat.
Scen 7. 08:15- 10:26	Rika är i övervåningen och städar. Hon går in i ett rum och där är det också stökigt. Hon hör ljud. Hon ser att ett skåp är ihoptejpat och ljudet kommer inifrån skåpet. Hon öppnar skåpet och där inne sitter en liten pojke och en svart katt.
Scen 8. 10:26- 10:48	Rika springer ner och frågar Sachie vem pojken är. Rika tittar på fotot som hon hittade tidigare. Hon ser att det är samma pojke på fotot som var inlåst i skåpet.
Scen 9. 10:48- 13:13	Rika ringer till socialbyrån och berättar vad hon hittat. Telefonen ringer efter att hon slutat samtalet och det är Hitomi som ringer. Rika ser pojken i trappan (det betonas med ljudeffekter). Pojken heter Toshio. Rika hör att åldringen talar för sig själv.
Scen 10. 13:13- 14:40	Rika kommer in i åldringens rum. Något är på tok. Åldringen blir plötsligt väldigt rädd. En svart skugga böjer sig ner över henne. Skuggans röda ögon tittar på Rika och hon svimmar. Toshio har kommit in i rummet.
Scen 11. 14:40- 15:11	Katsuya och Kazumi sover. Kazumi är dock va-

	ken. Hon hör ljud från nedre våningen.
Scen 12. 15:11- 16:50	Det är morgon. Huset är oredigt. Katsuya skall gå till jobbet.
Scen 13. 16:50- 17:43	Kazumi har somnat på soffan. Det är städlat i huset. Vi hör snabba fotsteg och en krasch. Kazumi vaknar och det är igen oredigt i huset. Hon tror att åldringen Sachie har stökat till i huset. Vi hör en dörr som öppnas och ser handmärken på dörren.
Scen 14: 17:43- 19:22	Kazumi går in i tamburen. En liten pojke är gömd bakom ett hörn och en svart katt sitter på trappan. Kazumi går uppför trappan och ser att två bleka, blåaktiga händer lyfter upp katten (det betonas med ljudeffekter). Kazumi går upp till andra våningen och ser att någon springer i korridoren. Hon går in i ett rum och dörren stängs efter henne. Katten jamar och Kazumi skriker.
Scen 15. 19:22- 23:49	<u>Katsuya.</u> Katsuya har kommit hem; hans mamma, Sachie, sitter ensam och stilla i sin säng. Det är stökigt i huset. Katsuya hittar sin fru, Kazumi, liggande på sängen. Hon är vid medvetande, men förstår ingenting. En liten pojke springer snabbt förbi bakom Katsuya. Han ser sig omkring och den lilla pojken hoppar fram och skriker. Skriket påminner om ett kattjamarande. Katsuya blir rädd och börjar bita på naglarna.
Scen 16. 23:49- 25:14	Hitomi, Katsuyas syster kommer på besök. Det är oredigt i huset. Hon hittar Sachie sittande i

	sin säng.
Scen 17. 25:14- 27:11	Katsuya kommer ut från rummet. Hitomi hittar honom i trappan och blir skrämmd. Katsuya mumlar för sig själv: ”Hon hade en annan man, hon var otrogen, det är inte min son...” Han skickar iväg sin syster, som förstår ingenting.
Scen 18. 27:11- 28:08	Katsuya är inne i huset. Vi ser att spöket tittar genom ett fönster. Det är blekt, men påminner mycket om en människa.
Scen 19. 28:08- 29:09	<u>Hitomi.</u> Hitomi är på jobbet. Hon ringer till sin bror, Katsuya. Hon går i en korridor och tror att någon följer henne. Hon springer in på toaletten.
Scen 20. 29:09- 30:12	Hitomi är inne på toaletten. Hennes telefon ringer. Hon hör ett konstigt ljud i telefonen.
Scen 21. 30:12- 30:37	Hitomi kommer ut från båset. Hon hör samma konstiga ljud. Hon tappar en nyckelring. När hon skall plocka upp den, ser hon en svart skugga som kommer ut från båset bredvid. Hon springer ut.
Scen 22. 30:37- 32:02	Hitomi springer till vaktmästaren. Han skall kolla saken. Hitomi ser samma svarta skugga via övervakningskameran. Hon springer ut.
Scen 23. 32:02- 32:51	Hitomi åker hiss. Den lilla pojken är i varje våning.
Scen 24. 32:51- 34: 25	Hitomi kommer hem. Telefonen ringer. Det är Katsuya; han skall komma på besök. Dörrklockan ringer nästan direkt. Hitomi ser från dörrfönstret att det är hennes bror. När hon öppnar

	dörren, är ingen där. Hon har fortfarande telefonen i handen och från den hörs samma konstiga ljud som hon hörde tidigare.
Scen 25. 34:25- 36:40	Hitomi kryper under täcket. Hon ser på TV. Från TV:n kommer det samma konstiga ljud och en spöklig varelse syns i TV- rutan. Hitomi hittar nyckelringen som hon tappade på toaletten. Hon ser att spöket är under täcket och hon försvinner.
Scen 26. 36:40- 38:17	<u>Toyama</u> . Mannen som gav Rika arbete kommer in i huset. Han hittar den döda åldringen och Rika som har svimmat.
Scen 27. 38:17- 39:48	Polisen har kommit på plats. De ringer ett nummer, som de hittat. De hör att telefonen ringer uppe på vinden. De hittar Katsuyas och Kazumis lik.
Scen 28. 39:48- 42:42	Rika är på sjukhus. Hennes syster Mariko är där. Också polisen kommer dit. Rika berättar vad hon varit med om. Familjen Tokunaga (Katsuya och Kazumi) hade inte barn, så det kan inte vara deras son. Rika berättar om fotot som hon hittat.
Scen 29. 42:42- 44:25	Polisen diskuterar; alla som har varit i huset har antingen dött eller försvunnit. Också vaktmästaren på Hitomis arbetsplats har dött. Polisen kommer ihåg ett fall som hände för några år sedan i huset. En man, Saeki, mördade sin fru i huset och fruns lik hittades senare på vinden. Familjen hade en son, Toshio, som försvann

	spårlöst.
Scen 30. 44:25- 46:34	Izumi leker på gården. Toyama, hennes pappa kommer på plats. Polisen kommer och frågar Toyama om mordet som skedde för några år sedan i huset. Toyama har förr arbetat som polis och arbetat med mordfallet.
Scen 31. 46:34- 47:10	Rika är på polisförhör. De tittar på fotot som de hittade. Polisen berättar om Toshio. Han försvann för fem år sedan. Om han skulle vara vid liv, så borde han vara 11 år gammal.
Scen 32. 47:10- 47:59	Mannen som gav Rika jobbet och som sedan hittade henne i huset, hittas död.
Scen 33. 47:59- 50:49	Polisen tittar tillsammans med Toyama på övervakningskameran. De får veta att mannen som hittade Rika och Sachie i huset har dött. I övervakningskameran syns en svart skugga som rör sig i korridoren. Skuggan närmar sig skärmen och har två svarta ögon som stirrar tillbaka.
Scen 34. 50:49- 51:43	Rika sover. Hon vaknar och ser att Toshiospöket står bredvid hennes säng. Hon hör spökljudet. Spöket står också bredvid hennes säng.
Scen 35. 51:43- 53:31	Toyama skall bränna upp spöket. När han är inne i huset ser han in i framtiden, när hans dotter Izumi besöker spöket.
Scen 36. 53:31- 53:46	Polisen söker efter Toyama.
Scen 37. 53:46- 55:38	Toyama går upp till övre våningen. Spöket kryper fram. Polisen kommer in i huset. Spöket kryper nerför trappan och närmar sig. Toyama

