
Terror nicht Horror

Die Technologie der Angst und ihre Mediengeschichte in RING

Matthias Bickenbach

»Die Technik umgibt also nicht nur den modernen Menschen, sie dringt in sein Blut ein.«¹

Arnold Gehlen

1. Der Ring der Ringe

Am Anfang steht das Rauschen auf einem Fernsehbildschirm. Mit diesem kurzen Bild beginnt der Film, nachdem der Trailer die bewegte Oberfläche eines dunklen Meeres eingeführt hat. Synoptisch werden so ein sehr altes mythisches Medium und ein neues zusammengebracht. Das Flickern der Mattscheibe währt nur einen Moment, bevor sich das Bild stabilisiert und Szenen einer Sportveranstaltung zeigt. Die Kamera zieht auf, und das Fernsehbild zeigt sich als Teil eines Jugendzimmers, in dem zwei Schülerinnen lernen. So unscheinbar beginnt RING (OT RINGU, J 1998). Doch das vertraute »Fenster zur Welt« wird schon sehr bald zum Medium der Angst werden. Der Fernseher wird zu einem Kanal, der nicht die Welt, sondern das Unheimliche ins Wohnzimmer bringt. Fortan wird die Allgegenwart von Fernsehgeräten und Telefonen nicht mehr Kulisse oder Normalbestand des Alltags im Film sein, sondern immer auch die Präsenz eines anderen, gespenstischen Mediums anzeigen: »Once seen you'll never look at a television the same way again.«²

Die unheimliche Präsenz der Medien in RING funktioniert ganz nach Freuds Definition des Unheimlichen als »jene Art des Schreckhaften, welche auf das Altbekannte, Längstvertraute zurückgeht« und das »die Grenze zwischen Phantasie und Wirklichkeit verwischt [...], wenn etwas real vor uns tritt, was wir bisher

¹ Arnold Gehlen: Die Technik in der Sichtweise der Anthropologie (1953), in: ders.: Anthropologische Forschung, Reinbek 1961, S. 93–103, hier S. 102.

² So der Schlusssatz eines Artikels der Internetsite »Fearful Symmetry«: Snuff Video. Japanese heart-stopping terror with the Ring series, unter: www.fearful-symmetry.co.uk/2009/01/21/snuff-video/ (12.04.2009).

für phantastisch gehalten haben.«³ Obwohl das übernatürliche Geschehen im Vordergrund zu stehen scheint, ist RING vor allem für die Inszenierung elektronischer Medien als Einfallstor der Angst berühmt geworden: »Consensus: Ringu combines supernatural elements with anxieties about modern technology in a truly frightening and unnerving way.«⁴



Abb. 1: Angst vor dem Fernseher

Dass technische Medien nicht nur vertraute Mittel, sondern auch Agenten des Unheimlichen sind, ist keine neue Erfindung des Horrorfilms, sondern ein Gemeinplatz im Bestand einer übergreifenden Mediengeschichte der Angst. Schon früher entsprangen Gespenster den Bildern und deren medialer Rahmung, wie etwa in Horace Walpoles Gründungsschrift der Gothic Novel, *The Castle of Otranto* von 1764. Der Schauer, diese domestizierte Angst in der Kultur, verbreitete sich nicht nur von seinen topischen Orten aus (Gruft oder Geisterhaus), die ihrerseits darin, dass sie Orte der Erscheinung sind, zu Medien werden, sondern die Angst wurde seit jeher als Kulturtechnik gepflegt. Gerüchte und Erzählungen über Erscheinungen sind der Ursprung für das hybride Spiel mit dem Geisterglauben. Im Zeitalter der Bücher entspringt das Böse selbstredend aus Büchern, die in Schauerromanen erinnert oder gelesen werden, so wie Matthew Gregory Lewis *The Monk* in E. T. A. Hoffmanns *Die Elixiere des Teufels*. Auch technische Medien im engeren Sinn haben daran Anteil. Spätestens seit Schillers *Geisterseher* sind mechanische, optische und akustische Medien sowie nicht zuletzt magnetische Kräfte und »Elektrifiziermaschinen« in der Schauerliteratur stets als Medien der Angsterzeugung dargestellt worden. Dass sie oft der Erzeugung von bloßen Sinnestäuschungen dienen und zum »explained supernatural« der Schauerliteratur zählen, tut ihrer Funktion der Angsterzeugung dabei keinen Abbruch. Schillers

³ Sigmund Freud: Das Unheimliche (1919), in: ders.: Studienausgabe Bd. IV, Frankfurt/M. 1982, S. 244 und S. 267. Ausführlich zum Wechselverhältnis von Unbewussten und zeitbasierten Medien ist Annette Bitsch: Diskrete Gespenster. Die Genealogie des Unbewussten aus der Medientheorie und Philosophie der Zeit, Bielefeld 2008.

⁴ So das Fazit gesammelter Bewertungen unter <http://uk.rottentomatoes.com/m/ringu> (14.04.2009). Zur Verbindung von »New Gothic Horror« und der Medienreflexivität in Ring siehe Arno Meteling: Monster: Zu Körperlichkeit und Medialität im modernen Horrorfilm, Bielefeld 2006, S. 259 ff. und S. 277 ff. Meteling zeigt diese Reflexivität insbesondere als Bezug des Films zu anderen Filmen seines Genres.

Geisterseher beschreibt die technische Realisierung einer solchen Séance auf das Genaueste: Der zentrale visuelle Effekt der Geistererscheinung wird schlicht mit dem traditionellen Bildmedium der Laterna magica erzielt, während die Teilnehmer zuvor mittels einer elektrischen Leitung geschockt werden. Später, im 19. Jahrhundert, werden die Gespenster nicht mehr nur in Literatur und Gerücht, sondern mittels Fotografie festgehalten und erscheinen auf Tonbandträgern und im Äther, den dann das Radio empfängt. All das ist heute für Film und Fernsehen wiederum zum Stoff für Geschichten über jene Medien geworden, die keine Materialität haben und daher wiederum andere – spiritistische oder technische – Medien heimsuchen, um ihren unerlösten Status und ihre Geschichte mitzuteilen.

