

Ghost in the Shell, Death Note und Oldboy: Manga und Anime zwischen Amerikanisierung und globaler Medienkultur

Inauguraldissertation
zur Erlangung des Doktorgrades
der Philologisch-Historischen Fakultät
der Universität Augsburg

Vorgelegt von:

Michelle Genck

Dezember 2021

Erstgutachterin: Prof. Dr. Annika McPherson

Zweitgutachterin: Prof. Dr. Katja Sarkowsky

Tag der mündlichen Prüfung: 27.04.2022

Genderklausel

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern in dieser Arbeit die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Inhaltsverzeichnis

Abbildungsverzeichnis	6
1. Populärkulturelle Adaptionen in transnationalen Kontexten	9
2. Japanische Medien-Kulturen: Manga und Anime	25
2.1 Der Manga als Herzstück der japanischen Populärkultur	25
2.1.1 Ursprünge und visuelle Charakteristika: <i>Ukiyo-e</i> und Ikonographie	26
2.1.2 Schlüsselthemen in Mangas	32
2.2 Anime als Japans Befreiung von US-Einflüssen?	39
2.2.1 Besatzung und Selbstfindung: der Geist des <i>Ustushi</i>	39
2.2.2 Schlüsselthemen und Genres in Animes	46
2.3 <i>Soft Nationalism</i> oder mediale Verzerrung?	49
3. Der amerikanische Film als Verkörperung Hollywoods	62
3.1 Das Image des amerikanischen Films	62
3.2 Die ‚Hollywood Formula‘ und Schlüsselthemen in amerikanischen Filmen	68
4. <i>Death Note</i> : Morden für die Gerechtigkeit	73
4.1 „Death is equal“ – Streben und Sterben eines Gottes im Manga	73
4.2 „There is no greater motivation than revenge“ – Detektivarbeit im Wettstreit im Anime	100
4.3 „We could change the world“ – die <i>Femme Fatale</i> als Gamechanger im Film	108
4.4 Das Genie, der Detektiv und die <i>Femme Fatale</i> – Paradigmatische Figurentypen und Synkretismus in <i>Death Note</i>	125
5. <i>Oldboy</i> : Eine persönliche Suche nach Rache und Erinnerung	131
5.1 „Who the hell are you?“ – die Bedeutung von Erinnern im Manga	131
5.2 „I’m no more than a monster“ – Rache und Schuld in Park Chan-wooks Film <i>Oldboy</i> (2003)	149
5.3 „I don’t want you to go“ – Soziale Bindungen in Spike Lees Film <i>Oldboy</i> (2013)	173
5.4 Rache neu interpretiert: der Blick ins Herz der Gesellschaft und der Medien in <i>Oldboy</i>	189

6. <i>Ghost in the Shell: Cyperpunk</i> -Visionen der Zukunft.....	195
6.1 „The Making of a Cyborg“ – das Konzept des <i>Anti-Body</i> s im Manga.....	195
6.2 „Memory cannot be defined, yet it defines mankind“ – Erinnerungen als Definition des Selbst im Anime-Film	218
6.3 „What we do is what defines us“ – Handlungstaten als Definition des Selbsts im Realfilm	235
6.4 Konzepte von Körpern und Erinnerungen – die Definition des Selbst in <i>Ghost in the Shell</i>	254
7. „A sense of gold rush in the air?“ Visionen amerikanischer Adaptionen japanischer Werke	259
Literaturverzeichnis.....	270

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1: Titelbild Death Note-Manga (Ohba, Death Note #1 o.S.)	11
Abb. 2: Titelbild Old Boy-Manga (Tsuchiya, Old Boy #1 o.S.)	13
Abb. 3: Titelbild Ghost in the Shell-Manga (Shirow, Deluxe o.S.)	14
Abb. 4: Batman, 1966, Shōnen-Gahō Magazine („Shonen Gaho“ o.S.).....	21
Abb. 5: Beispiel für Shōjo (Freakpool o.S.).....	31
Abb. 6: Screentones (Destin o.S.).....	31
Abb. 7: TV Animation programs (1963-2019, Masuda et al. o.S.).....	41
Abb. 8: Leere Banner vs Kanji (D’Andria o.S.)	51
Abb. 9: Japanese Animation in Overseas Markets (Masuda et al. 7).....	55
Abb. 10: Top 10 animation works in overseas music royalties in the last 3 years (Masuda et al. 7).....	56
Abb. 11: Marktanteil der größten Filmstudios (Richter o.S.)	63
Abb. 12: Wöchentliche Kinobesuche in Prozent der US-amerikanischen Gesamtbevölkerung zwischen 1930 und 2000 (Pautz o.S.).....	65
Abb. 13: Veröffentlichungen von Filmstudios 1995 – 2021 („Domestic Movie“ o.S.).....	66
Abb. 14: Teil des Manga-Covers (Ohba, Death Note #1 o.S.)	73
Abb. 15: Schreibweise des Titels von Death Note (Ohba, Death Note #1 o.S.).....	74
Abb. 16: Ausschnitt der Kabbalah („Tree of Life“ o.S.)	76
Abb. 17: Ryuk als Trickster-Figur (Ohba, „Eyeballs“ 49).....	77
Abb. 18: Light und L beim Tennis (Ohba, „First Move“ 71).....	80
Abb. 19: Charismatisch (Ohba, „Temptation“ 13)	81
Abb. 20: Light als Kira (Ohba, „Temptation“ 16)	81
Abb. 21: Verehrung (Ohba, „Finis“ 17)	83
Abb. 22: Nears Lebensweg (Ohba, „C-Kira“ 12).....	86
Abb. 23: Near über Gut und Böse (Ohba, „Impossible“ 17).....	88
Abb. 24: Hintergrund letztes Kapitel (Ohba, „Finis“ 4)	89
Abb. 25: Hintergrund erstes Kapitel (Ohba, „Boredom“ 37).....	89
Abb. 26: Das Death Note als Stern (Ohba, „Boredom“ 12).....	90
Abb. 27: Das Death Note fällt auf die Erde (Ohba, „Boredom“ 12)	91
Abb. 28: Light kurz vor seinem Tod (Ohba, „Curtain“ 13).....	94
Abb. 29: Ein erster Eindruck von Misa (Ohba, „Fool“ 18-19).....	95
Abb. 30: Light wird der Mittelpunkt ihrer Welt (Ohba, „Bomb“ 16).....	96
Abb. 31: Misas Obsession (Ohba, „Crazy“ 23)	97
Abb. 32: „I love you, Misa“ (Ohba, „Flight“ 15).....	98
Abb. 33: Light beißt vom Apfel (Death Note Ep. 1., 00:00:41).....	101
Abb. 34: Light-Darstellung in Anlehnung an Die Erschaffung Adams und mit Tauben im Hintergrund (Death Note Ep. 1, 00:00:07-00:00:34)	103
Abb. 35: Light zerbricht in Glasscherben (Death Note Ep. 1, 00:00:50).....	103