	springer ut.
Scen 38. 55:38- 56:21	<u>Izumi.</u> Izumi går till skolan med sina vänner. De ser en plansch med några flickor som försvann under en klassresa.
Scen 39. 56:21- 57:34	Flickorna är i skolan och ser på fotona från klassresan. Det finns inga foton på Izumi. Läraren lovar att titta på fotografiernas negativ.
Scen 40. 57:34- 58:02	Izumi går hem från skolan. Hon ser igen planschen.
Scen 41. 58:02- 59:18	Izumi är hemma. Hennes mamma ser på nyheterna och vi får höra att en ung kvinna, vid namnet Rika, har hittats död. Izumi går in i sitt rum; hon är rädd.
Scen 42. 59:18- 1:03:52	Izumis kompisar fick de nya fotona av läraren. De hälsar på hos Izumi. Izumi är panikslagen och väldigt rädd. Izumi har satt tidningspapper för fönstret och dragit för gardinerna. Hon berättar att hon har varit inne i spökhuset och därför har några flickor försvunnit. Hon kommer att vara den följande som försvinner.
Scen 43. 01:03:52- 1:05:31	Izumis kamrater avlägsnar sig. Hennes mamma berättar att Izumis pappa var lika hysterisk innan han dog. Kamraterna tittar på fotona. Några personer har en svart skugga över ögonen.
Scen 44. 01:05:31- 01:07:05	Izumi öppnar en dörr och hittar sin far. Hon berättar att hon såg honom i spökhuset.
Scen 45. 01:07:05- 01:09:17	Izumi tittar ut genom fönstret genom en springa av tidningspapper. Hon ser att någon tittar till-

	baka. Hennes döda kamrater, som försvann under klassresan, kommer in i hennes rum. Izumi har krupit ihop i ett hörn och Kayakospöket dyker upp och drar henne med sig.
Scen 46. 01:09:17- 01:10:48	<u>Kayako</u> . Rika är på arbetet; hennes syster ringer. Rika arbetar som närvårdare. Åldringen som hon tar hand om sätter händerna för ansiktet.
Scen 47. 01:10:48- 01:11:18	Rika är i duschen. Hon känner en hand på sitt huvud.
Scen 48. 01:11:18- 01:12:08	Rika träffar sin syster. Rika har en ny frisyr.
Scen 49. 01:12:08- 01:13:25	Rika och Mariko är på restaurang. Mariko berättar att en av hennes elever inte har kommit till skolan på flera dagar. Hon får inte tag på föräldrarna. Rika känner en katt som springer under bordet. Toshiospöket sitter under bordet.
Scen 50. 01:13:25- 01:14:00	Rika är hemma och somnar.
Scen 51. 01:14:00- 01:15:52	Rika vaknar och rummet är fullt med svarta katter. Telefonen ringer.
Scen 52. 01:15:52- 01:17:15	Rika vaknar på nytt. Det var bara en dröm. Telefonen ringer. Toshiospöket sitter i ett hörn av rummet. Det är Mariko som ringer. Hon är hemma hos pojken som inte har kommit till skolan. Rika hör kattjamande från telefonen. Toshio sitter i soffan bakom Mariko. Rika springer ut. När Mariko svänger sig om är den lilla pojken borta.
Scen 53. 01:17:15- 01:19:47	Rika springer på gatan. Hon kommer in i spöket huset och ser fotsteg som leder till övervåning-

	en. Hon ser skåpet som leder till vinden och ser sin syster försvinna upp till vinden.
Scen 54. 01:19:47- 01:20:10	Rika är halvvägs upp till vinden. Mariko försvinner och spöket kryper fram.
Scen 55. 01:20:10- 01:21:51	Rika springer ut. Hon springer förbi spegeln. Spöket syns snabbt via spegeln. Rika stannar upp och tittar på sig själv.
Scen 56. 01:20:45- 01:21:51	Rika minns vad hon varit med om. Hon sätter händerna framför ögonen och spöket tittar tillbaka via spegeln. Spöket sätter sina händer för Rikas ansikte. Spöket dyker upp framför Rika. Hon hör ljud från övervåningen och sedan hör hon spökljudet.
Scen 57. 01:21:51- 01:23:46	Spöket kryper ner för trappan. Det är blodigt. Spöket sträcker ut sin hand mot Rika och kryper allt närmare. Spöket sträcker igen ut sin hand och faller omkull. Det kryper ännu närmare och Rika sätter händerna för ansiktet. Spöket tittar upp och det är inte blodigt mera. Rika kommer igen ihåg vad hon varit med om. Spöket är borta.
Scen 58. 01:23:46- 01:24:51	Rika ser Saeki i trappan. dvs. mördaren. Saeki går nerför trappan och närmar sig Rika. Toshiospöket är på övervåningen och tittar på Rika.
Scen 59. 01:24:51- 01:25:10	Bilder på tomma gator.
Scen 60. 01:25:10- 01:25:56	Inåkning på Kayakos lik. När vi är tillräckligt nära öppnar hon ögonen och vi hör spökljudet.

Ju-On: The Grudge är en film med episk berättarform. En episk berättelse är uppbyggt kring ett tema och inom ramen för temat kan filmen innehålla flera konflikter. Huvudkonflikt i denna film är att alla som kommer i kontakt med antagonisten dör på ett eller annat sätt och det är det som för filmen framåt. Ifall filmens karaktärer inte skulle komma i kontakt med antagonisten eller spöket skulle det inte finnas någon film. Bakgrunden till huvudkonflikten är Kayakos mord. Ifall Kayako inte skulle ha blivit mördad av sin man, skulle det inte finnas någon huvudkonflikt och i och med det skulle det inte finnas någon film. Mordet visas dock inte i filmen, men bilderna i anslaget tyder på det. Dessutom diskuterar poliserna i scen 29 om mordet som hände i huset för några år sedan. I och med det konstaterar de att alla, som varit inne i huset antingen har hittats döda eller försvunnit spårlöst.

En episk berättarform behöver inte heller ha någon huvudperson, utan kan ha flera olika karaktärer, vilket denna film har. Filmens karaktärer känner inte varandra och vissa av dem träffas aldrig, men gemensamt för alla är att de på något sätt råkar ut för spöket. Ifall filmen skulle ha endast en huvudperson som kommer i kontakt med antagonisten, skulle filmen få ett snabbt slut. I början av filmen bekantar vi oss med Rika, när hon söker jobb och får jobbet som hemhjälp för åldringen Sachie. Under filmens gång bekantar vi oss med de andra karaktärerna som råkar ut för konflikten.

Ju-On har inte heller någon tydlig tidslinje, vilket en episk berättarform inte behöver ha. Filmens spjälks upp tidsmässigt. Den som först dör i filmen, dör nödvändigtvis inte först tidsmässigt. Sachie dör först i filmen och sedan hoppar vi tillbaka i tiden när Kazumi hittar Toshio och den svarta katten i trappuppgången. Katsuya kommer sedan hem från jobbet och hittar sin fru, som är i chock. Toshiospöket dyker upp och sedan dör både Kazumi och Katsuya. Ett annat exempel om tiden som brutits upp är när Toyama skall bränna upp spöket. Han har en liten dotter, Izumi, som är i lekskolan. Toyama lyckas inte bränna upp huset, eftersom spöket dyker upp. I följande scen ser vi Izumi igen och denna gång är hon tonåring och går i gymnasiet. När hon kommer hem från skolan hör hon i radion att Rika har hittats död. Efter att spöket har gett sig på Izumi, hoppar vi igen bakåt i tiden då Rika träffar sin syster. Hennes syster går in i spöket, eftersom en av hennes elever bor där. Rika förstår att huset är detsamma som spöket och går in i det igen. Spöket ger sig på Rikas syster och sedan på Rika, som sedan dör.

Förutom att filmen inte har någon tydlig tidslinje, har den inte heller någon tydlig början eller något tydligt slut. Som jag noterade tidigare, dör Sachie först i filmen, men någon annan har dött före det. Såsom poliserna konstaterade i scen 29 har filmens huvudkonflikt fått sin början långt före själva filmen börjat. Eftersom filmen är uppbyggt på detta sätt, saknar den också en lösning. Alla som kommer i kontakt med antagonisten dör, kan inte konflikten lösas. Av den orsaken kan man framhålla att antagonisten fortsätter att ge sig på alla som kommer i kontakt med den, trots att berättelsen, som åskådarna sett, tagit slut.