Im Kontext einer Mediengeschichte der Angst erscheint es als geradezu zwangsläufig, wenn Ende des 20. Jahrhunderts eine Geschichte publiziert wird, in der ein Videoband von einem Geist direkt (und ohne Timecode) »belichtet« wird, um dann als »Videofluch« seine Zuschauer anzustecken, die exakt sieben Tage nach dem Sehen der Fernsehbilder sterben müssen. Wenn das Video gesehen wurde, klingelt das Telefon. Man hört unheimliche Geräusche. Das ist die inzwischen sehr bekannte Geschichte der RING-Saga. Die ebenso einfache wie wirkungsvolle Idee von Kôji Suzukis Roman *The Ring* (1991) und seinen beiden Nachfolgern *Spiral* und *Loop*, die sie mit jeweils anderen Personen variieren, wurde zum Bestseller.⁵ Suzuki gilt seitdem als Erneuerer des »Psycho-Horrors« in Japan, der gerne mit Stephen King verglichen wird. Neben der Romantrilogie gibt es zwei japanische Fernsehserien sowie insgesamt fünf japanische Kinofilme, ferner ein koreanisches und zwei US-amerikanische Remakes.⁶ Der internationale Erfolg ist vor allem den Filmen Hideo Nakatas (RING, 1998; RING 2, 1999) geschuldet, die ihrerseits bereits als Klassiker des Horrorfilms gelten. Nach einer ersten erfolglosen Kinoversion in Japan von 1995 und einer ebenso erfolglosen Fortsetzung (*Rasen*, 1998) wurde der junge Regisseur Hideo Nakata verpflichtet, nicht zuletzt aufgrund seines ersten Films *GHOST ACTRESS* (1996). Erst seine Darstellung der Geschichte hat den Romanen Suzukis zu einer internationalen Erfolgsgeschichte verholfen.

⁵ Kôji Suzuki: *The Ring*, übers. v. Bernhard Liesen und Katrin Marburger, München 2003; ders.: *Spiral – the ring II*, übers. v. Viktoria Heindorf u. Tomonaga Horiguchi, München 2003; ders.: *Loop – the ring III*, übers. v. Kristiana Ruhl, München 2004.

⁶ Ferner Mangas, Radioversionen, literarische Fortsetzungen und Videospiele. Die exakten Daten zu diversen Filmen und anderen Medienartefakten, die von der Ring-Trilogie inspiriert sind, finden sich auf zahlreichen Internetseiten detailliert aufgelistet. Ich verzichte hier aus Gründen der Kürze auf solche Details und unterscheide durchgehend nur zwischen *The Ring* als Roman und *Ring* als Film. Genau genommen ist *The Ring* der amerikanische Titel, der japanische Originaltitel ist ebenfalls *Ring*. Das oft verwendete *Ringu* für die japanischen Versionen ist m.E. ein falscher Gebrauch, der wiederum lateinischen Umschrift der japanischen Schriftzeichen für das englische Wort *ring*. Der Begriff wird im zweiten Roman Suzukis explizit als englisches Wort eingeführt.

Hollywood kaufte schließlich die Rechte und Gore Verbinski schuf 2001 ein Remake mit Starbesetzung, das inhaltlich und filmästhetisch eng an Nakatas Version angelehnt ist. Schließlich wurde auch RING 2 als RING TWO in den USA verfilmt (2005), wobei hier wiederum Nakata Regie führte.

Doch Nakatas Filme nach den Drehbüchern von Hiroshi Takahasi verändern das Motiv des ›Videofluchs‹ und dessen Geschichte ebenso unscheinbar wie entscheidend. Denn die Abweichungen betreffen exakt die Rolle der Medien in der Geschichte. Aus einer vornehmlich nicht an technischen Medien, sondern am biologischen Paradigma des Virus orientierten literarischen Vorlage wurde ein Film, der das zentrale mediale Rätsel der Übertragung mentaler in technische Bilder, die tödlich wirken, in eine doppelsinnige Mediengeschichte der Angst verwandelt.⁷ Technische und spirituelle Medien begegnen sich hier nicht nur und bilden Koalitionen, sondern die Geschichte, die RING erzählt, ist der Mythos einer durch Medien induzierten Angst.

Dies allerdings ist die Geschichte erst auf den zweiten Blick, d. h. in einer wiederholten Rezeption, die an den motivischen Strukturen des Films interessiert ist und sich der Faszination der auf der Oberfläche erzählten Gespenstergeschichte entzieht. *Ring* bietet so gleichsam zwei Lesarten an. Zunächst eine, die eine Gespenstergeschichte erzählt, die in vielen Details an traditionellen Elementen japanischer, aber auch europäischer Gespenstergeschichten orientiert ist. Damit beleibt die Geschichte jene »Lust an der Angst«, deren Wirkung und Ästhetik in der sicheren Distanz des Lesers oder Zuschauers liegt, der sich so seinen Ängsten genüsslich stellen kann.⁸ Der ›Videofluch‹ ist eine Setzung, die mit der Möglichkeit einer Vermischung von Fiktion und Realität explizit spielt. Der Fluch macht sich

7 Drehbuchautor wie Regisseur haben eine Vielzahl von Bezügen eingearbeitet: Gespensterfotografie, traditionelle japanische Gespenstergeschichten, ältere und neuere Schauerliteratur von H. P. Lovecraft, Henry James, Stephen King und Klassiker des Kinogenres wie *Carrie* oder die *Amityville*-Serie. Der Roman Suzukis verweist bereits beiläufig auf Freitag der 13., Das Omen, Der Exorzist und Tanz der Totenköpfe. Suzuki: *The Ring* (wie Anm. 5), S. 79f.

8 Eines der bekanntesten Modelle hierfür ist der Schiffbruch mit Zuschauer, dessen philosophische Varianten Hans Blumenberg verfolgt hat. Vgl. Hans Blumenberg: *Schiffbruch mit Zuschauer*, Frankfurt/M. 1979. Zur Ästhetikgeschichte grundlegend ist Carsten Zelle: *Angenehmes Grauen. Literaturhistorische Beiträge zur Ästhetik des Schrecklichen im achtzehnten Jahrhundert*, Hamburg 1987. Zum engeren Kontext vgl. die wirkungsmächtige Vorgabe von Richard Alewyn: *Die literarische Angst*, in: *Aspekte der Angst*. Starnberger Gespräche, hrsg. v. Hoimar von Ditfurth, Stuttgart 1965, S. 38–52. Alewyns These von der Wiederkehr des Verdrängten in der Schauerliteratur der Aufklärung wurde dort Thema für eine Diskussion zwischen u.a. Hoimar von Ditfurth, Jürgen Habermas und Konrad Lorenz. Die These aufgenommen hat das Standardwerk von Hans Richard Brittnacher: *Ästhetik des Horrors. Gespenster, Vampire, Monster, Teufel und künstliche Menschen in der phantastischen Literatur*, Frankfurt/M. 1994.

das Hörensagen zunutze, also jenes älteste aller Medien, das Gerücht. Irgendwer hat davon jemandem erzählt, der es jemandem erzählte, den man kennt. Roman wie Film verweisen auf die wichtige Funktion solcher ›urban legends‹ für ihre Fiktion. Nicht zufällig beginnt sie im Milieu der Schüler, wo Kettenbriefe und unheimliche Geschichten die Runde machen.