Abb. 36: Gegenüberstellung Naomi Misora und Kunstwerk Pietà (Traykov o.S.)	104
Abb. 37: Light Yagami und Misa Amane (Anime links und Manga rechts jeweils)	107
Abb. 38: Lights Tod (Death Note Ep. 37, 00:19:50)	108
Abb. 39: Der Raum vor (l.) und bei (r.) Ryuks Erscheinen (Death Note 00:05:30; 00:07:00)	112
Abb. 40: Light findet das Death Note (Death Note 00:03:20)	113
Abb. 41: Ls erster Auftritt (Death Note 00:31:00)	116
Abb. 42: L bei der Pressekonferenz (Death Note 00:40:00)	117
Abb. 43: L trifft Light persönlich (Death Note 00:52:30)	118
Abb. 44: L in seinem Hotelzimmer (Death Note 00:36:10)	120
Abb. 45: Ls Waisenhaus (Death Note 01:04:30)	121
Abb. 46: Mia beim Cheerleading und mit Zigarette (Death Note 00:01:50)	121
Abb. 47: Lights Rettungsversuch (Death Note 01:22:40)	125
Abb. 48: Ls entschlossener Blick (Death Note 01:32:10)	125
Abb. 49: Goto wirft seine Waffe fort (Tsuchiya, „Under“ 95)	132
Abb. 50: Goto und Kakinuma im Gespräch mit Yukio (Tsuchiya, „Somewhere“ 77)	135
Abb. 51: Goto reflektiert (Tsuchiya, „Photo“ 146)	136
Abb. 52: Buchanfang Band 6 (Tsuchiya, Old Boy #6)	137
Abb. 53: Kakinumas Isolation (Tsuchiya, „Black Box“ 76) vs. Gotos Freiheit (Tsuchiya, „Mystery“ 166)	140
Abb. 54: Panels zeigen die sexuelle Begegnung zwischen Eri und Goto (Tsuchiya, „No Name“ 69,72)	142
Abb. 55: Idyllische Panels (Tsuchiya, „Max“ 134; „Contact“ 155; „Close“ 180; l. o. nach r. u.)	143
Abb. 56: Panels des ersten Treffens zwischen Kusama und Goto (Tsuchiya, „Teacher“ 64-66)	146
Abb. 57: Intensive Sexszene mit Goto (Tsuchiya, „Stamp“ 207)	147
Abb. 58: Ansicht bevor und nachdem der Koffer geöffnet ist (Oldboy, Park 00:17:00)	154
Abb. 59: Oh Dae-sus und Mi-Dos Ameisen-Träume (Oldboy, Park 00:09:00 und 00:33:00)	155
Abb. 60: Oh Dae-sus vor und nach seiner Gefangenschaft (Oldboy, Park 00:09:00 und 00:33:00)	160
Abb. 61: Collage aus Manga (Tsuchiya, „Under“ 95), Oh Dae-su vor dem Kampf und seine Gegner (00:00:33)	161
Abb. 62: Soo-ah und Mi-Do mit roten Elementen (Oldboy, Park 01:37:00)	165
Abb. 63: Die Farbe Lila: Oh Dae-su während er hypnotisiert wird, während er Lee nachspioniert (Oldboy, Park 01:23:00) und Lees Geschenk in einer Nahaufnahme mit Lichtakzent (Oldboy, Park 01:36:00)	166
Abb. 64: Oh Dae-su im Restaurant und auf Verfolgungsjagd (Oldboy, Park 00:38:00 – 00:39:00)	168
Abb. 65: Rückblende zu Oh Dae-sus Schulzeit (Oldboy, Park 01:19:00)	169
Abb. 66: Bergmans Persona (1966) und Lee in Oldboy vor seinem Spiegel mit Bildern von Soo-Ah im Hintergrund (Oldboy, Park 01:32:00)	170
Abb. 67: Filmplakat mit Haeng-Bok (Oldboy, Lee)	175
Abb. 68: Joe tritt unter Haeng-Boks Regenschirm (Oldboy, Lee 00:09:30 – 00:09:50)	176
Abb. 69: Joe entwickelt einen Beschützer-Instinkt (Oldboy, Lee 00:20:10)	178
Abb. 70: Joe bei seiner Freilassung im Park (Oldboy, Lee 00:30:00 - 00:31:00)	180
Abb. 71: Joe vor einer Straßenverkäuferin mit Engelsflügeln (Oldboy, Lee 00:08:00)	182

Abb. 72: Mias Haus mit Garten (Oldboy, Lee 00:56:50)	184
Abb. 73: Standaufnahme des Motels (Oldboy, Lee 01:14:10)	185
Abb. 74: Stadt und Neurochip fließen ineinander über (Shirow, „Prologue“ 7-8)	196
Abb. 75: Motoko sucht Vergnügen und wacht auf einer Couch auf (Shirow, „Junk Jungle“ 59-60)	199
Abb. 76: Panels, die Motokos körperbetont zeigen (Shirow, Deluxe Cover, „Spartan“ 21, „Brain“ 104)	204
Abb. 77: Motoko macht sich auf den Weg zur Arbeit (Shirow, „Junk Jungle“ 61)	206
Abb. 78: Motoko wird objektiviert (Shirow, „Robot“ 125; „Brain“ 108)	207
Abb. 79: Puppet Master nimmt Kontakt mit Motoko auf (Shirow, „Ghost Coast“ 155)	209
Abb. 80: Erklärungen von Puppet Master (Shirow, „Ghost Coast“ 156)	209
Abb. 81: Misstrauen (Shirow, „Ghost Coast“ 158)	210
Abb. 82: Technische Hintergründe (Shirow, „Making“ 106)	217
Abb. 83: Erster Auftritt Motokos im Vergleich von Manga und Anime (Mitte und r., 00:01:30)	219
Abb. 84: Motoko in ihrer Entstehung (Ghost, Oshii 00:04:50, 00:06:40)	221
Abb. 85: Eindrücke aus der Stadt (Ghost, Oshii 00:34:00, 00:35:40, 00:36:00)	222
Abb. 86: Motoko, nachdem sie ihre Camouflage deaktiviert hat (Ghost, Oshii 00:23:30)	224
Abb. 87: Motokos Entstehung (Ghost, Oshii 00:05:20, 00:05:45)	225
Abb. 88: Motoko wacht in ihrem Apartment auf (Ghost, Oshii 00:07:40)	226
Abb. 89: Puppet Master in menschlicher Form (Ghost, Oshii 00:46:50)	230
Abb. 90: Die Geburt von Major (Ghost, Sanders 00:03:50)	236
Abb. 91: Major stützt sich vom Dach (Film 00:11:50; Anime 00:02:20)	239
Abb. 92: Majors Cyborg-Körper im Kampf (Ghost, Sanders 00:47:50)	240
Abb. 93: Geisha-Gesicht mit geschlossener und geöffneter Maske (Ghost, Sanders 00:09:00, 00:14:30)	242
Abb. 94: Major wacht auf (Ghost, Sanders 00:15:00)	243
Abb. 95: Kuze und Major nebeneinander (Ghost, Sanders 01:31:40) und Kuzes Anhänger (Ghost, Sanders 00:54:00)	248
Abb. 96: Erster Blick auf die Geisha (Ghost, Sanders 00:09:10)	250
Abb. 97: Majors ‚Glitches‘ (Ghost, Sanders 00:54:40) und der reale Tempel (Ghost, Sanders 01:24:40)	250

1. Populärkulturelle Adaptionen in transnationalen Kontexten

In the near future – corporate networks reach out to the stars. Electrons and light flow throughout the universe. The advance of computerisation, however, has not yet wiped out nations and ethnic groups.

Ghost in the Shell, 1995

In the future, the line between human and machine is disappearing. Advancements in technology allow humans to enhance themselves with cybernetic parts. Hanka Robotics, funded by the government, is developing a military operative that will blur the line even further. By transplanting a human brain into a fully synthetic body, they will combine the strongest attributes of human and robot.

Ghost in the Shell, 2017

Als 1995 der Anime *Kōkaku Kidōtai* und 2017 die Hollywood-Verfilmung *Ghost in the Shell* als Adaptionen des 1989 erschienenen Mangas von Masamune Shirow veröffentlicht wurden, blickten beide in ihren jeweils eingeblendeten Eröffnungstexten in die Zukunft. Mamoru Oshis Anime stellt fünf Jahre vor dem Millennium klar, dass ein Informationszeitalter eintreten wird, aber in dieser Zukunft dennoch eine Kategorisierung in Nationen und ethnische Gruppen verbleibt. In der Handlung wird deutlich, dass sich die Organisationsstruktur von Gesellschaften verändert hat. Als Unterschied zwischen Mensch und Maschine wird der *Ghost* vorgestellt, die lebendige Essenz eines Menschen im Sinne des Geistes oder der Seele, die auch in einem Cyborg-Körper fortbesteht. Die Präsenz eines *Ghost*s ist somit das Einzige, das das ‚Natürliche‘ von künstlichen Kreationen unterscheidet. Während die Narration mit dieser Prämisse beginnt, endet sie mit dem Sturz dieses Zustands. Die Texteinblendung aus dem Jahr 2017 von Regisseur Rupert Sanders hingegen lenkt die Aufmerksamkeit auf die Symbiose zwischen Mensch und Maschine, deren Grenzen verschwimmen. Ein weiteres Element, das der Film einführt, ist die Angst vor High Tech und eine Skepsis für Großunternehmen. Hanka Robotics, als antagonistische Kraft und monopolistischer Roboter-Hersteller, läutet das neue Stadium der futuristischen Entwicklung ein. Die Kombination der stärksten menschlichen Eigenschaften mit denen eines Roboters kündigt bereits die Heldin an, die der amerikanischen Superhelden-Trope folgt.