En episk filmberättelse behöver inte följa några regler eller följa någon berättarstruktur. *Ju-On* är uppbyggt kring filmens antagonist och dess uppenbarelse. Själva spöket, Kayako, behöver nödvändigtvis inte alltid dyka upp, utan det räcker med att sonen Toshio och den svarta katten uppenbarar sig.

3.2.1. Antagonisten

Kvinnan, som blev mördad, heter Kayako. Familjen hade också en son, Toshio, som också spökar tillsammans med sin svarta katt. De blev mördade av Saeki, pappan, i familjen. Däremot får vi veta att Kayakos lik hittades uppe på vinden och att Toshio bara försvann. Pappan hittades död några meter utanför deras hus.

Det är alltså rätt tydligt att spöket, Kaykos lik, som är det onda i filmen och som orsakar konflikt. Det är spöket som driver fram handlingen. Ifall spöket inte skulle uppenbara sig, skulle det inte finnas konflikter, som filmens olika karaktärer råkar ut för.

I filmen syns det s.k. riktiga spöket (Kayako) bara några gånger, emedan den lilla pojken, Toshio tillsammans med svarta katten syns oftare. Nedanför finns det en lista på de gånger då Kayakos spöke uppenbarar sig.

1. Första gången: Vi får se Kayakos spöke när åldringen Sachie dör. Hemhjälpnen Rika sköter Sachie och när åldringen sover ser Rika en svart skugga som böjer sig över henne (Figur 10). Skuggan har två svarta ögon som ser på henne och det kan man se i Figur 11.



Figur 10. Den svarta skuggan böjer sig över Sachie (Blogspot.).



Figur 11. Svarta skuggan har två stora ögon (Rotten Tomatoes 2006).

2. Andra gången: Sachies son, Katsuya, har skickat iväg sin syster, Hitomi, och går upp till övre våningen. Spöket syns genom ett fönster och då första gången i mänsklig form (Figur 12).



Figur 12. Spöket tittar ut genom ett fönster (Blogspot).

3. Tredje gången: Scenen är Hitomis arbetsplats. Hitomi är inne på toaletten och hennes telefon ringer. Hon hör ett konstigt ljud i telefonen. Samtidigt ser hon en svart skugga som kommer från båset bredvid.
4. Fjärde gången: Scenen handlar också om Hitomi. Hon springer till väktaren på sin arbetsplats och väktaren går och ser vad det är frågan om. Hitomi ser en svart skugga fångad av övervakningskameran. Detta kan vi se i Figur 13.



Figur 13. Spöket syns som en svart skugga via bevakningskameran (Yting).

5. Femte gången: Det gäller Hitomi igen. Hon har nu kommit hem och telefonen ringer. Det är Katsuya och han skall komma på besök. Dörrklockan ringer nästan med det samma och hon ser att det är Katsuya som står bakom dörren. När hon öppnar dörren är ingen där. Hitomi märker att hon fortfarande har telefonen i handen och därifrån hörs det spökljud. Hon kryper under täcket i sin säng och sätter på TV:n. Från TV:n hörs det också spökljud och en spöklig varelse syns i TV rutan (Figur 14). Hitomi hittar nyckelringen som hon tappade tidigare på toaletten på sin arbetsplats och ser att Kayakospöket är under täcket. Spöket är nu igen i en mänsklig form, som vi ser i Figur 15.



Figur 14. En konstig figur syns via TV- rutan (Yting).



Figur 15. Spöket är under täcket och drar med sig Hitomi (Horrorthile, 2008).

6. Sjätte gången: Polisen Nakagawa och den för detta polisen Toyama råkar ut för Kayako. De tittar på övervakningsvideon på Hitomis arbetsplats. De ser den svarta skuggan som närmar sig. Det täcker hela skärmen och två svarta ögon stirrar tillbaka.
7. Sjunde gången: Rika sover. Hon vaknar och ser att Toshio står bredvid hennes säng. Hon hör spökljudet och Kayako står böjd över henne i Figur 16.



Figur 16. Rika har vaknat och ser att spöket står böjt över hennes säng (Reeling Reviews).

8. Åttonde gången: I denna scen tänker Toyama bränna upp huset. Han inbillar sig att han ser sin dotter som i framtiden besöker spökhuset. Spöket kryper fram. Toyama springer ner för trapporna och polisen Nakagawa och en yngre polis kommer in i spökhuset. De ser att spöket kryper ner för trapporna. Toyama springer ut och de andra ser att spöket närmar sig.
9. Nionde gången: Toyamas dotter Izumi sover. Hon vaknar och tittar ut genom fönstret och någon tittar tillbaka. Det är hennes döda kompisar, som försvann efter klassresan. De kommer in och försöker nå Izumi. Hon har krupit ihop i ett hörn och Kayako dyker upp bakom henne. Spöket drar henne med sig. Spöket är människolikt (Figur 17 och 18).



Figur 17. Spöket har dykt upp bakom Izumi (Asian movie pulse).



Figur 18. Spöket har dykt upp bakom Izumi (Neoseeker Horror Movie).

10. Tionde gången: Det handlar igen om Rika. Hon är i duschen och hon känner en hand på huvudet. Handen är blå och blekaktig.

11. Elfte gången: Rika är igen i spöket. Hon ser sin syster försvinna upp på vinden (Figur 19).



Figur 19. Rika ser sin syster försvinna upp till vinden (Total Film).



Figur 20. Rika ser att spöket kryper fram (Wikipedia 2010).

Hon springer bort och förbi en spegel. Spöket reflekteras snabbt via spegeln. Hon tittar på spegeln och kommer ihåg allting som hon varit med om (Figur 21).



Figur 21. Rika tittar på sig själv i spegeln (Share the Files 2008).



Figur 22. Spöket kryper nerför trapporna (Atro Cities Cinema).

Hon sätter händerna för ansiktet och ser att spöket tittar tillbaka från spegeln. Spöket sätter sina händer för Rikas ansikte och dyker upp framför henne. Dessutom hör vi spökljudet.



Figur 23. Spöket sträcker ut sin hand mot Rika (Photbucket).



Figur 24. Rika är rädd och sätter händerna för ansiktet (*Randomwire* 2004).

Rika kommer igen ihåg vad hon varit med om. Spöket är borta och mördarmannen, Saeki, går ner för trapporna och sträcker sin hand mot Rika (Figur 25).



Figur 25. Seaki sträcker ut sin hand mot Rika (*Horrorphile* 2008).

12. Inåkning på Kyakos lik (Figur 26). När kameran är tillräckligt nära, öppnar liket ögonen. Vi hör spökljudet igen.



Figur 26. Bild på Kayakos lik, som har vaknat till liv (Internet video archive).

3.2.2. Sammanfattning

Spöket syns alltså på två olika sätt; antingen som en svart skugga eller som en männi- skoliknande gestalt. Det kryper för det mesta; antingen längs golvet eller nerför trappor- na. Några enstaka gånger ser vi det stående. Spöket brukar utföra ett speciellt ljud (som jag i min analys kallar ”spökljud”), som i filmen indikerar att det befinner sig i närheten eller att det närmar sig.

Spöket brukar röra sig i på ett visst sätt; dvs. stelt och knyckigt. I denna film får vi inte veta varför mannen dödade sin fru eller på vilket sätt, men i den amerikanska versionen *The Grudge*, får vi veta att Kayako var kär i en annan man. Det var därför som hon blev mördad. Hennes man, Saeki, bröt nacken på henne. Ifall man utgår från att det var samma som hände i *Ju-On: The Grudge*, är det förklaringen till varför spöket kryper och rör sig på detta sätt. Det kryper för att det inte kan stå mera, eftersom dess nacke har blivit bruten.