Die Geschichte des ›Videofluchs‹ ist im Film die Geschichte der paranormal begabten Sadako Yamamura, die von ihrem eigenen (vermeintlichen) Vater erschlagen und in einen Brunnen geworfen wird. Dieser Brunnen wird zum Leitmotiv und zur Metapher eines Kanals im Film werden. Im Roman wird Sadako allerdings nicht von ihrem Vater erschlagen, sondern von einem jungen Mann (Dr. Nagao), der sie zuvor vergewaltigt hat. Er infiziert sie darüber hinaus mit dem Pockenvirus, das daraufhin eine Verbindung mit Sadakos paranormaler Fähigkeit eingeht, »Gedankenfotos« erzeugen zu können, also mentale Bilder auf Filmmedien sowie auf einen Fernseher zu übertragen. »Was für eine billige Geschichte, dachte Asakawa. Wie aus einem albernen Liebesroman oder einem billigen Fernsehfilm.«⁹ Solche Zweifel des Protagonisten im Roman durchziehen den Text immer wieder. Das ist einerseits Teil einer Fiktion, die selbstreflexiv mit ihrer Glaubwürdigkeit spielt. Andererseits ist es stete Gelegenheit die unglaublichen ›Fakten‹ zu rekapitulieren und zu rationalisieren: »Wie konnte es denn gewesen sein? *Ein Virus*. Doch Asakawa war bewusst, dass er bloß deshalb von einem Virus ausging, weil er sich nicht von dem Gedanken an irgendein mysteriöses *Etwas* einschüchtern lassen wollte. Bis zu einem gewissen Grad ergab es auch einen Sinn, in Gedanken die Macht der Wissenschaft aufmarschieren zu lassen, um das Übernatürliche niederzuhalten.«¹⁰ Deutlich wird hier, dass der Roman eine reflexive Struktur bietet, diese jedoch auf der Ebene einer, freilich zu erschütternden, rationalen, wissenschaftsgläubigen Mentalität agieren lässt. Für den ›Videofluch‹ wird mit dem Virus ein naturwissenschaftliches Erklärungsmuster angeboten.

Die Umbesetzung des Mörders im Film zeigt jedoch die Entfernung von der biologisch orientierten, pseudowissenschaftlichen Erklärung des Geschehens hin zur Verstärkung der Topoi einer klassischen Gespenstergeschichte, in der Sadako als unerlöster Geist wiederkehrt, weil ihr in der Vergangenheit Unrecht angetan wurde. Die Protagonisten glauben, in Roman und Film gleichermaßen, dem Fluch entkommen zu können, wenn sie die sterblichen Überreste Sadakos aus dem Brunnen bergen. Roman wie Film laufen auf diesen ersten Höhepunkt der Handlung zu. Bis dahin war die Geschichte von der Jagd nach Informationen bestimmt, die das rätselhafte Video erklären können. Diese Suche deckt das Schicksal der Sadako Yamamura auf, die dort, in einem alten Brunnen unter der Blockhütte B 4

⁹ Suzuki: *The Ring* (wie Anm. 5), S. 241.

¹⁰ Ebd. S. 60.

eines Ferienparks, wo das Video zuerst auftauchte, seit 30 Jahren ›lebendig‹ begraben war. Der Abstieg in den Brunnen bündelt klassische Topoi der Schauerliteratur wie Dunkelheit, Enge und Einsamkeit in einer unübersehbaren Situation.¹¹ Nakata überführt die Spannung hier nicht in einen angstvoll erwarteten Schreckmoment, sondern lässt die Haare und schließlich den Schädel Sadakos langsam erscheinen, um die Szene schließlich in einer zärtlichen Umarmung enden zu lassen. Sadako ist ›geborgen‹. Doch dies ist nur ein erster Höhepunkt der Geschichte in Roman und Film auf den die Desillusion folgt, dass damit der Fluch keineswegs aufgehoben ist. Während Asakawa überlebt (im Roman ein Mann, im Film eine Frau), stirbt der Freund, obwohl er das Video später sah als sie. Wie konnte der Fluch trotz Bergung des Leichnams überdauern?

Die Geschichte, die den Topoi der Gespenstergeschichte folgt, erweist sich als Irrtum. Dies gilt jedoch nicht nur innerhalb der Fiktion. Das Rätsel des ›Videofluch‹ geht nicht in einer einfachen Gespenstergeschichte auf. Scheinbar hebt erst eine medientechnische Lösung den Fluch auf. Das Video muss kopiert werden, damit man dem Fluch entkommt. Am Ende des Romans muss Asakawa entscheiden, ob er dies seinen Schwiegereltern zumuten will, damit seine Frau und sein Kind gerettet werden. Während die Filme bei diesem Modell bleiben, geben die Romane diese ›Lösung‹ allerdings wieder preis. In *Spiral* wird klar, dass sowohl Asakawa als auch dessen Frau, Kind und Schwiegereltern sterben, denn die Verzögerungen sind das Ergebnis einer Mutation der Viren. Die Filmversion dagegen präferiert die Idee der Reproduktion des Videos, was zu weiteren Geschichten jenseits des Films führt, in denen Gemeinschaften von Jugendlichen entstehen, die das Video als Mutprobe und wie eine Droge zirkulieren lassen.¹²

So changiert die RING-Saga zwischen einer Geschichte, die sich als übernatürlich erklärt, und einer, die immer wieder rationalere Erklärungen für das Übernatürliche gibt. Für den Roman sind dies biologische Paradigmen, die auf das Überlebensprogramm von Viren abzielen, nämlich deren Fähigkeit, sich einzunisten, zu reproduzieren und zu mutieren. Die drei Romane führen dies sehr breit

11 Zur klassischen Topik solcher ›Schauerelemente‹ vgl. Hansjörg Garte: *Kunstform Schauroman*, Leipzig 1938 sowie Wolfgang Trautwein: *Erlesene Angst. Schauerliteratur im 18. und 19. Jahrhundert. Systematischer Aufbau. Untersuchungen zu Bürger, Maturin, Hoffmann, Poe und Maupassant*, München 1980.