Beide Einführungen weisen auf den jeweiligen Schwerpunkt der beiden Werke hin. Oshis Anime demonstriert eindrucksvoll die visuelle Kraft des Mediums, während Sanders

Film von der Narration lebt. Der Anime erwies sich als bahnbrechende Adaption des Mangas, der neue Impulse setzte; die Realverfilmung hingegen war ein finanzieller Misserfolg und entflammte eine Diskussion um *Whitewashing*.¹ Ide etwa schrieb in *The Guardian* in Bezug auf Anime und Hollywoodfilm: „The cerebral element and the languid pacing initially scared off the non-Japanese audience. The film’s cult success came later, with the video release and slow-building word of mouth. That’s not a route this live-action Hollywood remake can afford to take“ (o.S.). Nichtsdestotrotz reihen sich die *Ghost in the Shell*-Werke in eine wachsende Reihe von Adaptionen ein, die auf japanischen Mangas basieren. Unter den Produktionen außerhalb Japans sind besonders bemerkenswerte Beispiele *Speed Racer* (2008) von den Wachowskis, *Oldboy* (2013) von Spike Lee, *Death Note* (2017) von Adam Wingard sowie *Alita Battle Angel* (2019) von Robert Rodriguez. Die älteste US-Verfilmung eines Mangas stammt aus dem Jahr 1991, als *Bio Booser Armor Guyver* unter dem Titel *The Guyver* (1991) von dem US-Amerikaner japanischer Herkunft Joji Tani auf die Leinwand gebracht wurde. Es folgten zwei Verfilmungen weiterer Mangas bis 1995, bevor mit einem Abstand von neun Jahren *Yu-Gi-Oh!* im Jahr 2004 herauskam. Auffällig ist, dass seit *Old Boy* aus dem Jahr 2013 verstärkt japanische Mangavorlagen von Hollywood verfilmt werden.² Der Großteil der US-Adaptionen stammt aus den letzten zwei Jahrzehnten, mit weiteren angekündigten Adaptionen von *Naruto* und *Akira*. Obwohl die genannten Werke unterschiedlichen Genres zugeordnet werden, beruhen sie auf der gemeinsamen Basis von *Seinen*-Mangas, welche in Japan an die Zielgruppe junger Männer gerichtet sind. Im Unterschied zu *Josei*-Mangas für junge Frauen liegt bei *Seinen* der Fokus weniger auf romantischen und vielmehr auf actiongeladenen Inhalten. Weltweit bekannte *Seinen*-Mangas sind unter anderem *Hellsing* (1997-2008), *Tokyo Ghoul* (2011-2014) und *One-Punch Man* (seit 2009). Die genannten Adaptionen verbindet zudem, dass sie häufig stereotypisierende Elemente nutzen, die mit Japan verbunden werden, wie etwa *Geishas* und Robotik als Ausdruck einer exotischen Welt. Napier betrachtet einige Elemente aus Mangas und Animes als „inevitably culturally specific“ und nennt als Beispiele historische Orte, die als Setting genutzt werden, sowie japanischen Schulen als Angelpunkte der modernen Bildungsgesellschaft (*Anime* 23).

Mit *Ghost in the Shell* und Scarlett Johansson als Megastar wurde erstmals die Adaption eines japanischen Mangas bzw. Animes mit großem Budget international medienwirksam vermarktet. Aus Forschungssicht wirft dies die Frage auf, welche Bestandteile des

¹ Die Kritik richtet sich vor allem gegen die Besetzung der Hauptrolle durch Scarlett Johansson in Bezug auf *Whitewashing*.

² Durch meine Verwendung des Hollywood-Begriffs als Kollektivum für US-amerikanisch produzierte Filme wird das Werk in meiner Arbeit als Hollywood-Produktion verstanden. Selbes gilt für die von Netflix produzierte Adaption von *Death Note*.

amerikanischen Formats die überwiegend in Japan beliebte Vorlage zu einem Kinofilm gemacht haben, der weltweit Aufmerksamkeit erhielt. Wurde hier bewusst mit dem Original gebrochen? Welche kulturellen Elemente des Ursprungsformats wurden bewahrt, und sind diese überhaupt als japanisch zu positionieren, oder handelt es sich bei Mangas und Animes längst um globalisierte Medien?

Neben *Ghost in the Shell* umfasst der Untersuchungskorpus dieser Studie die beiden Werke *Death Note* und *Oldboy*. Bei allen drei Werken handelt es sich um *Seinen*-Mangas, die mehrfach als Animes oder Realfilme adaptiert wurden. Während es *Oldboy* 2013 als Neo Noir-Film in die amerikanischen Kinos schaffte, wurden *Death Note* und *Ghost in the Shell* im Jahr 2017 veröffentlicht. Die Analyse von *Death Note* basiert auf der Mangaserie (2003-2006) von Tsugumi Ohba, dem Anime (2006-2007) von Tetsuro Araki sowie der ‚Netflix Original‘-Verfilmung (2017) von Adam Wingard. Alle drei Versionen handeln von einem Schuljungen namens Light, der ein Buch des übernatürlichen Wesens *Shinigami Ryuk* (jap. Todesgott Ryuk) entdeckt. Dieses Buch verleiht ihm die

Fähigkeit, andere Menschen so sterben zu lassen, wie er es niederschreibt. Indem der Protagonist von Werk zu Werk unterschiedliche Motive für sein Handeln offenbart, äußert sich ein jeweils anderer Umgang mit der Thematik des Mordens im Namen der Gerechtigkeit. Der mehrfach ausgezeichnete Manga wird in einer Umfrage des japanischen Kultus- und Wissenschaftsministeriums unter den zehn besten Mangas aller Zeiten aufgeführt („The Top 50 Manga Series“ o.S.).³ Im Fokus der Analyse stehen insbesondere die visuellen und textuellen Elemente, die das Streben Lights nach einem gottgleichen Status illustrieren, die bereits auf dem Titelbild durch den Todesgott Ryuk, die Sense in Lights Händen und das Kreuz im Hintergrund angesprochen werden. Der Niedergang des Protagonisten, der mit seinem Tod endet, platziert den Tod als ultimativen Gleichmacher von Göttern und Menschen. Der Anime folgt inhaltlich zwar dem Manga, hebt aber den intellektuellen Wettstreit zwischen Light und seinem Gegenspieler L stärker aus einem spirituellen Blickwinkel hervor,



Abb. 1: Titelbild *Death Note*-Manga (Ohba, *Death Note* #1 o.S.)

³ U.a. Eagle Award für Favourite Manga 2008, American Anime Award für Best Manga 2006, Tezuka Osamu Cultural Prize 2006.

wodurch das Motiv der Schuld und Sühne als weiteres zentrales Thema in den Vordergrund rückt.