Däremot syns Kayakos spöke sällan ensamt. Den lilla pojken, Toshio, brukar oftare dyka upp tillsammans med den svarta katten. De brukar också dyka upp tillsammans. I många scener syns först den svarta katten, sedan dyker Toshiospöket upp, efter det hörs spökljudet och till sist kommer Kayakospöket.

Spöket ser ut som det klassiska *Yurein* i de japanska folksagorna och i mytologin; dvs. det är en kvinna med långt svart hår och hon har på sig en vit klädnad. Hon är väldigt blek, t.o.m. lite blåaktig, vilket tyder på att hon inte längre är en levande människa. Hon har två stora ögon, som stirrar på åskådaren.



Figur 27. Bild på filmens antagonist (Images).

Som det framkommer i texten i filmens anslag och i mytologin som jag forskat i, tror japanerna att det mest skrämmande som finns är spöken. Ifall någon har dött under ett starkt känslotillstånd, så stannar känslan kvar på dödsplatsen. Ifall man ser ett spöke, kommer också känslan i fråga fram. I den amerikanska versionen blev mördarmannen Saeki rasande när han fick veta att hustrun Kayako var kär i en annan man och det var därför han mördade sin fru. I *Ju-On* kommer det aldrig fram ifall det var samma motiv till mordet. En viktig fråga som således framkommer i detta skede är: Vems känslor är det som finns kvar i spöket? Är det Kayakos eller Saekis? Är det Saekis hat och raseri som har börjat förbannelsen eller är det Kayako som vill hämnas? Såsom konflikten uppträffas i slutet av filmen, kan faktum vara att Kayako är god, medan Saeki är fortfarande ond. Det är Saekis hat, som spökar via Kayako och det är han som dödar alla som kommer i kontakt med förbannelsen förorsakad av Kayakos mord.

I en av de sista scenerna när Kayakospöket kryper ner för trapporna är det blodigt. Det närmar sig Rika och när spöket är väldigt nära ramlar det ihop. Rika sätter händerna för ögonen och spöket stiger upp igen, men det är inte blodigt längre. Sedan försvinner det. Saeki dyker upp i trappan och närmar sig. Åskådaren får tidigare i filmen veta att Rika har dött. Izumi är hemma och hon hör i radion att en ung kvinna, vid namn Rika, har hittats död.

Med andra ord så gjorde Kayakospöket Rika inget illa, men hon blev också ett offer trots allt, ett offer för förbannelsen, som uppstod i.o.m. Kayakos mord.

3.3. Semiotisk analys

Filmen består alltså av olika delar, som tillsammans bildar en helhet, en skräckfilm. Gripsrud konstaterar att en kod är en regel eller konvention som förbinder ett uttryck med ett innehåll samt att visuella element är detsamma som tecken (1999). Charles Sanders Peirce förklarar att tecken är allt som på ett eller annat sätt står för något annat och i och med det kan allting vara tecken (Gripsrud 1999). I dessa fall är Kayako, Toshio, den svarta katten och huset, i vilket mordet begicks (spökhuset) tecken, och tillsammans skapar de filmen *Ju-On: The Grudge*.

3.3.1. Denotation och konnotation

Tecken kan ha både en denotativ och konnotativ betydelse. Denotation är den första, ”direkta” betydelsen och konnotation den andra, ”indirekta” betydelsen. Konnotation och association är dock inte samma sak; konnotationen är kulturellt etablerade och kodifierade, medan associationen är individuell och personlig (Gripsrud 1999: 140- 141). Symbol igen är ett föremål som genom konvention och användning erhåller en betydelse, vilket gör att den kan stå för något annat (Fiske 1990: 125).

3.3.1.1. Antagonistens denotativa och konnotativa betydelse

Antagonisten fungerar som ett viktigt tecken i filmen. Det är den som orsakar huvudkonflikten i filmen. Den skulle inte klara sig ensam, utan behöver stöd av filmens händelser och omgivning. Den denotativa betydelsen av antagonisten är att det är en kvinna, Kayako, som blev mördad av sin man och som sedan spökar. Den konnotativa betydelsen är att det är filmens antagonist: ett spöke, som ger sig på alla som på något sätt kommer i kontakt med det. Spöket påminner mycket om en människa, förutom att det är blekt, en aning blåaktigt och rör sig på ett speciellt sätt. Trots att det liknar och påminner mycket om en människogestalt så är den inte det. Det har redan dött och kommer från livet efter döden.

Likadant är det med den lilla pojken, Toshio, och den svarta katten. Den denotativa betydelsen är en liten pojke och hans svarta katt. Den konnotativa betydelsen igen är sammanlänkade med Kayako; dvs. att Toshio och katten också är spöken. Toshio påminner mycket om Kayako. Han ser mänsklig ut, men är väldigt blek. I vissa scener ser han ut som en vanlig liten pojke; han har kläder på sig och har normal hudfärg samt plåster på knäna. Även om avsikten är att visa att han liknar en liten pojke, är han inte det. Han är ett spöke och kommer från livet efter döden, precis som Kayako.

Nedanför finns en tabell över hur antagonisten presenteras. I och med det understryker jag den denotativa och konnotativa betydelsen av antagonisten. Som bakgrund för den konnotativa betydelsen använder jag den japanska mytologin, *kaidan* och folksagorna, som jag beskrivit i det andra kapitlet. Som jag förklarade i det första kapitlet, avser jag med den konnotativa betydelsen kopplingen mellan mytologin, teaterformerna samt folksagorna och hur denna syns i scenen. Meningen är att få veta på vilket sätt dessa fenomen syns i scenerna. Jag anser det är viktigt att använda denna tabell, så att man tydligt kan följa med hur antagonisten syns och i vilken form den förekommer. Dessutom kan man lättare följa med vilka av karaktärerna som råkar ut för konflikten.

Scenbeskrivning/denotativ betydelse	Konnotativ betydelse
<p>1. Åldringen Sachie dör. Kayakospöket syns som en svart skugga med blodiga ögon, som tittar på Rika.</p>	<p>Inom den japanska mytologin finns det olika slags spöken. Detta spöke uppenbarar sig på olika sätt i filmen och första gången vi ser det är en svart skugga, med stora ögon. Stora ögon är ett kännetecken för japanska spöken enligt Jay McRoy (2005).</p>
<p>2. Spöket syns som en människoliknande gestalt genom ett fönster. Det är blekt/blåaktig. Däremot syns det inte tydligt, eftersom det tittar genom ett fönster.</p>	<p>Inom den japanska mytologin finns det många varelser som först dyker upp som något och sedan förvandlas till något annat. Inom <i>Kabuki</i>-teatern försöker man inte få det äkta att se äkta ut, utan det onaturliga att se äkta ut. Denna gång ser vi spöket som en människogestalt och det ser väldigt äkta ut.</p>
<p>3. Hitomi är på toaletten på sin arbetsplats. Hennes telefon ringer och hon hör spökljudet. Hon ser en svart skugga komma ut från båset bredvid. Skuggan har långt svart hår, som hänger för ansiktet.</p>	<p>Hänvisning till den första scenbeskrivningen av den konnotativa betydelsen.</p>
<p>4. Hitomi ser en svart skugga i korridoren via en övervakningskamera.</p>	<p>Hänvisning till den första scenbeskrivningen av den konnotativa betydelsen.</p>
<p>5. Hitomi har krupit under täcket. Hon ser att spöket är under täcket och drar med sig Hitomi. Spöket uppenbarar sig i människoform; dock blekt.</p>	<p>Inom <i>Kabuki</i>-teater försöker man inte få det äkta att se äkta ut, utan man försöker få det onaturliga att se äkta ut, vilket passar in i denna scen. Spöket ser väldigt äkta ut och påminner mycket om en levande människa, men är dock</p>