12 In der DVD der US-amerikanischen Remakes (Collectors Edition, DreamWorks Home Entertainment 2005) taucht im Hauptmenü, ohne Erklärung, der Punkt Ringe auf. Es handelt sich um einen kurzen Film über einen Ring lasziver Jugendlicher, die das Video unter sich zirkulieren lassen, um die Erfahrung des Fluches und der Todesnähe zu machen. Dabei führen sie ein Videotagebuch, pflegen dieses in Internetforen ein und konkurrieren darum, wer es am längsten aushält, bevor er das Video an den nächsten Bekannten weitergibt. Ein weiterer Beweis der aktuellen mythopoetischen Kraft des Stoffes.

aus, insbesondere der zweite Roman handelt in langen Passagen über Genetik, Kodes, DNA und Replikation. Immer wieder folgen Verweise auf Pest, Pocken, Aids und Tuberkulose sowie schließlich (im dritten Teil) auf Krebs.

Die medizinischen Modelle finden im Film *RING* keine Erwähnung. Das aber lässt nach einer anderen Geschichte fragen, wenn die Spur der Gespenstergeschichte, die den Fluch durch ordentliche Bestattung des Leichnams lösen will, die falsche Geschichte ist. Welche andere Geschichte erzählt der Film? *RING* wendet die Geschichte des durch Gedankenkraft gedrehten Videos, das seine Zuschauer töten kann, konsequent in eine Mediengeschichte um, in der sich technische und geistige Medien begegnen. Damit aber werden die Medien selbst zu Agenten der Angst.

2. Selbstreferenz und »terror«

Es ließe sich natürlich auch einfach sagen, dass Nakata und sein Team, Drehbuchautor Takahashi sowie der Komponist Kenji Kawai, bloß eine ästhetisch überzeugende Arbeit geleistet haben und dies auch mussten, weil die Verfilmung von Angst anders funktioniert als deren Erzählung. Dann redet man über Kameraeinstellungen und Licht, über die digitale Nachbearbeitung von Filmmaterialien, damit das Rauschen von Videos und 8mm-Filmen simuliert werden kann, oder über die rückwärts gedrehten Sequenzen und den Soundtrack, der – jeweils auf 50 Tonspuren – Musik und Geräusch ununterscheidbar ineinander fließen lässt.¹³

Die Inszenierung der Medien im Film mag damit auch der Selbstreferenz des Filmischen geschuldet sein. Die Geschichte eines »Videofluch« lässt sich im Medium Film anders und wirkungsvoller zeigen als in einem Buch beschreiben. Das gilt auch für das ominöse Video selbst, das im Roman ausführlich beschrieben wird und im Film – mit anderen Motiven – ganz einfach gezeigt werden kann.¹⁴

Die Schaulereffekte sind in den Romanen auf wenige Szenen beschränkt. Größtenteils ist der Leser Beobachter einer eher kriminalistischen Geschichte, in der

¹³ Vgl. Donato Totaro: The »Ring« Master: Interview with Hideo Nakata (Juli 2000), in: Offscreen, unter http://www.horschamp.qc.ca/new_offscreen/nakata.html (10.04.2009).

¹⁴ Der Inhalt des ominösen Videos wird im Buch ausführlich beschrieben. Suzuki: *The Ring* (wie Anm. 5), S. 83–90. Jede Szene wird später analysiert und ihre Bedeutungen werden enthüllt. Das Video wird lesbar als Gedachtes und Gesehenes der Sadako, als Teil ihres Lebens, das – im Moment des Todes – als »Film« vor ihr abläuft. Auch hier bedient sich der Roman also eines Topos, um das Unerklärliche zu erklären. Die Inhalte des Videobandes im Film sind daran angelehnt, entwickeln aber ganz andere Elemente (etwa die Mutter im Spiegel), während zentrale visuelle Elemente des im Roman beschriebenen Films (wie das Neugeborene) nicht mehr erscheinen.



Abb.2: Verstörende Bilder aus dem Video Abb.3: Sie kommt aus dem Fernsehbild

sich die Teile zusammenfügen. Demgegenüber zieht RING seine Zuschauer von Beginn an in eine Atmosphäre der Angst, wie sie die Kulturtechnik Film entwickelt hat. Subjektive Kamerafahrten, die die Anwesenheit von ›Etwas‹ suggerieren, dunkle Räume, eine provozierende Ruhe der Kamerabilder und der Einsatz von Leitmotiven sind formale Merkmale der Regiearbeit Nakatas. Das Besondere ist darüber hinaus, dass niemals Gewalt oder der Tod eines Menschen direkt gezeigt wird: »There's no gore«. ¹⁵ Es fließt kein Blut, es gibt keine Schockeffekte. Statt einer Todesursache bleibt stets ein Schlußbild verzerrter Gesichter zurück, meist in veränderter Farblichkeit des Kamerabilds.

Mit der Strategie, Gewalt nicht direkt zu zeigen, sondern diese gerade dem Blick zu entziehen, folgt RING einer alten Unterscheidung in der Geschichte der Angsterzeugung durch Medien, nämlich dem Gegensatz von ›horror‹ und ›terror‹, den Ann Radcliffe Anfang des 19. Jahrhunderts für das Genre des Schauerromans prägte. Nach Radcliffes Wirkungsästhetik, die ihrerseits Teil eines übergreifenden Diskurses über das Erhabene und das »angenehme Grauen« in der Ästhetik darstellt, sind ›horror‹ und ›terror‹ entgegengesetzte Möglichkeiten, etwas Schauerliches darzustellen. ¹⁶ Als ›horror‹ wird ein mit Ekel vermischtes Grauen definiert, das sichtbar und körperlich ist: Gewalt, Mord oder Zerstückelung von Körpern. Dagegen ist ›terror‹ Erzeugung einer gespannten Erwartung, die eine unbestimmte Angst auslöst. Während ›horror‹ konkrete Anlässe und Situationen kennt, wirkt der ›terror‹ als omniprésente Struktur auch jenseits situativer Bedrohungsszena-

¹⁵ Snuff Video. Japanese heart-stopping terror with the Ring series (wie Anm. 2).

¹⁶ Vgl. Norbert Miller: Der befreiende Schrecken. Ann Radcliffe und der englische Schauerroman des 18. Jahrhunderts, in: Ann Radcliffe: Der Italiäner oder der Beichtstuhl der schwarzen Büssermönche, München 1968, S. 641–668, hier S. 655.



Abb. 4: Sadakos Auge

rien. Folgt man Radcliffes Unterscheidung streng, so sind schon Geistererscheinungen dem Horror zugehörig, dem für sie schwächeren Effekt. Die körperliche Erscheinung Sadakos am Ende von *RING*, die sich aus dem Videobild materialisiert und dem Fernsehbild entsteigt, wäre demnach nicht nur Höhepunkt, sondern auch Antiklimax zugleich.