Araki, der Regisseur des Animes, erreichte in Zusammenarbeit mit der Produktionsfirma Madhouse seinen Durchbruch mit *Death Note*, gefolgt von weiteren bekannten Werken wie *Guilty Crown* (2011) und *Attack on Titan* (2009-2021) als Anime-Adaptionen. Laut eigenen Angaben war es sowohl ihm als auch Drehbuchautor Toshiaki Inoue wichtig, dass im Anime stärker Details herausgearbeitet wurden, die den Manga interessant machten, statt lediglich die moralische Geschichte von *Death Note* zu fokussieren (Kimlinger 50). Weitere Änderungen auf visueller und auditiver Ebene, die Einfluss auf die Narration nehmen, sind dem Medienwechsel und den Gestaltungsmöglichkeiten des ebenfalls preisgekrönten Animes zuzuschreiben.⁴ Erstmals in der Geschichte eines Animes stand dieser im englischsprachigen Ausland zum Kauf und Verleih bereits zur Verfügung, während die Erstaussstrahlung noch in Japan lief (Duke o.S.). In Online-Umfragen erreicht *Death Note* sogar Rang Zwei der beliebtesten Animes (Dong o.S.). Die Netflix-Verfilmung erhielt hingegen überwiegend negative Kritiken. Der *Guardian* bezeichnete das Casting als *Whitewashing*, da trotz japanischer Manga-Vorlage nahezu ausschließlich amerikanische Schauspieler engagiert wurden (B. Lee o.S.). Regisseur Wingard ist überwiegend für Werke im Horror- und Horror-Komödien-Genre bekannt, das er auch in *Death Note* einfließen ließ. Bei der Filmumsetzung des Mangas handelt es sich um einen Neo Noir-Fantasy-Horror-Thriller. Damit reiht sich die Umsetzung in den Trend des zeitgenössischen US-amerikanischen Films ein, Genres stärker zu überlappen und zu verschieben. Wingard ersetzt etwa den Figurentypus des *Meiji*-Schulmädchens durch die westliche Version der *Femme Fatale*, welche die Filmhandlung zentral beeinflusst. Durch zusätzliche Genreverschiebungen reiht sich der US-amerikanische Film in die Tradition der Coming of Age-High School-Filme ein. Durch seine Veröffentlichung auf der Plattform Netflix ist *Death Note* der einzige hier analysierte Film, der nicht in Kinos zu sehen war.

Eine weitere Besonderheit stellt die zweite Reihe der *Oldboy*-Werke dar. Die Mangaserie (1996-1998) von Garon Tsuchiya wurde zwar nie als Anime umgesetzt, die Adaption Park Chan-wooks aus dem Jahr 2003 gilt jedoch als erfolgreichstes Werk des südkoreanischen New Age Cinemas und mittlerweile als Klassiker der koreanischen Filmkunst. Neben seiner populärkulturellen Relevanz hatte der Film maßgeblichen Einfluss auf die Verfilmung Spike Lees (2013), welche neben typischen Spike Lee-Elementen durch den Rückgriff auf die japanischen und koreanischen Vorgänger gekennzeichnet ist. Die Handlung verfolgt in

⁴ Best TV Anime auf der Tokyo International Anime Fair 2007

allen Werken das Leben eines Mannes, der nach zwei Jahrzehnten in Gefangenschaft plötzlich befreit wird und sich auf die Suche nach demjenigen macht, der ihn seiner Freiheit beraubt hat, um sich zu rächen. Der Manga *Old Boy* wurde von Garon Tsuchiya geschrieben und von Nobuaki Minegishi illustriert. Anders als beispielsweise in *Ghost in the Shell* sind hier die Narration und visuelle Ästhetik in der Kooperation zweier Künstler entstanden. Deren englischsprachige Pseudonyme Marley Carib und Marginal sind sehr untypisch für japanische Künstler und verdeutlichen ein Interesse an der englischen Sprache. Neben dem englischen

Titel *Old Boy* trägt der Manga den Untertitel オールド・ボーイ (jap. Ōrudo Bōi; Abbildung 2), welcher lediglich eine japanische *Katakana*-Version des englischsprachigen Titels darstellt.⁵ Insgesamt besteht der Manga aus einer Reihe von acht Büchern, die zwischen 1996 und 1998 veröffentlicht wurden. Die englische Übersetzung entstand erst zehn Jahre später mit der Veröffentlichung durch Dark Horse Comics im Jahr 2006.⁶ Ein zentraler Aspekt der Analyse ist die Objektivierung der Figuren durch deren sexuelle Handlungen, die in direktem Zusammenhang mit deren Körperlichkeit steht. So wird der Protagonist Goto hypermaskulin dargestellt, wie seine Darstellung auf dem Cover bereits erahnen lässt. Während der Manga die Bedeutung



Abb. 2: Titelbild *Old Boy*-Manga (Tsuchiya, *Old Boy* #1 o.S.)

des Erinnerns in Relation zu physischer und psychischer Gesundheit hervorhebt, haben die beiden Verfilmungen das Rachemotiv zum zentralen Thema. Park Chan-wook zeigt in seinem ödipalen Drama, wie dies in seinem Protagonisten das Monströse erweckt. Darin entfaltet sich unter anderem seine Gesellschaftskritik. Spike Lee, der ebenfalls wie Wingard bei dessen *Death Note*-Adaption den Archetyp der *Femme Fatale* nutzt, betont hingegen die Bedeutung von sozialen Bindungen für die Integrität des Helden und den Wahnsinn, der bei deren Verlust lauert. *Oldboy* in der Umsetzung von Lee wird so zu einer Genre-Mischung in Form eines Neo Noir-Action-Thrillers. Auch diese Manga-Verfilmung wird als sogenannte

⁵ *Katakana* ist eine japanische Silbenschrift, die genutzt wird, um insbesondere fremdsprachige Wörter abzubilden.

⁶ Als einer der größten unabhängigen Comic-Verleger hat Dark Horse Comics unter anderem *Sin City* (1991-1992) von Miller, aber auch englische Übersetzungen wie Nintendos *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* (2013) publiziert.

Box-office Bomb gehandelt, was die geringen Einspielergebnisse in den Kinos ausdrückt (Faughnder o.S.). Weitere Filme des Regisseurs, wie *Malcolm X* (1992) oder *Do the Right Thing* (1989), thematisieren Armut, Kriminalität und Rassismus. Durch Medienkritik, die Lee ebenfalls häufig einbindet, grenzt er sich maßgeblich von Parks Adaption ab.

Die *Ghost in the Shell*-Reihe hingegen befasst sich mit Cyberpunk-Versionen der Zukunft. Sie ist philosophisch komplex, da sie die posthumane Identität, die Natur des Bewusstseins, das neue digitale Zeitalter, sowie die damit verbundene Darstellung von Weiblichkeit. Die Handlung spielt in der Mitte des 21. Jahrhunderts und erzählt die Geschichte der fiktiven Anti-Cyberterror-Organisation „Public Security Section 9“ unter der Leitung der Protagonistin Major Motoko Kusanagi. Manga und Anime werden von Fragen nach dem ‚Menschen‘ im Bereich der Robotik und künstlichen Intelligenz (KI) angetrieben, welche auch Ethiker und Theologen im Rahmen zunehmender Digitalisierung stellen. Beide Werke arbeiten mit den Konzepten

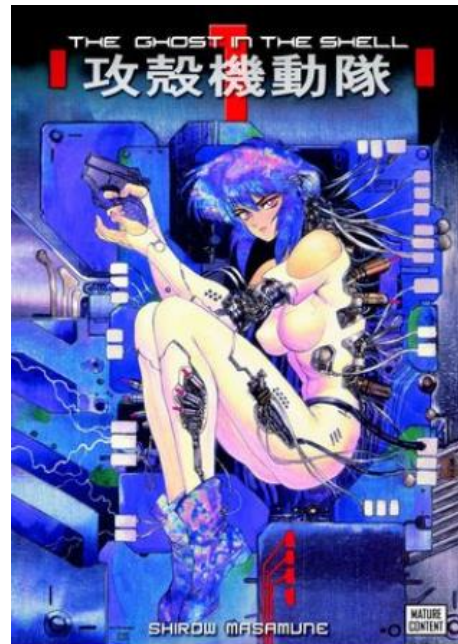


Abb. 3: Titelbild *Ghost in the Shell*-Manga (Shirow, *Deluxe* o.S.)