	blekt, för att det skall se ut som något som har kommit tillbaka från livet efter döden.
6. Toyama och polisen ser på övervakningsvideon vid Hitomis arbetsplats. De ser en svart skugga som går i korridoren. Spöket närmar sig skärmen och har svarta ögon som stirrar tillbaka.	Hänvisning till den första scenbeskrivningen av den konnotativa betydelsen.
7. Rika sover. Hon vaknar och ser Toshiospöket stå bredvid hennes säng. Rika hör spökljudet och ser att Kayakospöket har böjt sig över henne. Det har långt svart hår, som hänger och är öppet samt har en vit klädnad på sig.	I den klassiska modellen av en <i>Yurei</i> , har spöken en vit klädnad på sig och långt svart hår.
8. Toyama skall bränna upp huset där Kayakos mord skedde i. Han ser in i framtiden när hans dotter är i huset. Spöket kryper fram från sitt gömställe. Det har igen en mänsklig form. Det kryper på ett knyckigt och stelt sätt. Spöket har igen långt svart hår som hänger för ansiktet och en vit klädnad på sig.	Hänvisning till föregående scenbeskrivning av den konnotativa betydelsen.
9. Spöket kryper nedför trapporna. Poliserna kommer in i huset. De ser att spöket kryper nerför trapporna på ett likadant knyckigt och stelt sätt. Det har igen i en mänsklig form.	Det konstateras i många av litteraturkällor att japanska spöken inte har fötter. De flesta gånger som vi ser spöket i filmen kryper det eller ligger. Detta är rätt logiskt; ifall antagonisten saknar fötter, så kan hon ju inte stå.
10. Izumi vaknar. Hennes kamrater, som försvann under klassresan, tittar på henne genom fönstret. De kommer in i rummet. De går och i mänsklig gestalt, förutom att de är mycket bleka.	Japanerna tror att spöken inte spökar av enbart en orsak. Izumis döda kamrater, uppenbarar sig för henne. Hennes klasskamrater försvann under klassresan, som också Izumi var med på.

<p>11. Izumi kryper ihop i ett hörn och Kayakospöket dyker upp bakom henne.</p>	<p>Hänvisning till föregående beskrivning av den konnotativa betydelsen. Kayako visar sig för Izumi, eftersom hon på något sätt gjort intrång på dess revir.</p>
<p>12. Rika är i duschen. Hon känner en hand på sitt huvud. Handen är blåaktigt blek.</p>	<p>Enligt Parkers förklaring av begreppet ”spöke”, kan man se delar av ett spöke, t.ex. händer, huvud eller fötter. I denna scen ser vi bara en hand, inte hela spöket.</p>
<p>13. Rika är i spökhuset. Hon ser sin syster försvinna upp på vinden. Spöket kryper fram på ett liknande knyckigt, men stelt sätt. Spöket har det långa svarta håret för ansiktet.</p>	<p>Enligt den traditionella uppfattningen av japanska spöken har spöket långt svart hår.</p> <p>Det långa svarta håret har också en stor betydelse inom <i>Kabukin</i> och under Edo-perioden brukade kvinnorna låta sitt hår växa och lät det hänga fritt under sorgtillfällen.</p>
<p>14. Rika springer ner för trappan. Hon springer förbi en spegel. Man ser en skymt av spöket i spegeln. Rika tittar på sig själv via spegeln och minns vad hon varit med om.</p>	<p>Spegeln har alltid haft en stor betydelse i den japanska mytologin. Enligt mytologin är spegeln själen till en kvinna. Rika tittar på sig själv i spegeln och ser/kommer ihåg vad hon varit med om. Kanske en del av henne är Kayako?</p>
<p>15. Rika sätter händerna för ögonen och spöket sätter också sina händer för ansiktet. Spöket dyker upp framför Rika. Det är blekt och blåaktigt. Sedan hör hon spökljudet från övervåningen.</p>	<p>Hänvisning till föregående scenbeskrivning av den konnotativa betydelsen.</p>
<p>16. Spöket kryper nedför trappan. Det är blodigt och inlindat i plast. Det närmar sig Rika och sträcker ut sin hand mot henne.</p>	<p>Japanerna tror att det finns både goda och onda spöken. När spöket sträcker ut sin hand mot flickan, ber det kanske om hjälp och spöket behöver nödvändigtvis inte vara ont.</p>

<p>17. Spöket är nu väldigt nära Rika. Det sträcker igen ut sin hand, men faller ihop. Rika sätter sina händer för ögonen. Spöket tittar upp på Rika och är inte mera blodigt. Rika kommer igen ihåg vad hon varit med om. Spöket är borta.</p>	<p>Japansk mytologi innehåller en massa egendomliga, listiga och elaka varelser. Sagorna slutar alltid med att det goda segrar över det onda. Kanske Kayako sist och slutligen var god och det onda, mördaren, lever via henne.</p>
<p>18. Sista bilden är en inåkning på Kayakos lik. Det är blodigt. När vi är tillräckligt nära öppnar liket ögonen och vi hör spökljudet igen. Ögonen är blodiga.</p>	<p>Kayako är död; hennes lik är blodigt. Döden spelar en stor roll i den japanska kulturen och livet samt filmerna. Scenen lägger huvudvikten vid döden och spöket.</p>

Antagonisten fungerar som ett viktigt tecken i filmen. Det är den som orsakar huvudkonflikten i filmen. Den skulle inte klara sig ensam, utan behöver stöd av filmens händelser och omgivning. Den denotativa betydelsen av antagonisten är att det är en kvinna, Kayako, som blev mördad av sin man och som sedan spökar. Den konnotativa betydelsen är att det är filmens antagonist: ett spöke, som ger sig på alla som på något sätt kommer i kontakt med det. Spöket påminner mycket om en människa, förutom att det är blekt, en aning blåaktigt och rör sig på ett speciellt sätt. Trots att det liknar och påminner mycket om en människogestalt så är den inte det. Det har redan dött och kommer från livet efter döden.

Likadant är det med den lilla pojken Toshio och den svarta katten. Den denotativa betydelsen är en liten pojke och hans svarta katt. Den konnotativa betydelsen igen är sammanlänkade med Kayako; dvs. Toshio och katten är också spöken. Toshio påminner mycket om Kayako. Han ser mänsklig ut, men är väldigt blek. I vissa scener ser han ut som en vanlig liten pojke; han har kläder på sig och har normal hudfärg samt plåster på knäna. Även om avsikten är att visa att han liknar en liten pojke, är han inte det. Han är ett spöke och kommer från livet efter döden, precis som Kayako.

4 RESULTAT

I detta kapitel skall jag diskutera vilka mina slutsatser är. Jag skall redogöra för mina analyser och svara på mina forskningsfrågor.

En av mina forskningsfrågor är hur kultur, folksagor och mytologin påverkat filmen *Ju-On: The Grudge*. Med begreppet ”kultur” avser jag bl.a. drama och teater. Dessa fenomen har influerat filmen *Ju-On* och det syns på de sätt, som jag beskriver i de följande styckena. Enligt de olika grupper i vilka de japanska spökena är indelade i, så är Kaya-kospöket en *onryo*, dvs. ett spöke som har återkommit för att hämnas.

Japan har tre olika former av teater som överlevt genom tiderna, dvs. *Noh*, *Kabuki* och *Bunraku*. Många av mina källor har nämnt att *Kabuki* och *Noh* är rötterna till japansk skräckfilm. Föreställningarna har alltid handlat om onaturliga krafter, såsom spöken och vandrande själar. Också mördare och deras offer är vanliga teman, som ofta dyker upp i föreställningarna (jfr McRoy 2005). Händelseförloppen inom *Kabuki* och *Bunraku* kunde vara väldigt tragiska och dramatiska och tragedier inom familjen kunde vara ett viktigt element i föreställningarna. Handlingarna inom *Bunraku* kunde t.o.m. vara väldigt råa.