Sadako und ihr Fluch töten ihre Opfer durch nichts anderes als durch deren eigene Angst. Bis zum Ende des Films bleibt die Präsenz von ›Etwas‹, wie es in den Romanen stets heißt, unsichtbar. Erst am Ende, als Sadako zum leibhaftigen Gespenst mutiert, wird ihr Mittel und Medium der Angsterzeugung noch genauer gezeigt: Es ist der Blick aus einem einzelnen verdrehten Auge, der unter ihren langen Haaren dieses eine Mal ›hervorsticht‹.

Sowohl die Haare, die ihr stets das Gesicht verdeckt hatten, als auch dieses Auge, das nur dieses eine Mal zu sehen ist, sind starke Symbole. Das Bild des Auges wurde denn auch mitunter (in England) zum Titelbild der DVD. Indem jedoch das Auge als Symbol eingesetzt wird, schließt sich hier ein Kreis zwischen dem Sehen der Zuschauer des Videos im Film und ihrem Gesehenwerden vom Bösen, dem Fluch. Das Auge Sadakos ruft dabei nicht nur die Mythen des Sehens (Kontrolle, Sicherheit, Macht) und deren Umkehrungen (Paranoia, Überwachung) auf, sondern beschwört auch noch einmal die Wirkung des Fluchs als *Medienwirkung*. Sadako greift nicht wirklich in das Leben ihrer Opfer ein, ihr Fluch erfüllt sich durch das Mittel einer Fernwirkung, eines ›Tele‹ in jedem Sinn. Das Gespenst berührt seine Opfer nie, sondern tötet durch das Telemedium des Blicks, das ein anderes Medium zur ›Message‹ hat: die Angst. Das ›tote‹ Auge des Fernsehgeräts und das verdrehte Auge Sadakos sind beides ›Kanäle‹, durch die Angst übertragen wird. Dass in diesen Kreis des Sehens und der Angstübertragung die Zuschauer der Filme auch eingeschlossen sind, macht die Reflexivität von *RING* aus.

Die Szene am Ende des Films, in der Sadako leibhaftig auftritt, ist jedoch die Ausnahme von der Regel. Ihr gegenüber steht die durchgehende Struktur eines latenten Unheimlichen in jedem Bild, die von der Art, wie gefilmt und gezeigt wird, hervorgerufen wird und als Atmosphäre, als ›terror‹ anwesend sein soll. Dafür gibt es nicht nur im Film Hinweise. Nach dem Bezug zur Tradition von Geistergeschichten und -filmen gefragt, antwortet Nakata: »I might say that I have studied all these, and the ancient histories and traditions of Japan. But in my film what I really intended to do is present the fearful side of nature itself.«¹⁷ Damit ist zunächst konkret die Inszenierung von Landschaften gemeint, in denen »a very bad or unnatural feeling in the air« herrscht, aber auch dunkle Wohnräume, die »an eerie aspect in themselves« haben. Was Nakata hier ›Natur‹ nennt, meint also nicht nur die Naturerfahrung des Erhabenen, das unendliche Meer oder das schroffe Gebirge, jene Paradigmen der »negativen Lust« eines »nicht mehr Menschlichen« nach Kants Ästhetik, sondern die ›Umwelt‹ generell, Wohnräume und deren Medien: »So maybe this is all part of the supernatural tradition of Japan, which is part of nature, though not horror per se.«¹⁸ Worum es dem Regisseur demnach geht, ist nicht der Aspekt der Erscheinung des »horrors« im Sinne Radcliffes, sondern diesen als Teil einer übergreifenden »Natur« zu inszenieren, in der er verborgen anwesend zu sein scheint. Das Ziel der ästhetischen Wirkung heißt hier demnach ›terror‹. »I preserved in the strategy [!] of a story that doesn't present direct deaths.«¹⁹

Der Film reflektiert sich damit als Technologie der Angst im Kontext einer langen, weit über Horrorfilme hinausgehende Geschichte. »Die älteste und stärkste menschliche Gefühlsregung ist die Angst und die älteste und stärkste Art von Angst ist die vor dem Unbekannten.«²⁰

Doch das Wort wird in den Filmen nicht erwähnt, während die Romane die Angst von den ersten Seiten an immer wieder, ganz in der Tradition der Schauerliteratur, explizit benennen. Das erste Kapitel von *The Ring* führt dies muster­gültig ein:

¹⁷ Totaro: Interview (wie Anm. 13).

¹⁸ Ebd.

¹⁹ Ebd.

²⁰ Obwohl Nakata ihn nicht nennt, wird oft auf H. P. Lovecraft verwiesen. Lovecraft hat nicht nur in seinen Erzählungen das Genre der Schauerliteratur Anfang des 20. Jahrhunderts neu belebt, sondern 1927 auch eine Geschichte der »Angstliteratur« unter dem Titel ›Supernatural horror in literature‹ publiziert. Vgl. H. P. Lovecraft: Die Literatur der Angst. Frankfurt/M. 1995, hier S. 7. Auch Lovecraft unterscheidet eine ›bloß physische‹ von einer (angeblich stärkeren) »kosmischen Angst«, vgl. ebd. S. 10 ff.

»Tomoko erschauerte, und ihr war kalt. [...] Sie hatte den Eindruck, als befände sich irgendetwas hinter ihr. [...] Mit ihren 17 Jahren hatte Tomoko keine Ahnung, was nackte Angst ist, aber sie wusste, dass es Ängste gibt, die durch die Einbildungskraft verstärkt werden. [...] Um ihre Schultern herum schien ein teuflischer Kälteschauer aufzusteigen, der ihren Rücken erfasste und schließlich ihre Wirbelsäule hinabzukriechen begann [...]. Ihre körperlichen Reaktionen waren zu stark, als dass sie sie bloß ihrer Einbildungskraft hätte zuschreiben können.«²¹

Auch im zweiten Roman heißt es etwa: »Eine namenlose Angst begann langsam seine Wirbelsäule hinabzukriechen.«²² Demgegenüber erzeugt und zeigt RING die Angst, aber er benennt sie als sein mythopoetisches Zentrum gerade nicht. Erst im jüngsten Film, dem zweiten Teil des US-amerikanischen Remakes von 2005, fällt das Wort endlich, wie zum Verweis: »Sie hat Angst. Sie kann nicht reden«, heißt es dort von einer traumatisierten Augenzeugin der Wirkung des Fluches. Wie bereits erwähnt, ist Nakata auch hier der Regisseur, und diese Szene wiederholt, interkulturell variiert, die Anfangszene des ersten japanischen Films, der seinerseits die erste Szene des Romans aufgreift und variiert.