des freien Willens, des Bewusstseins und der Seele (dem *Ghost* einer KI), welche im Konflikt zwischen der Protagonistin Motoko und dem Antagonisten Puppet Master hervorgehoben werden. Während Motoko ihr menschliches Gehirn einschließlich ihrer Seele behalten hat, ist ihr restlicher Körper vollständig mechanisiert. Damit eröffnen sich nicht nur Fragen der Identität, sondern auch der Zugang zu Macht jenseits des Menschen. Bei ihren Ermittlungen entdeckt sie in Puppet Master, den Sektion 9 jagt, ein fortschrittliches KI-Projekt. Sie beginnt, mit ihm zu sympathisieren und stimmt schließlich zu, mit ihm zu verschmelzen, um Nachkommen zu zeugen. Das Ende der Geschichte, das zur Erschaffung eines neuen Wesens führt, das die Körperlichkeit hinter sich lassen kann und für die virtuelle Dimension optimiert ist, stellt immer noch ein Singularitätsphänomen dar, welches eine wachsende Bewegung an Transhumanisten erwartet. Masamune Shirows Meisterwerk *Ghost in the Shell* (1989-1990) entstand aus dieser Bewegung heraus und ist daher eng mit der Zeit seiner Entstehung verbunden, in der Japan seine wirtschaftlich bisher letzten Boomjahre erlebte. In Japan auch als *Mobile Armored Riot Police* bekannt, erhielt der Manga bei seiner Veröffentlichung den Untertitel *The Ghost in the Shell*. Dieser wurde später leicht abgewandelt als Titel der Anime-Umsetzung von 1995 sowie der US-Verfilmung 2017 gewählt. Tatsächlich

sollte dies zunächst auch der ursprüngliche Titel des Mangas werden, inspiriert von Arthur Koestlers *The Ghost in the Maschine* (1967), aus dem Shirow Ideen für sein Werk zog. Man entschied sich jedoch letztlich gegen den englischsprachigen Titel. Shirow feierte seinen ersten großen Erfolg mit *Appleseed* (1985-1989), einem Manga, dessen Plot in der Zukunft spielt und der dem Genre Cyberpunk zugeordnet wird. Neben *Ghost in the Shell* zählt erotische Kunst zu Shirows berühmtestem Schaffen. Beide Einflüsse – Cyberpunk und erotische Kunst – sind, wie auf dem Titelbild in Abbildung 3 zu sehen, in der Manga-Ästhetik von *Ghost in the Shell* vertreten. Aufgrund der erotischen Elemente zensierte das Studio Proteus das Werk in Japan (Park o.S.). Wie u.a. Napier kommentiert, wird Major oft stark sexualisiert dargestellt, vor allem in einem hautfarbenen Anzug, der sie nackt erscheinen lässt und es ihr ermöglicht, bei Kämpfen unsichtbar zu werden. Physische Körper spielen im Manga und Anime eine wichtige Rolle, da sie eine Einschränkung für die Seele darstellen. Puppet Master etwa besitzt anfangs keinen Körper, aber sobald er aus seinem Forschungslabor entkommt, ist es sein Körper, der ihn anfällig für die vollständige Zerstörung macht. Motoko hingegen wird von ihrem Roboterkörper heimgesucht, dem die Menschlichkeit fehlt, die sie mit ihrem *Ghost* bewahren möchte. Die Vollendung der Cyborg-Protagonistin am Ende von Shirows Werk bezeichne ich in meiner Analyse als *Anti-Body*. Indem der Geist (*Ghost*) am Ende der Handlung seine Hülle (*Shell*) verlassen kann, werden die Fragen nach Identität, die den Manga durchziehen, von den Grenzen des menschlichen Körpers losgelöst, wodurch der *Anti-Body* die Transzendenz des Unmöglichen symbolisiert.

Der Vergleich zwischen Anime und Film hingegen zeigt deren gegensätzliche Philosophien auf. Sowohl Film als auch Anime beschränken sich auf den ersten Manga der Reihe und gehen weder auf den Teil *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface* (2001) ein, der dessen Nachgeschichte erzählt, noch auf den letzten Teil, *Ghost in the Shell 1.5: Human-Error Processor* (2003), der vier Einzelgeschichten beinhaltet. Es gibt jedoch weitere Anime-Verfilmungen, wie *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004) oder *Ghost in the Shell 2: Stand Alone Complex* (2002-2005), welche die Handlung der Fortsetzungen aufgreifen. Der erste Anime der Analysereihe wurde vom Studio Production I.G produziert, mit Oshii als Regisseur. Oshii selbst bezeichnet seinen Stil als Gegensatz zur Hollywood-Formel, indem er das Visuelle als wichtigsten Aspekt behandelt, gefolgt von Narration und Figuren (Nelmes 228-229). Durch weitere Werke, wie beispielsweise *Urusei Yatsura* (1981-1984), wurde er für sein philosophisch orientiertes *Story-Telling* bekannt. *Ghost in the Shell* gilt als Meisterwerk unter den japanischen Animationsfilmen und wird unter anderem als Inspirationsquelle für *Matrix* (1999) der Wachowskis, James Camerons *Avatar* (2009),

Steven Spielbergs *A.I. Artificial Intelligence* (2001) und Jonathan Mostows *Surrogates* (2009) erachtet (Rose o.S.). Meine Analyse der visuellen, auditiven und narrativen Ebenen zeigt, wie das Motiv der Erinnerung als Definition des Selbst und der Gesellschaft etabliert wird.

Der US-Film von 2017 hingegen führt die amerikanische Superhelden-Trope ein. Anstelle von Erinnerungen wird das Handeln als ultimative Definition des Selbst konstituiert. Abermals kommt es zur Einführung der *Femme Fatale*, dieses Mal allerdings durch die Wahl der Schauspielerin. Scarlett Johansson weist in ihrem Profil eine wiederkehrende Rolle als *Femme Fatale* auf, die durch eine körperliche Desintegrität gekennzeichnet ist.⁷ Während die Realverfilmungen von *Death Note* und *Oldboy* sich von traditionell japanischen Markierungen entfernen, werden diese in Rupert Sanders *Ghost in the Shell* von 2017 in exotischer Weise genutzt.

Insgesamt behandelt die vorliegende Analyse somit drei nicht nur in thematischer Hinsicht, sondern auch in Bezug auf Genres sehr unterschiedliche Werkreihen. *Old Boy* bildet dabei die älteste Mangaserie und handelt von Rachegeleuten und Selbstfindung; in *Death Note* wird das Übernatürliche und seine Schrecken in den Vordergrund gestellt und *Ghost in the Shell* thematisiert eine Dystopie, in der Menschen mit intelligenten Maschinen koexistieren.

Eintauchen in eine globale Medienwelt

Um Adaptionen von Mangas zu analysieren, sind die Zielgruppen der in Japan produzierten Werke wichtige Markierungen. Ono (1996) und Kawakatsu (2006) gehen davon aus, dass für Mangas lediglich eine japanische Konsumenten-Gruppe anvisiert wird, was sich unter anderem in der traditionellen Rechts nach Links-Formatierung ausdrückt. Mangas weichen durch ihre entgegengesetzte Lesart stark von links nach rechts-formatierten Comics und Graphic Novels ab. Diese Eigenart bedeutet, dass nicht der Manga sich dem Lesenden anpasst, sondern der Lesende sich dem Manga. Auch unter Anime-Produzenten lassen sich ähnliche Aussagen finden. So erklärte Isao Takata, Mitbegründer des berühmten Studios Ghibli, in einem Interview über seine weltweiten Erfolge: „I’m delighted, but I would like to make clear that we never sought to produce works for a foreign public“ (Koyama-Richard 211).⁸ Seit der Forschung von Ono, Kawakatsu und Koyama-Richard hat sich Japan in den letzten

⁷ Weitere Filme, in denen sie in der Rolle der *Femme Fatale* auftritt, sind u.a. *Her* (2013) und *Under the Skin* (2013).

⁸ Studio Ghibli ist ein japanisches Zeichentrickfilmstudio, das mit Anime-Produktionen wie zum Beispiel *Mein Nachbar Totoro* (1988), *Prinzessin Mononoke* (1997), *Chihiros Reise ins Zauberland* (2001) und *Das wandelnde Schloss* (2004) internationale Erfolge erzielte.