Inom *Noh*-teaterformen finns olika kategorier och speciellt kategorin *Kyojo-mono* har haft en stark inverkan på *Ju-On*. Denna kategori handlar om en galen kvinna och mycket känslor är inblandade som exempelvis galenskap eller hämnd. Teman som handlar om spöken som vill hämnas är väldigt vanliga inom denna *Noh*-kategori och det är precis vad *Ju-On* handlar om. Kategorin *Shura-mono* innehåller också enbart spöken, som återvänt från livet efter döden.

Också *Kirino-mono* kategorin inom *Noh* har haft sitt inflytande på filmen. *Kirino-mono* handlar om att *shite* först dyker upp som något mänskligt och visar sedan upp sin riktiga identitet, vilket kan vara en demon eller något annat ont. Kayako har i tiderna varit en kvinna, mamma till sonen Toshio som mördades och sedan förvandlades hon till en *on-*

ryo. Till skillnad från denna teaterkategori slutar föreställningarna inom *Kirino-mono* med att det goda vinner över det onda, medan det onda lever vidare i *Ju-On*.

Som vi får veta i filmen, så blir Kayako och sonen Toshio mördade av pappan i familjen. Vi får inte veta varför eller på vilket sätt, men vi kan anta att det hände på ett väldigt rätt sätt.

Vi får också i filmen veta att pappan Saeki, mördaren, också hade hittats död. I denna film får vi inte veta hur han dog, men i den amerikanska versionen får tittaren veta att han begick självmord. Ifall vi antar att samma sak hände i denna film, så är det ett väldigt typiskt fenomen som härstammar från *Bunraku*. Som jag konstaterade i andra kapitlet så slutar nästan alla *Bunraku* föreställningar med självmord.

Dessutom har det alltid funnits kvinnliga roller inom *Kabuki* och *Noh*. Inom den sist nämnda teaterformen finns det kategorier där temat handlar om kvinnor, galna demoniska kvinnor eller spöken. Det finns också underkategorier där hämnd och galenskap är teman. Också inom *Kabuki* finns det karaktärer som är kvinnliga spöken, som drivs fram av sitt hat eller vilja att hämnas. Dessa karaktärer heter *akuba* eller *akujo*, vilket betyder elaka kvinnor (McRoy 2005:16).

Kvinnliga karaktärer inom den japanska teatern är på ytan blyga och tacksamma, medan de egentligen är olydiga och förskräckliga. Dessa roller syns bl.a. inom *Kabuki* och i *Kyojo-mono* inom *Noh* (jfr McRoy 2005). Världen är full av själviska, otrogna och elaka män och därför kommer de döda kvinnorna tillbaka för att spöka; speciellt för män som gjort dem illa (jfr McRoy 2005). Den japanska skräckfilmens historia är full av kvinnliga spöken; *Onibaba*, *Yotsuya Kaidan*, *Kuroneko* och *Audition* är några exempel.

Också spökets fysiska form härstammar från folksagorna och kulturen. Den vita klänningen, som spöket har på sig härstammar från Edo-perioden. Under denna period bar man vita kimono under begravningar. Enligt Japans andra huvudreligion, shintoism, så är den vita färgen renhetens färg och den användes bara av präster eller de döda.

Förutom att teman såsom hat och hämnd härstammar från *Kabuki*, har det långa svarta håret också sina rötter i denna teaterform. Inom *Kabuki* brukade skådespelarna använda stora peruker, med långt svart hår. Också denna företeelse har sitt ursprung i Edo-perioden.

oden. Kvinnorna brukade låta sitt hår växa och lät det hänga fritt på begravningar eller andra sorgtillfällen.

Svart och långt hår har alltid haft en stor betydelse inom japansk teater och spökhistorier. I många berättelser har enbart det svarta håret haft betydelse. Ett exempel är filmen *Black Hair (Kurokami)* 1964, där en samuraj lämnar sin fru och gifter om sig med en yngre kvinna. Efter flera år återvänder han till sin före detta fru och när han hittar henne i sin lägenhet, hittar han bara hennes skelett, som har långt svart hår.

Som jag redogjorde i andra kapitlet, så har spegeln alltid haft plats i alla kulturer; också inom den japanska traditionen. I scen 55 springer Rika nerför trapporna i spökhuset. Hon passerar en spegel och spöket reflekteras snabbt genom spegeln. Rika anar det och stannar upp. Hon tittar på sig själv via spegeln och minns allting hon varit med om. Hon sätter händerna framför ögonen och när hon sedan tittar på sig själv igen, ser hon spöket via spegeln. Efter det uppenbarar sig spöket på riktigt framför Rika. Enligt gamla japanska folksagor så är spegeln en kvinnas själ.

Den japanska mytologin säger också att spegeln är dimmig, ifall själen är oren. Rika har dock inte gjort något under filmens gång, som skulle göra hennes själ oren. Något är däremot fel, eftersom Kayako dyker upp som Rikas spegelbild. I detta sammanhang kan det betyda det att Rika har blivit så traumatiserad av vad hon varit med om, att Kayako har blivit en del av Rika.

Min andra forskningsfråga är hur antagonisten, dvs. spöket, presenteras i filmen. Spöken och andar har alltid haft en stor betydelse i de japanska folksagorna, mytologin och kulturen. Som jag har beskrivit i det andra kapitlet har japanska spöken långt svart hår och som Jay McRoy beskriver i sin bok, har spöken i de japanska skräckfilmerna stora, stirrande och uttryckslösa ögon. Dessutom har spöken ofta på sig en vit klädnad, vilket härstammar från Edo-perioden (1603-1863). Kayakospöket i filmen har långt svart hår, stora frånvarande ögon och en vit klädnad på sig. Under Japans historia utvecklades det en uppfattning att spöken saknade fötter. För det mesta kryper Kayako fram i filmen och i några enstaka fall ser vi det stående. Ifall spöket skulle sakna fötter, skulle det vara en logisk förklaring varför det kryper fram på det sätt som det gör.

Spöket ser väldigt äkta ut och det finns ingen tvekan om att det är närvarande. Det påminner mycket om en levande människa, trots att det har kommit från livet efter döden. En strävan inom *Kabuki*-teatern är inte att få det riktiga att se äkta ut, utan att få det onaturliga att se äkta ut. Spöket ser väldigt äkta ut, även om det är onaturligt.

Kayakospöket uppenbarar sig på olika sätt i filmen. För det mesta är det i en mänsklig och fysisk form och kryper fram för att ge sig på någon av filmens karaktärer. Dess bleka och blåaktiga företeelse härstammar från den gamla japanska traditionen *hyakumonogatari*, där stämningen sakta blev kuslig och blåaktig, efter att man släckt en lykta. Också den bleka uppenbarelsen härstammar från den allmänna uppfattningen om att de döda alltid är bleka.

Spöket syns några gånger också som en svart skugga. Detta händer första gången det framträder och andra gången när Hitomi är på toaletten på sin arbetsplats. Tredje gången som spöket syns som en skugga är när poliserna ser på övervakningsvideon från Hitomis arbetsplats; de ser en svart skugga, som går i korridoren och som närmar sig övervakningskameran.

Ibland syns enbart spökets stora ögon. Detta händer också första gången det uppenbarar sig då polisen tittar på övervakningsvideon från Hitomis arbetsplats. Den svarta skuggan närmar sig övervakningskameran och poliserna ser två svarta och stora ögon i TV-rutan. Jay McRoy förklarar i sin bok att stora och uttryckslösa ögonen är också ett viktigt kännetecken för japanska spöken. Ibland kan det också förekomma endast ett öga (2005: 2). Enligt McRoy symboliserar ögonen kvinnlighet (2005: 2).

Också en annan intressant iakttagelse är att filmen inte är våldsam eller blodig, men i slutet av filmen när Rika är i huset, kryper spöket nerför trapporna och är inlindat i plast och är blodigt. Det har aldrig förr varit blodigt i filmen och när Rika sätter händerna för ögonen och tittar igen på spöket, är det inte längre blodigt. Också i den allra sista scenen är spöket blodigt. Det är en bild på Kayakos blodiga lik och när kameran är tillräckligt nära öppnar liket ögonen och vi hör det speciella spökljudet igen.