Die Ästhetik der Filmbilder, die ihre Aufgabe, Spannung und ›terror‹ zu erzeugen, erfüllen, ist zweifellos gelungen. Doch ist das alles? Ein gelungener Film?

Er handelt indes nicht zufällig über die Unheimlichkeit der Medien. Erst dies gibt ihm eine Wirkung, mit der sich ein globalisiertes Publikum für eine japanische Geistergeschichte interessieren lässt. Daher steht RING nicht nur im Kontext anderer Horror- und Gespensterfilme, auf die er zum Teil explizit verweist, sondern im Kontext medienreflexiver Filme wie etwa Cronenbergs VIDEODROME (1982) und nicht zuletzt THE BLAIR WITCH PROJECT (1999). Anders gesagt: Die Inszenierung der Medien in RING sind Teil eines Realitätseffekts, weil das Unheimliche an dem uns so Bekannten in Erscheinung tritt.²³ Diese Einsicht hat sich mittlerweile auch in Diplomarbeiten zur visuellen Gestaltung niedergeschlagen

²¹ Suzuki: *The Ring* (wie Anm. 5), vgl. S. 11 ff. Die Protagonisten des Romans sind der Journalist Asakawa, der einen Hang zur Angst hat, und sein Freund Ryuji, der vor nichts Angst hat, bis er am Ende vom Fluch betroffen wird. Vgl. ebd. S. 279 ff.

²² Suzuki: *Spiral – The Ring II* (wie Anm. 5), S. 29. Hier auf den Pathologen Ando bezogen, Protagonist des zweiten Teils.

²³ Vgl. hierzu den sehr instruktiven Aufsatz von Markus Rautzenberg: Vom Rausch(en) des Realen. Zur Geburt des Unheimlichen aus dem Geist des Mediums in *Silent Hill 2*, in: »See? I'm real...« Multidisziplinäre Zugänge zum Computerspiel am Beispiel von »Silent Hill«, hrsg. v. Britta Neitzel / Matthias Bopp / Rolf F. Nohr, Münster 2005, S. 126–144. Rautzenberg führt aus, dass die Erzeugung des Unheimlichen in *Silent Hill 2* Effekt der durch Geräusch und Design evozierten Atmosphäre ist. Nicht einzelne Schockelemente wirken, sondern die ›Spiele-Welt‹ insgesamt ist bedrohlich. Rautzenberg verweist dabei auch auf eine Reihe von Filmen.

und wird gerne als Reflex eines verdrängten Unheimlichen in unserer Medienrealität bewertet, um so die Lust an der Angst im Film auf seine therapeutische Wirkung zurückzuführen:

»Die gegenwärtigen Ängste einer zunehmend medialisierten Gesellschaft vor Fremdsteuerung und dem Verlust der Privatsphäre greifen Filme wie ›Poltergeist‹ (Tobe Hooper, 1982) und ›Ring‹ (Hideo Nakata, 1998) auf, bei denen das Grauen wie durch eine Tür buchstäblich aus dem Fernsehgerät kommt. [...] Am Beginn jedes psychischen Heilungsprozesses steht bekanntlich die Konfrontation mit der eigenen Angst. Daraus folgert Georg Seeßlen weiter, dass die Angst im Thriller nicht etwa die Krankheit, sondern die Therapie darstellt. [...] Dabei sucht der Zuschauer aus sicherer Distanz die größtmögliche Nähe. Deshalb entfalten Furcht einflößende Filme eine ganz besondere Wirkung, wenn sie mit einer wirklichkeitsbezogenen Botschaft operieren oder aus einer sehr realitätsnahen Situation heraus entwickelt werden.«²⁴

Dies sind freilich sehr allgemeine Thesen. Es ist genauer zu zeigen, wie den technischen Medien in *RING* eine andere Rolle zukommt, als nur ›Träger‹ des Fluchs zu sein. Anders als in den Romanen schließt der Film Magie und Medientechnik in einer asymmetrischen Figur kurz, die man durchaus als *loop* und Rückkopplungsschleife bezeichnen kann. Genauer gesagt, handelt es sich um eine Induktionsschleife. Asymmetrisch ist diese Figur, weil die technischen Medien, die den Fluch verbreiten, keine unschuldigen oder neutralen Mittler sind, sondern vielmehr bereits am Beginn der Geschichte als Urszene der Angst stehen. Von ihnen geht sie aus und zu ihnen kehrt sie zurück. Die Angst, die der ›Videofluch‹ verbreitet und mit der er tötet, hat im Gespenst Sadako nicht seinen Ursprung, sondern sie ist selbst wiederum ein Medium, das die Angst, die (ihr) die Medien machen, überträgt. Das ist der Ring, der in *RING* anders erzählt wird.

²⁴ Birgit Maiwald: Die Baupläne des Schreckens. Angsträume im Film, Hildesheim 2007. Diplomarbeit im Studiengang Szenische Künste an der Universität Hildesheim, hier unter: <http://www.hausarbeiten.de/faecher/vorschau/94288.html> (12.04.2009). Maiwald bezieht sich auf Georg Seeßlen: Kino der Angst. Geschichte und Mythologie des Film Thrillers, Hamburg 1980, S. 36.

3. Evolution versus Medien

Medien induzieren Angst. Das wäre vielleicht die kürzeste Formel, um den Beitrag anzuzeigen, den RING interkulturell und mediengeschichtlich leistet. Offensichtlich ist, dass Fernsehgeräte, Videos und Kameras sowie das Telefon zu Medien der tödlichen Ansteckung werden. Der Fernseher als Symbol der Informationssicherheit und Ruhepol des Hauses wird zum Übertragungsmedium, das den Tod induziert. Doch weniger offensichtlich ist, dass diese Medien nicht bloß Mittel einer hinter ihnen stehenden autonomen Macht sind. Sie sind nicht bloß Werkzeuge des Gespenstes. RING macht sie zu Agenten einer Technologie der Angst, die auf beiden Seiten des Medialen – des Spiritistischen und des Technologischen – spielt, indem beide Seiten in einem Zusammenhang stehen, weil das Medium der Angst durch die Apparate und Körper gleichermaßen zirkuliert, wobei letztlich auch noch die Körper der Zuschauer einbezogen sind.