Dekaden allerdings verstärkt als eine der größten Volkswirtschaften auch in kultureller Hinsicht im globalen Handel integriert. Vor diesem Hintergrund sind die Aussagen neu zu evaluieren, ohne jedoch die enorme Bedeutung von Mangas und Animes in Japan zu unterschätzen. Diese Medien spielen eine wichtige kulturelle und wirtschaftliche Rolle: Mangas stellen mit einem Marktanteil von rund 40% des japanischen Verlagswesens einen wichtigen Wirtschaftsfaktor dar (Sudo o.S.). Ein ähnlich hoher Marktanteil gilt für Animes im japanischen Fernsehen. 2021 hat Japan mit 43% zudem den weltweit größten Marktanteil an Comics im Vergleich zu 15% für die USA und weit geringeren Anteilen in Europa, wo der Comic-Markt nur in einer begrenzten Anzahl von Ländern von Bedeutung ist und detaillierte Informationen über Comic-Verkäufe, insbesondere im digitalen Bereich, kaum vorhanden sind (Turrin o.S.).⁹ Hervorzuheben ist zudem, wie stark Mangas und Animes im japanischen Alltag integriert sind. Während die japanische Medienlandschaft von regionalen Produktionen und einem riesigen Markt für Animes geprägt ist, werden westliche Filme zwar gezeigt, aber fast nie in die japanische Sprache übersetzt. Eine solche Trennung des Medienkonsums ließ sich lange auch in die andere Richtung beobachten. Vor allem die Übersetzung von Mangas wurde aufgrund der unterschiedlichen Leserichtung lange gescheut. Seit den frühen 1990er Jahren jedoch feiern Japans Medien weltweit einen Boom und sind als Massenmedien in vielen Teilen der Welt zugänglich. Mit ihrem Einfluss besonders auf junge Menschen ist die japanische Populärkultur ein relevantes Thema in der Medienforschung (Mae, Scherer und Hülsmann 1). Diese Popularität von Mangas und auch Animes wird in vielen lokalen Buchhandlungen offensichtlich, in denen ganze Gänge verschiedenen Manga-Stilen gewidmet sind. Kunstschaffende, Lesende und Fans beschäftigen sich mit deren globalen Produktion und Konsum. Darüber hinaus sind Mangas für Rezipierende ein Mittel geworden, um ihre eigene Identität auszudrücken. So zeigt Toku (2002) in einer Studie, dass Zeichnungen von Kindern mit heranwachsendem Alter sozio-kulturellen Einflüssen, beispielsweise dem Konsum von Mangas, unterliegen. Laut ihm zeigt diese Beeinflussung der künstlerischen Entwicklung von jungen Menschen durch Mangas und insbesondere daraus resultierende Fan-Kunst die enorme soziale und kulturelle Wirkung von Populärkultur.

Im zweiten Kapitel stelle ich die Entwicklungen von Mangas und Animes dar, welche zum heutigen Verständnis dieser Medien geführt hat. Weitergehend umreißt ich Japans Wechselbeziehung mit dem Westen, die Iwabuchi auf medialer Ebene als „soft nationalism“ umschreibt (*Recentering Globalization* 45). Anders als die Historie von Mangas und Animes

⁹ Frankreich führt mit einem weltweiten Marktanteil von 8% mit großem Abstand vor allen anderen europäischen Ländern. Digital-Verkäufe sind so gering, dass sie nicht erfasst werden. Im Vergleich dazu hat Japan einen digitalen Anteil an Comic-Verkäufen von 55%.

stellt dieses Thema ein fortwährendes Spannungsfeld dar. *Nihonjin-ron* (dt. Diskurse über Japaner) drückt sich durch Exzeptionalismus aus und umfasst Forschung über „the unique and homogeneous Japanese society“ (McVeigh o.S.). Laut *Nihonjin-ron*-Forscher McVeigh drückt sich *Soft Nationalism* in den Praktiken des alltäglichen Lebens aus, genauer in den Bereichen des Bildungssystems, der Staatsideologie, der Kultur und im sozialen Leben (o.S.). Diese vermeintliche kulturelle Einzigartigkeit spiegelt sich laut Allison in der „expressive strength“ von Mangas und Animes als japanischem Kulturgut wider, auf welche sie die globale Verbreitung und Beliebtheit der beiden Medien zurückführt („Portable Monsters“ 383). Beide zeichnen sich mittlerweile als globales Gut aus. In diesem Sinne ist es vielmehr eine unspezifische Markierung von Kultur in Mangas und Animes statt einer kulturspezifischen Ausdrucksstärke, die eine weltweite Zielgruppe ermöglicht (Napier, *Anime* 41). Iwabuchi verwendet hierfür den Begriff *Mukokuseki* (dt. ohne nationale Identität) und erklärt diesen als „to suggest the mixing of elements of multiple cultural origins, and to imply the erasure of visible ethnic and cultural characteristics“ (*Recentring Globalization* 71). Seine Forschung fokussiert er insbesondere auf Manga- und Anime-Ästhetik. Seine Aussage steht dabei in einem interessanten Kontrast zu dem eingangs aufgeführten Zitat aus *Ghost in the Shell*, welches die anhaltende Bedeutung von Nationalitäten und ethnischen Gruppen hervorhebt. Tatsächlich scheint Japan mit seiner japanischen Populärkultur eine solche Anziehungskraft auszustrahlen, weil es zu vielen unterschiedlichen Wahrnehmungen des Landes und seiner Kultur gekommen ist, ohne einen kontinuierlichen roten Faden zu haben: „Japan has existed as an object of respect, fear, derision, admiration and yearning, sometimes all at once. And yet, this very lack of a unified image may illuminate some of the reasons behind the depth and intensity of Western interactions with the country“ (Napier, *From Impressionism to Anime* 3). Die unterschiedlich geprägten Bilder Japans drücken sich auch in den Adaptionen japanischer Werke aus. Meine Theorienbetrachtungen und Analysen zeigen, wie auf paradoxe Weise beide Aspekte zum Einsatz kommen: einige Adaptionen werden für die Rezeption außerhalb Japans aufbereitet, indem typisch japanische Markierungen wie beispielsweise Schriftzeichen in Bildsequenzen entfernt werden; andere betonen hingegen eine japanische Mystik, die sich häufig durch exotisierend wirkende Elemente ausdrückt.

Darüber hinaus kommt es im Adaptionprozess zu Genre-Verschiebungen. Die Jungen und Männern gewidmeten *Shōnen*- und *Seinen*-Mangas werden in einem binären System der Abgrenzung zu *Shōjo*- und *Josei*-Mangas für Mädchen und Frauen geschlechtsspezifisch ausgerichtet. Diese explizite Zuordnung entfällt in Adaptionen, in deren Vordergrund stattdessen Genres wie Action, Thriller, Horror oder Romantik stehen. Hinzu kommt eine

Zunahme von Genre-Vermischungen, die ich insbesondere bei *Death Note* herausarbeite. Auf diese Entwicklung führt Napier einen auffallenden Anstieg von weiblichen Fans auch bei *Seinen*-Mangas und Animes in den USA zurück, wenn sie zwar eine unterschiedlich ausgeprägte Präferenz bei verschiedenen Werken beschreibt, jedoch konstatiert, dass diese aufgrund einer fehlenden Zuweisung nicht so stark ausgeprägt sei wie in Japan (*Anime IX*).

Die Entstehung des Helden im Dreieck von Religion, Individualismus und Sexualität

In einer sich ständig verändernden Welt passt auch der Manga sein narratives Tempo und seine transformierende Bildsprache an, während übergreifende Themen ein konstanter Aspekt bleiben (Napier, *Anime 12*). Gebündelt nehmen die Aspekte Religion, Individualismus und Sexualität in unterschiedlichem Maß Einfluss auf die Inhalte von Mangas. Diese werden oft in Anime-Adaptionen aufgegriffen und kristallisieren sich als übergeordnete Schlüsselthemen heraus, während die Produktion einer schnellen Verbreitung und relativ kurzen Lebenszyklen unterliegt – zumal insbesondere der Manga seit jeher ein Medium ist, das sich stark an aktuellen Trends orientiert (siehe zweites Kapitel).