Ibland behöver Kayakospöket inte ens dyka upp. Tittaren är medveten om dess närvaro, trots att vi inte ser spöket. I stället kan Toshiospöket eller den svarta katten synas till. Spöket utför också ett speciellt ljud, som jag förklarade i tabellen inom den dramatur-

giska analysen. I vissa scener syns spöket inte till, men vi hör ljudet och veta att det snart är på väg att göra någon av filmens karaktärer illa.

Inom den japanska mytologin och folksagorna finns det olika slags spöken. Både goda och onda spöken, spöken som spökar av olika anledningar och som framträder i olika former. Spöket i denna film uppträder i olika former, vilket är ytterligare ett tydligt tecken på att mytologin och *kaidan* är närvarande i dagens japanska skräckfilmer.

4.1. Diskussion

Här skall jag diskutera mitt examensarbete; vad jag lärt mig och ifall mina metoder, resultat och analyser var de rätta, samt vad jag skulle ha kunnat göra annorlunda. Dessutom diskuterar jag både japansk och västerländsk skräckfilm.

Jag valde detta ämne, japansk skräckfilm, eftersom jag är en stor vän av skräckfilmer, speciellt japanska och asiatiska, eftersom de lyckas vara så skrämmande och på ett annat sätt skrämmande än västerländska skräckfilmer.

Jag valde att fästa vikt och uppmärksamhet på spöket, dvs. antagonisten i filmen. Detta berodde på att spöket i alla japanska skräckfilmer påminner om varandra; de har långt svart hår som hänger för ögonen och de har en vit klänning. Denna spökbild uppstod under på *Eiro*-perioden när Maruyama Okyo målade bilder av spöken. Det som jag finner intressant är att en stor del av de japanska skräckfilmerna ännu idag har använt sig av denna bild av spöken.

Jag använde mig alltså av semiotisk och dramaturgisk analys. Semiotisk analys för att utreda antagonistens betydelse i filmen och dramaturgisk analys för att beskriva hur allting presenteras.

Jag anser att både semiotisk och dramaturgisk analys fungerade bra. Dramaturgisk analys var en bra metod att redogöra för hela filmen. Läsaren har lättare att följa med i filmens handling, som ibland kan vara en aning stökig, då filmen saknar en tydlig tidslin-

je. Filmen har flera protagonister och en antagonist samt en huvudkonflikt, vilket gör att tabellerna som jag gjort gör det lättare att förstå filmen.

Den semiotiska analysen fungerade också som intressant resultat. Den denotativa betydelsen av spöket beskrivs hur spöket visas i filmen eller hur scenen ser ut. Den konnotativa betydelsen redogör på vilket sätt mytologin, kulturen och folksagorna influerat scenen. Filmen *Ju-On: The Grudge* har tydliga tecken som tyder på att mytologin och kulturen samt teaterdramat har inverkat starkt på filmens uppbyggnad. Trots detta förklarar regissören att han starkt har blivit influerad av västerländska, speciellt amerikanska skräckfilmer (McRoy 2005: 176). Takashi Shimizu betonar att filmkaraktärer som Freddy Kruger i "A Nightmare on Elm Street" och Jason i "Friday the 13th" har påverkat honom mycket. Sättet att berätta och den visuella stilen är en blandning av den japanska stilen och amerikanska stilen (McRoy 2005: 176). Det är inte enbart filmen *Ju-On: The Grudge* som blivit påverkad av västerländska samhällen, utan vi kan också konkludera att *Ringu* (The Ring) också har blivit influerad av Hollywood-filmer. Filmen börjar med att några tonårsflickor är ensamma hemma, vilket är ett typiskt drag i Hollywood-skräckfilmer. Dessutom är filmens protagonist en kvinnlig journalist, som försöker lösa mysteriet. Även i filmen "Scream" är protagonisten en kvinnlig journalist (Hand i McRoys bok 2005:22).

Det som jag började fundera på i slutet av mitt examensarbete var huruvida jag också borde ha tagit med Toshiospöket samt katten i mina analyser. Toshio uppenbarade sig oftare än Kayako och förutom att asiatiska skräckfilmer verkar vara en trend, så tycks spökande barn också vara en växande trend inom skräckfilmer. *Ringu* (The Ring) kommer igen fram som ett exempel samt *The Children* och *Orphan*. Däremot skulle det kanske blivit en aning för mycket och för komplicerat med både Kayako och Toshio i denna analys. I så fall skulle det ha blivit scener med enbart Toshio, med Toshio och Kayako tillsammans och scener med enbart Kayako. De har som gemensam faktor att alla förekommer som någonting mellan döden och det levande, samt att de spökar av samma orsak. Men skillnaden mellan dem är att Kayako visas enligt den klassiska modellen av japanska spöken, emedan Toshio visas som ett barn och som i vissa scener liknar en vanlig levande pojke.

Varför påminner så många japanska skräckfilmer om varandra? Spöken har långt svart hår och vill göra filmens protagonister illa. De är ofta kvinnor som blivit mördade, men också barn förekommer. *Ju-On* (också den amerikanska versionen *The Grudge*) har den lilla pojken Toshio, och spöket i *Ringu* är Sadako, medan hon heter Samara i den amerikanska versionen. Jag fick svar på frågan som jag funderat över länge; spökets karaktär hör till den japanska synen på spöken och det härstammar från folksagorna och teatern. Detta drag härstammar från tidig japansk kultur.

Orsaken till att jag valde filmen *Ju-On: The Grudge* var att jag anser att filmen passar både japansk publik och västerländsk publik. Den amerikanska versionen av filmen påminner mycket om originalversionen och är gjord av samma regissör, Takasi Shimizu. Det intryck jag fått av dessa studier är att många anser att japanska skräckfilmer inte upplevs som skrämmande eller överhuvudtaget som skräckfilmer av västerländsk publik. Jag kan på basis av materialstudier i mitt examensarbete konkludera att japanska skräckfilmer baserar sig på element från mytologin. Den västerländska publiken förstår sig kanske inte på skräckfilmernas innehåll och känsla på samma sätt som japanerna gör.

Ju-On däremot passar västerländsk publik, eftersom jag anser att den är väldigt effektiv. Med begreppet effektiv menar jag att filmen går rakt på sak. Spöken uppenbarar sig och är väldigt verkliga. Som jag också konstaterade tidigare är denna film ett fint exempel på uttrycket "*less is more*". Ju mindre man ser, desto räddare blir man.

Jag tycker att mord och mördare är ett ämne som är väldigt västerländskt, medan mera spöken hör till de japanska skräckfilmerna (spöken förekommer dock också i de västerländska filmerna). *Ju-On* kan därför ses som en blandning av den västerländska skräckfilms kännetecken och den klassiska Japanska *kaidan*.

5 KÄLLOR

Fiske, John. 1990, *Kommunikations teorier*, Borås 1997: Wahlström & Widstrand, 268 s. ISBN: 91 46 170472

Fält, Olavi K. 1994, *Japanin kulttuuri*, Keuruu: Otava, 591 s. ISBN: 951- 1- 12746- 2

Govaers, Hiroko & Sato, Tadato. 1981, *Japanin historia elokuvan kertomana: Valtion painatuskeskus*, 95 s.