Wäre das Gespenst Sadako ein autonomes Medium, das die technischen Medien nur für seine Zwecke benutzt, dann wäre die Geschichte des Films dieselbe wie im Roman, nämlich die Geschichte einer letztlich unerklärlichen übernatürlichen Macht, die tödliche Bilder auf technische Medien übertragen kann. Als »Gedankenfotografie« wird diese paranormale Fähigkeit in den Romanen Suzukis zwar benannt,²⁵ doch die Erklärung der Macht wird schließlich konsequent auf den Nenner biologischer Denkmodelle gebracht. Sadako induziert einen Virus, der sich beim Sehen des Videos in die Zellen und Gene der Betrachter einnistet. Der Roman ist mithin einer postmodernen Viren-Metaphorik verpflichtet und lässt die Geschichte zu der eines *Evolutionsprogramms* werden. Sadako überträgt im Roman ihren genetischen Kode in die Bilder des Videos durch die Macht einer hybriden Verschmelzung zweier Mächte, nämlich ihrer paranormalen Begabung und ihrer Infizierung mit einem Pockenvirus: »In Sadako Yamamura vereinten sich der Hass einer Frau auf die Gesellschaft, die ihre Eltern in den Tod getrieben hatte, und der Hass des Pockenvirus auf die menschliche Intelligenz, die es ausgerottet hatte. Diese beiden Formen des Hasses kehrten nun, in unerwarteter Gestalt in die Welt zurück.«²⁶

Aber ein ausgerottetes Virus, das »Hass« auf die Menschheit hat, ist eine *literarische* Figur. Sie ist es nicht nur wegen ihrer fiktionalen Erklärung, sondern weil der Hass eines Virus einfach rein sprachlich die Figur der Personifikation ist. Der Roman nimmt biologische Diskurse um die Macht von Viren auf und gestaltet sie

²⁵ Zu Gedankenfotografie und Video-Visualisierungen von Geistern siehe das Sachbuch des Wissenschaftsjournalisten Rainer Holbe: *Bilder aus dem Reich der Toten. Die paranormalen Experimente des Klaus Schreiber*, Stuttgart 1987.

²⁶ Suzuki: *Spiral* (wie Anm. 5), S. 175 f.

zu einer literarischen Fiktion im Sinne einer möglichen Welt. Diese literarische Figuralität zeigt sich auch in einer weiteren Figur, mit der der Roman sich selbst-referentiell als Träger des Virus inszeniert. Denn das Video ist keineswegs das einzige Übertragungsmedium im Roman.

Im zweiten Teil mutiert das Virus und wechselt vom Videoband zu dem Text der Geschehnisse selbst, nämlich der nachgelassenen Niederschrift des Journalisten aus dem ersten Roman. Durch deren Lektüre infizieren sich die Protagonisten des zweiten Teils, während eine weitere Mutation des Virus zur leibhaftigen Wiedergeburt Sadakos als Klon oder Kopie ihrer Gene führt, allerdings inklusive ihres vollständigen Gedächtnisses. Der RING schließt sich hier als *genetische Replikation* und kulminiert in der Figur Sadakos als Hermaphrodit. Weiblich und männlich zugleich, erzeugt sie sich künftig selbst.

Doch damit nicht genug. Die Selbstreferenz des Buches auf seinen ersten Teil erfährt ebenfalls eine weitere Mutation, indem dieser zunächst als Roman veröffentlicht und dann natürlich auch noch verfilmt wird. Dies geschieht wiederum mit Sadako selbst als Hauptdarstellerin. Erst hiermit ist der RING geschlossen, da die Massenmedien für eine unkontrollierbare massenhafte Verbreitung des Virus sorgen, die Sadako selbst niemals leisten könnte. Erst hiermit wird der Virus als ›Gefahr für die Menschheit‹ inszenierbar und enthüllt damit das den Romanen unterliegende Modell der Evolution. Es geht bei Suzuki nicht um Medien, sondern um die Reproduktion von Leben, um den ›Willen‹ genetischer Kodes im Kampf um das Überleben. Während das biologische Leben auf Biodiversität setzt, auf Unterschiede innerhalb der Art, führt Sadakos Virus die Replikation ihres und nur ihres genetischen Sets durch. Die Menschheit, so der Gedanke des Romans, stirbt aus und es überlebt nur dieser eine Satz an Genen. Der dritte Roman re-kombiniert dieses biologistische Setting mit dem Thema Krebs als einem weiteren monströsen Replikationsprogramm.

Nichts davon wird in den Filmen wiederkehren. Sadako ist kein Hermaphrodit mehr, sie ist auch nicht mehr schön und anziehend. Die Protagonisten und ihre Konstellationen sind andere. Ihr Vater, der Mörder, ist kein Mensch mehr, sondern möglicherweise ein Wassergeist. Mit diesen Veränderungen im Drehbuch von Hiroshi Takahashi geht die entscheidende motivische und symbolische Veränderung des Medialen einher. Nakata führt das Element des Wassers ein und verbindet es mit traditionellen japanischen Geistergeschichten. Viele Bilder in RING zeigen die dunklen, wogenden Wellen, die als Mysterium des Ursprungs Sadakos, aber auch als Symbol unergründlicher Macht auch in den späteren Filmen immer wieder erscheinen werden.²⁷ Der Film selbst jedoch beginnt, wie eingangs ange-

²⁷ Berühmt ist Nakatas Film *DARK WATER* (2002), der wiederum auf eine Kurzgeschichte Suzukis zurück geht. Auch er wurde in Hollywood nachgedreht (Walter Salles, 2006).

führt, mit einem emblematischen Bild des Medialen: Dem Rauschen auf dem Bildschirm eines Fernsehers. Von dieser Materialität des Mediums, dem Spektrum aller möglichen Fernsehbilder, wird zu einem Baseballspiel auf einem Fernsehkanal überblendet. Diese Überblendung zeigt nicht nur die ungewohnte Materialität des Mediums und die gewohnte Bildlichkeit, sondern sie öffnet zwischen dem einen und dem anderen einen dritten Raum als Möglichkeit der jenseitigen oder anderen Übertragung. Der Fernseher wird zu einem Kanal, dem das Unheimliche inhärent ist.

In dem angeführten Interview wird Nakata nach der Symbolik des Brunnens als einer möglichen Metapher des Unbewussten gefragt. Statt einer bestätigenden Antwort gibt der Regisseur eine Beziehung zu bedenken, nämlich des Kanals als Verbindung, die Brunnen und Fernseher konvergieren lässt – und zwar in der Psyche des Zuschauers: »The relationship between the well and the TV monitor [...] is that the monitor itself is the tube or connection to hell. In this sense there must also be another connection between the TV monitor and the unconscious to the well or the evil spirits. So yes it is very interesting how we can relate the well to some kind of passage to the underworld.«²⁸

Während der Fluch des Videos das erste Mal seinen Lauf nimmt und sein erstes Opfer auf eine unerklärliche Weise tötet, projiziert sich die Angst, die das Opfer erleidet und die es letztlich tötet, auch auf den Zuschauer. Es ergibt sich ein Dreieck der Angst: Sie ist das eigentliche, unsichtbare Medium des Films. Sie ist für den Zuschauer einerseits eine erwartete Wirkung, aber zugleich genau das, was den Fluch erfüllen lässt: *message* und *medium* zugleich. Alle seine Opfer sterben nicht aufgrund einer Einwirkung körperlicher Art, sondern schlicht vor Angst. Doch wodurch wird der Fluch angestiftet und wie überträgt er sich auf die Medien? Auch dies wird durch das Medium der Angst geschehen, die induziert wurde, nämlich von den Medien in die Psyche Sadakos. So wird Nakatas Verfilmung zu einem selbstbezüglichen Film, einen Psycho-Horror-Film, der über die Erzeugung von Psychohorror durch Filmbilder erzählt, die von einem Psychohorror erzeugt wurden, der den Medien geschuldet ist.