Das Veröffentlichungstempo und die Instabilität von Stilen, auf denen Mangas und Animes beruhen, ist sowohl ein Symptom als auch eine Metapher für eine Gesellschaft, die von der Auseinandersetzung mit Veränderung geprägt ist. Eine weitere Besonderheit Japans ist der fließende Übergang zwischen verschiedenen Religionen.¹⁰ Der vorherrschende Synkretismus lässt zunächst auf eine spielerisch verstandene Religiosität schließen, die die auffällige und häufige Verwendung religiöser Themen in beiden Medien paradox erscheinen lässt. Passend zu alltäglichen Praktiken der Japaner werden die verschiedenen Religionen nicht unbedingt in getrennten Werken gezeigt, sondern werden von den Künstlern auch innerhalb eines Werkes vermischt. Einige Forscher sehen darin eine Gelegenheit, sich in einer Gesellschaft, die zunehmend säkular handelt, weiterhin mit religiösen Fragen zu befassen (Thomas, *Drawing on Tradition 8*). In seinen Studienergebnissen resümiert Thomas, dass spielerische Religiosität in einer postsäkularen Gesellschaft einflussreicher sei als doktrinaire Religiosität. Die spielerische Religiosität in Japan ist somit als Ausdruck des Postsäkularismus zu verstehen.¹¹ Dieser Einfluss wird in den Analysen im vierten und sechsten Kapitel zu *Death Note* und *Ghost in the Shell* herausgearbeitet.

¹⁰ Religion wird in dieser Arbeit nach Southwold als Begriff verstanden, der entweder „a central concern with godlike beings“ oder „a dichotomisation of elements of the world into sacred and profane, and a central concern with the sacred“ umfasst (370).

¹¹ Postsäkularismus, als von Jürgen Habermas geprägter Begriff, spiegelt in kultur- und medienwissenschaftlichen Kontexten die Rückkehr von Religion in den öffentlichen Raum und die Notwendigkeit ihrer Berücksichtigung wider (Possamai o.S.).

Sexualität ist ein weiteres häufiges Thema in Mangas und Animes. Perper und Cornog zeigen auf, dass Erotik seit Jahrhunderten ein Thema in der japanischen Kunst ist, beispielsweise im traditionellen japanischen *Kabuki*-Theater. Auf dieser Grundlage wurde eine Legitimationsbasis auch für Mangas und Animes als künstlerische Werke geschaffen. Zusätzlich zu dieser Erklärung widerlegen die Autoren die wiederholte Kritik, dass japanische Medien sexuelle Tabus und Straftaten verherrlichten (Perper und Cornog 3). Allerdings führen die teilweise sehr expliziten Darstellungen von sexuellen Inhalten häufig zu Änderungen in den Adaptionen, da diese beispielsweise Altersfreigaben unterzogen werden und einem anderen Publikum gewidmet sind. Dies wird vor allem in Sanders Realfilm-Adaption von *Ghost in the Shell* deutlich, bei der er intime Beziehungen der Protagonistin in der Narration auslöst und lediglich in der Gestaltung auf die Manga-Ästhetik des Ursprungswerkes zurückgreift.

Ein in den Adaptionen wiederkehrendes Beispiel für die kulturell unterschiedlichen Verständnisse des Themas Sexualität ist die markante Rolle der *Femme Fatale*, die als Figurentypus in den US-Werken ein gefährliches Potenzial erreicht, das in japanischen Medien in dieser Ausprägung nicht zu finden ist. Hanson und O'Rawe verstehen die Verbindung zwischen *Femme Fatale* und dem Noir-Genre als tautologisch (2). Diesem Verständnis nach ist ein Film, der eine *Femme Fatale* hat, ein Film Noir, während die Qualifikation als Noir die *Femme Fatale* voraussetzt. Meine Analysen zeigen allerdings, dass die hier betrachteten Werke sich in einen stetig wachsenden Korpus von Filmen einreihen, welcher die Figur der *Femme Fatale* als Archetyp enthält, dabei jedoch mit Subgenres und Genre-Vermischungen arbeitet. Neale sieht sie daher als eine Figur, die sich über Noir hinausbewegt (163). Laut ihm überschreitet sie die Grenzen eines Genres und kann zwischen mehreren Filmgenres stehen (Neale 163). Dies trifft auch auf die ausgewählten Werke zu, in denen die Einführung der *Femme Fatale* in den Hollywood-Adaptionen mit Genre-Mischungen arbeitet. Sowohl die Genre-Verschiebung als auch die Aufnahme dieser Figur unterscheiden die Hollywood-Werke von den Manga-Originalen und den Anime-Adaptionen. Das Verständnis der *Femme Fatale* beruht dabei unter anderem auf Forschungen von Gillis, welche die Tropen und Merkmale der Figur definiert (84). Darauf aufbauend untersuche ich die Figur durch die Parameter einer ausgeprägten Sexualität sowie einer Exotik, auf der ihre destruktive Kraft beruht und aufgrund derer sie zum Untergang des Helden wird.

Verbunden mit den Themen Religion und Sexualität ist auch der Held, der im Kampf gegen das Böse religiöse Gegenstände verwendet und von anderen bewundert wird. Die Superhelden-Trope evolviert dabei vornehmlich amerikanische Comics. Seit der Besatzungsphase in Japan nach dem Zweiten Weltkrieg besteht zweifellos eine Verbindung zwischen den Medien des US-Comics und japanischen Mangas, wie beispielsweise die Adaption *Batman* (1966-1967) von Jiro Kuwata in Abbildung 4 verdeutlicht, die auf den *Batman*-Comics basiert.¹²

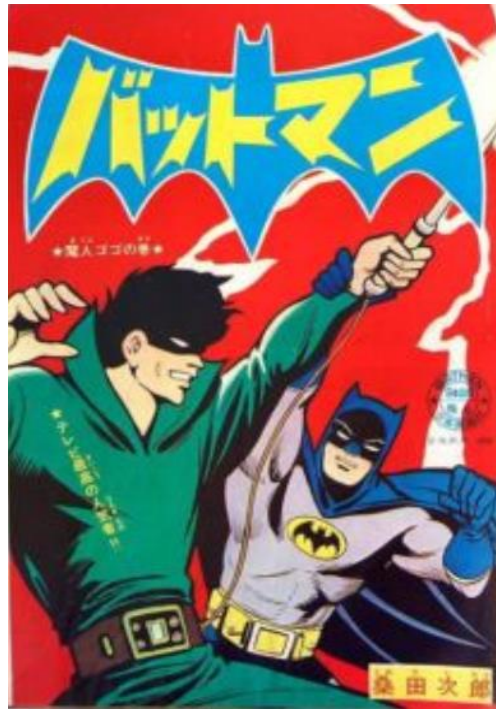


Abb. 4: *Batman*, 1966, *Shōnen-Gahō Magazine* („Shonen Gaho“ o.S.)