Granath, Thomas. 2006, *Manus och Dramaturgi för film*. Malmö: Thomas Granath och Liber AB. Upplaga 3:1 155 s. ISBN: 91-47-07747-6

Gripsrud, Jostein. 2002, *Mediekultur, Mediasamhälle*. 2. upplagan Göteborg: Bokförlaget Daidalos AB, 423 s. ISBN: 91 7173 1695

Jones, Alan. 2005, *The Rough Guide to Horror Movies*, London: Rough Guides, 277 s. ISBN: 1- 84353- 521- 1

McRoy, Jay. 2005, *Japanese Horror Cinema*, Edinburg: Edinburg University Press, 220 s. ISBN: 0 7486 1995 X

Norstedts svenska ordbok + uppslagsbok. 2001, Utarbetad vid Språkdata Göteborgs universitet. ISBN: 91- 7227- 107-8

Parker, Derek & Julia. 1991, *Yliluonnollinen maailma*. Porvoo: Werner Söderström Osakeyhtiö, 206 s. ISBN: 951- 0- 17254

Pigott, Juliet. 1982, *Japanese Mythology*. 2. upplagan. London: The Hamlyn Publishing Group Limited London, 144 s. ISBN: 06- 600-34284-0

Sneider, Steven Jay. 2009, *101 Kauhuelokuvaa, jotka jokaisen on nähtävä edes kerran eläessään*. Helsinki: A Bonnier Group Company, 416 s. ISBN: 978-952- 220-178-2

5.1. Elektroniska källor

Horroview.com 2002, *Filmrecension* [www]

Tillgänglig: <http://www.horroview.com/movie-reviews/grudge-the>

Hämtad: 28.01.2010

5.2. Figurer

Figur 1. *Bild på filmens DVD- fodral.* Imp awards. 2004. Imp awards [www], publicerad 2004. Tillgänglig: http://www.impawards.com/2004/posters/ju_on_the_grudge.jpg
Hämtad 14.05.2010

Figur 2. *Ghost of Oyukei.* Wikipedia.2010. Wikipedia [www], publicerad 2010. Tillgänglig: http://en.wikipedia.org/wiki/The_Ghost_of_Oyuki Hämtad: 13.05.2010

Figur 3. *Bild på en karaktär från Noh- teatern.* J- News USA. 2008. J- News USA [www], publicerad 2008.
Tillgänglig: http://jnewsusa.com/local/ga/images/081229_4.jpg
Hämtad: 18.8.2010

Figur 4. *Bild på en karaktär från Noh- teatern.* Canadiannikkei 2008. Canadiannikkei [www], publicerad 2008.
Tillgänglig: <http://www.canadiannikkei.ca/blog/wp-content/uploads/2008/09/noh-pic.jpg>
Hämtad: 18.8.2010

Figur 5. *Bild på Kabuki- föreställning.* Worldart 2007. Worldart [www], publicerad 2007.
Tillgänglig. <http://www.worldart.com.au/images/kabuki-theatre1.jpg>
Hämtad: 18.8.2010

Figur 6. *Bild på en karaktär från en Kabuki- föreställning.* Nipponia 2003. Nipponia [www], publicerad 2003.
Tillgänglig: <http://web-japan.org/nipponia/nipponia25/images/interview/main.jpg>
Hämtad: 18.8.2010

Figur 7. *Bild på en karaktär med långt och stort hår från en Kabuki- föreställning.* Crunchroll. [www].
Tillgänglig:
http://img2.ak.crunchyroll.com/i/spire4/b68305602c639930664a41567eac478f1238112953_full.jpg
Hämtad: 18.8.2010

Figur 8. *Bild från en Bunraku- föreställning.* Osaka Prefectural Government. 2008, Brand-New Osaka [www], publicerad 2008.
Tillgänglig:<http://www.pref.osaka.jp/en/attraction/culture/bunraku/img/main.jpg>
Hämtad: 18.8.2010

Figur 9. *Bild från en Bunraku- föreställning.* Asian interstage. 2008. Asian interstage, [www], publicerad 2008.
Tillgänglig: <http://www.asianinterstage.com/summer2008japan/oyako20061.jpg>
Hämtad: 18.8.2010

Figur 10. *Den svarta skuggan böjer sig över Sachie*. Blogspot [www].

Tillgänglig: http://4.bp.blogspot.com/_EXW8Ej1UnXY/SM0IMwip-8I/AAAAAAAAAQo/9kFyt3ZmuQ4/s400/20080914-131753.BMP

Hämtad 28.05.2010

Figur 11. *Svarta skuggan har två stor ögon*. Rotten Tomatoes. 2006, Movie Gallery, [www], publicerad 2006.

Tillgänglig:

http://images.rottentomatoes.com/images/movie/gallery/1137350/photo_28.jpg

Hämtad 28.05.2010

Figur 12. *Spöket tittar ut genom ett fönster*. Blogspot [www].

Tillgänglig:

http://4.bp.blogspot.com/_uiWIOtEjWhI/STMkStTsQ1I/AAAAAAAAAE9k/Z0cWGCJdEBE/s400/JuOn2.jpg

Hämtad 14.05.2010

Figur 13. *Spöket syns som en svart skugga via övervakningskameran*. Ytimg [www]

Tillgänglig: <http://i.ytimg.com/vi/ss8iUY8FWUk/0.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 14. *En konstig figur syns via TV- rutan*. Ytimg [www]

Tillgänglig: <http://i.ytimg.com/vi/bR2j3WBpWH8/0.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 15. *Spöket är under täcket och drar med sig Hitomi*. Horrorphile. 2008, Movie Review, [www], publicerad 2008.

Tillgänglig: <http://www.horrorphile.net/images/juon-the-grudge-takako-fuji12.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 16. *Rika har vaknat och ser att spöket står böjt över hennes säng*. Reeling reviews [www]

Tillgänglig: <http://www.reelingreviews.com/juonthegrudgepic2.jpg>

(Hämtad 14.05.2010)

Figur 17. *Spöket har dykt upp bakom Izumi*. Asian movie pulse [www]

Tillgänglig: <http://www.asianmoviepulse.com/wp-content/uploads/grudge2.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 18. *Spöket har dykt upp bakom Izumi*. Neoseeker, Horror Movies [www]

Tillgänglig: http://i.neoseeker.com/p/Movies/Horror/juon_the_grudge_profilelarge.jpg

Hämtad 14.05.2010

Figur 19. *Rika ser sin syster försvinna upp till vinden*. Total Film [www]

Tillgänglig: <http://cdn.mos.totalfilm.com/images/j/juon-800-75.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 20. *Rika ser att spöket kryper fram*. Wikipedia. 2010, Ju-on Kayako, [www], publicerad 2010.

Tillgänglig: http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/c/c5/Ju-on_game_Kayako.jp

Hämtad 14.05.2010

Figur 21. *Rika tittar på sig själv i spegeln*. Share the Files. 2008. Share the Files [2008], publicerad 2008

Tillgänglig: <http://img16.imageshack.us/img16/8543/snapshot20091210082957.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 22. *Spöket kryper nedför trapporna*. Atro Cities Cinema, [www], Screen shots.

Tillgänglig: http://www.atrocitiescinema.com/DVD/images/screenshots/Juon_shot1a.gif

Hämtad 14.05.2010

Figur 23. *Spöket sträcker ut sin hand mot Rika*. Photobucket, [www], Images.

Tillgänglig:

<http://media.photobucket.com/image/ju%20on%20the%20grudge/alfalo/warez/4-4.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 24. *Rika är rädd och sätter händerna för ansiktet*. Randomwire. 2004. Randomwire, [www], publicerad 2004.

Tillgänglig: <http://www.randomwire.com/wp-content/uploads/thegrudge5.png>

Hämtad 14.05.2010

Figur 25. *Saeki sträcker ut sin hand mot Rika*. Horrorphile. 2008, Horrorphile, [2008], publicerad 2008.

Tillgänglig: <http://www.horrorphile.net/images/juon-the-grudge-megumi-okina21.jpg>

Hämtad 14.05.2010

Figur 26. *Bild på Kayakos lik, som vaknat till liv*. Internet video archive, [www]

Tillgänglig: http://content.internetvideoarchive.com/content/photos/737/030958_7.jpg

Hämtad 14.05.2010

Figur 27. *Bild på filmens antagonist*. Images, [www]

Tillgänglig:

http://image.hotdog.hu/_data/members0/948/778948/images/Kayako_Saeki_in_The_Grudge_2.png

Hämtad 14.05.2010