In RING TWO (2005) setzt Nakata die Wassersymbolik dann verstärkt ein.
 28 Totaro: Interview (wie Anm. 13).

4. Die Induktionsschleife der Angst

Ausgangs- und Endpunkt der ganzen Geschichte ist die Angst. Sie ist das entscheidende und verborgene Detail der Geschichte Sadakos. Wie also hängt die Angst, die der ›Videofluch‹ auslöst, überträgt und verbreitet mit der medialen (Un)Möglichkeit der Übertragung und Verbreitung eines Geistes zusammen?

Der Film bietet zwei verschiedene Lesarten an. Während die eine Lesart im Mythos der traditionellen Gespenstergeschichte verbleibt, wenn die wassergeborene Sadako als Gespenst die Angst verkörpert, gibt die Technologie der Angst eine andere, medientechnische Erklärung. Der ›Videofluch‹ und sein filmästhetisches Arrangement ist nur das offensichtlichste Objekt einer Struktur, die den japanischen Gespenstermythos mit technischen Medien engführt. Die telepathisch, hellseherisch und telekinetisch begabte Yamamura Sadako ist selbst von ihnen betroffen. Ihre Angst ist das Übertragungsmedium und rührt von der Urszene einer Kopplung psychischer, öffentlicher und technischer Medien her. In den US-amerikanischen Remakes ist diese Urszene – trotz sonst gelungener Übernahme von Motivik und Ästhetik – verschwunden. Nur RING und RING 2 geben dem Mythos seine technische Realität – und dies in ihrem Zusammenhang.

Die Angst, die den Videofluch in die technischen Medien sendet, rührt nicht aus dem dunklen Brunnen, in den Sadako von ihrem Adoptivvater versenkt wurde, sondern von einem Menschenexperiment an ihrer Mutter Shizuko Yamamura her, das deren mediale Begabung öffentlich vorführen und beweisen soll.²⁹ In der Vorgeschichte um die hellseherisch begabte Mutter Sadakos will ein Professor Ikumo das Rätsel der Existenz von *Extra sensory perception* (ESP) lösen.³⁰ Die Mutter Sadakos wird hier zum Opfer eines Experiments, in dem sie der Öffentlichkeit in der Person von Pressereportern ausgeliefert wird. Während der Vorführung bricht sie zusammen. Im Roman scheitern die Fähigkeiten Shizukos an dem Erwartungsdruck der Beobachter, in RING gelingen die Experimente, doch der Vorwurf der Scharlatanerie wird dennoch laut und konfrontiert das Medium mit der hysterischen Meute der Sensationsreporter und deren Medienmacht.

²⁹ Die Figur der Mutter greift einen historischen Fall in Japan auf. 1910 wurde eine Chizuko Mifune von einem Professor für Psychologie der Universität Tokyo, Tomokichi Fukarai, ganz ähnlichen öffentlichen Tests unterzogen und als Betrügerin entlarvt, woraufhin sie sich das Leben nahm. Ein Jahr zuvor wurde ein übersinnlich begabtes Mädchen geboren, die mentale Bilder auf Film bannen konnte. Ihr Name war Sadako Takahashi. Deutlich wird damit noch einmal, dass ›unglaubliche Geschichten‹ am Anfang stehen.

³⁰ ESP steht für außerkörperliche Wahrnehmung und remote sensing, aber auch für Geist(er)kontakt. Visuelle Wahrnehmung und Übertragung steht im Vordergrund. Zur Bandbreite siehe <http://videos.howstuffworks.com/science/extra-sensory-perceptions-videos.htm> (07.01.2009).



Abb. 5: Menschenexperimente in RING 2

Bei diesem öffentlichen Experiment ereignet sich der erste Todesfall. Der Reporter, der die Anklage anführt, bricht zusammen und stirbt auf unerklärliche Weise. Kurz darauf wird klar, dass Sadako, damals ein Kind, anwesend ist. Die Angst der Mutter hat sich auf das Kind übertragen und es hat sie auf den Reporter zurückübertragen. Sind hier die Medien noch zeitgemäß in Form von personalen Agenten –

den Zeitungsreportern und ihren Kameras – anwesend, so zeigt eine veränderte Wiederholung der Szenerie in RING 2 die technische Induktion der Angst noch sehr viel deutlicher. Dort ist es der offenbar auch parapsychologisch begabte Sohn Asakawas und die Assistentin ihres Mannes aus dem ersten Film, die am Ende des zweiten einer aktuellen messtechnischen Verkabelung unterzogen werden, die ihre Hirnströme messen und zugleich den Output auf einem Bildschirm sichtbar machen soll. Der kleine Junge hat sichtlich Angst.

Auch dieses Menschenexperiment scheitert. Es stellen sich Bilder aus dem Video ein, doch zugleich beginnt das Wasser im Swimmingpool, an dem die bizarre Szenerie spielt, sich zu bewegen. Es verschlingt den Experimentator, das Kind und die junge Frau, die sich selbst und den kleinen Jungen schließlich – in einer weiteren surrealen Überblendung zu einem Brunnen unter Wasser – doch noch retten kann. Das Experiment zeigt nichts anderes als die Induktion der Angst in die Körper der Probanden.

So findet der ›Videofluch‹ seine filmimmanente Erklärung. Während technische Medien personalen Medien Angst induzieren, überträgt Sadako ihre Angst auf technische Medien, die sie ihrerseits übertragen. Während die Geschichte des Gespenstermythos rein fiktionsimmanent bleibt, transzendiert diese Induktionsschleife einer Technologie der Angst jedoch ihre Geschichte, indem sie zum Ort der Begegnung mit dem Zuschauer wird und ihm das Unheimliche seiner Medien mitteilt. Und doch bedurfte es eines Gespenstermythos, um den vertrauten Medien ihre Unheimlichkeit zurückzugeben.