Die Basis einer Narration, die der klassischen Heldenreise entspricht, wie sie am berühmtesten von Campbell untersucht wurde, ist, dass die Ordnung der Welt gestört oder zerstört wird. Chaos dringt ein und bringt mit seinen Kräften das Leben in Gefahr. Die Reise des Helden ist die Konfrontation mit dem Chaos, mit dem Unbekannten. Der Held ist somit das verkörperte Prinzip des richtigen Handelns. Dementsprechend liegt es in der Natur des Protagonisten, dass er sich von anderen Figuren im Film und der restlichen Gesellschaft abhebt. Genau diese Charakteristik des Helden deckt sich häufig mit einem Streben nach Individualität. Insofern ist diese Eigenschaft weder in der amerikanischen noch in der japanischen Populärkultur überraschend. Das in Japan verbreitete Prinzip von *Amae*, bei dem der individuelle Ausdruck zugunsten einer harmonisch funktionierenden Gesellschaft untergeordnet wird, suggeriert allerdings, dass für den Archetyp des Superhelden in japanischen Werken Individualität eine eher untergeordnete Rolle spielt. Das Spannungsfeld aus Individualismus und Nationalismus in Japan spiegelt sich auch in Mangas und Animes als sozial signifikantes Phänomen wider (Ishikawa 20). Für den kulturellen Zusammenhalt der japanischen Gesellschaft ist einerseits das Tenno-System bis heute eine substantielle Verkörperung und Symbol nationaler Identität.¹³ Andererseits beobachten

¹² Die *Batman*-Comics wurden allerdings nicht nur in der japanischen Populärkultur aufgegriffen, um eigene *Batman*-Mangas zu erstellen. Seit 2008 wurden diese Mangas übersetzt und dem englischsprachigen Publikum als *Batman: The Jiro Kuwata Batmanga* vermarktet zugänglich gemacht.

¹³ *Tennō* (jap. 天皇, dt. Himmlischer Herrscher) ist ein japanischer Herrschertitel, der meist mit ‚Kaiser‘ übersetzt wird. Die japanische Zeitrechnung, die sich bis heute nach den Herrscherperioden der Tennos richtet, sowie Werke wie *Bushido: The Soul of Japan* (1899) von Inazo Nitobe, das die Rolle des Tennos als Seele und alleinige Repräsentanz aller Japaner vorstellt, stehen beispielhaft für die große Bedeutung, die der Tenno in der japanischen Gesellschaft hat.

Anthropologen in der japanischen Gesellschaft ein wachsendes Streben nach Individualismus (Ogihara et al. o.S.). Ishikawa positioniert in ihrer Betrachtung des Mangas *Neon Genesis Evangelion* (1994-2013) das individualistische Selbst als ein Ergebnis des Modernisierungsprozesses Japans, der im Rahmen des Tenno-Systems eingeleitet wurde und dieses herausfordert (25). Sie ordnet Individualismus in den von ihr analysierten Mangas dabei jedoch vornehmlich in nicht-weltliche Sphären ein: der Held erreicht Individualismus im Austausch für ein Abwenden von der restlichen Welt. Ishikawa setzt dieses Verständnis von Individualismus basierend auf Dumonts *Essays on Individualism* (1983) vor allem in einen hinduistischen Kontext in Abgrenzung zu westlichen, christlich geprägten Erzählungen, wie beispielsweise in der US-amerikanischen Populärkultur, in der diese Thematik gänzlich anders behandelt wird (26). Gerade weil Individualismus in der japanischen Populärkultur einer Vielzahl von Einflüssen ausgesetzt ist, spielt die Betrachtung dieser Thematik eine zentrale Rolle.

Ziel dieser Arbeit ist somit, den Prozess vom Manga über den Anime bis zur amerikanischen Verfilmung zu analysieren und zu betrachten, wie sich die unterschiedlichen Formate in Bezug auf visuelle und im Film auditive ästhetische Elemente, die Narration und Dramaturgie, sowie deren Bedeutung auf die Umsetzung und den Diskurs auswirken. Offen bleibt zunächst, ob diese Änderungen den Medienformaten und der künstlerischen Freiheit in der Produktion geschuldet sind, oder ob sich kulturelle Zuweisungen in dem Sinne erkennen lassen, dass im Manga und Anime die japanische Kultur mehr im Fokus steht, während in den amerikanischen Verfilmungen entweder bewusst mit japanischen als fremdartigen Elementen gespielt wird oder diese bewusst entfernt werden, um ein westliches Publikum stärker anzusprechen.

Die drei nachfolgenden Kapitel Vier bis Sechs analysieren dies anhand der Beispiele *Death Note*, *Oldboy* und *Ghost in the Shell*. Es werden dabei jeweils der Manga sowie die Anime- und die US-amerikanische Filmadaption betrachtet. Aufgrund der Verwandtschaft zu Comics wird in der Manga-Analyse auf Methoden aus dem Bereich der Comicanalyse zurückgegriffen und mit Kukkonen (2013) sowie dem erzähltheoretischen Forschungsüberblick von Stein und Thon (2015) verbunden. Eine weitere einflussreiche Arbeit auf diesem Gebiet ist McClouds *Understanding Comics* (1993), ergänzt um die Untersuchung bildlicher und sprachlicher Zeichen von Groensteen (2007) sowie die narratologischen Beiträge von Schüwer (2008). In Bezug auf den Anime werden Methoden der Film- und Fernsehanalyse mit Zeichentrickanalysen dialogisiert. Im Bereich der Anime-Forschung liegt seit 2009 mit LaMarres *The Anime Machine* eine erste umfangreiche Medientheorie vor, ergänzt um

Condry (2013), der wichtige Erkenntnisse zu Charakteristiken von Anime-Figuren liefert. Meinen Filmanalysen liegen u.a. Sitgleggers Genrediskurs (2018), Dancygers und Rushs Forschungsbeiträge zur ‚Hollywood Formula‘ und über diese hinaus (2013) sowie Winters Betrachtungen zu Genres und Populärkultur (2018) zu Grunde. Ergänzt wird dies durch feministisch-filmtheoretische Ansätze von Braidt (2004) und Kaplan (1984) sowie weitere Forschung von Neale insbesondere zur *Femme Fatale* (2000). Analysiert werden dabei Aufbau und Inhalt sowie visuelle und auditive ästhetische Bestandteile des Films (Mikos 135), während Hutcheons *A Theory of Adaption* (2006) die adaptionstheoretische Grundlage darstellt.

Das abschließende siebte Kapitel fasst die Ergebnisse des Medienvergleichs zusammen. Die analysierten Werke unterlaufen im Rahmen ihrer Adaption mediale Veränderungen und kombinieren dabei unterschiedliche Genres, Ästhetiken und technische Möglichkeiten, welche jeweils Einfluss auf die Narration und die darin wiedergegebenen kulturellen Elemente nehmen. Gleichzeitig zeigen meine Analysen, dass nahezu alle Produktionen in einem Spannungsfeld aus Nationalität und Transnationalität agieren. Besonders bedeutend ist dabei Parks Adaption von *Oldboy*, in der er sowohl nationale Elemente vor allem in die Narration einfließen lässt, als auch auf ästhetische Einstellungen und Techniken europäischer bzw. US-amerikanischer Regisseure zurückgreift. Mit der Analyse seines Films positioniere ich mich gegenüber bisherigen Forschungen unter anderem von Kim, Jeon und McSweeney. Meine Adaptionsanalysen zeigen sowohl bei Park als auch Sanders und Wingard, dass immer wieder Änderungen zum Zweck der Hommage aufgenommen werden, was Hutcheons als eine Motivation für die Kreation von Adaptionen beschreibt (XIII). Neben Parks Werk, das bereits umfangreich erforscht ist, leiste ich mit meiner Studie einen Beitrag zu den Diskussionen des *Ghost in the Shell*-Mangas von Shirow und zum Film *Oldboy* von Lee, welche bislang nicht oder nur wenig erforscht wurden. Zudem werden in der bisherigen Forschung typischerweise immer wieder Vergleiche zwischen zwei Adaptionen, bzw. dem Ursprungswerk und einer Adaption gezogen, wovon sich mein triadischer Ansatz abhebt. Die Triade Manga-Anime-Film erlaubt dabei, aufzuzeigen, welche Einflüsse das Originalwerk auf Adaptionen hat und wie sich Adaptionen gegenseitig beeinflussen. Meine Analysen zeigen, dass diese Adaptionen sich in einem komplizierten Spannungsverhältnis aus Kultur, Medium und kreativen Einflüssen der Erschaffenden befinden. Auch wenn sich die Schlussfolgerungen nicht auf alle Adaptionen japanischer Mangas übertragen lassen, lenken sie die Aufmerksamkeit darauf, dass diese kein Ausdruck einer einfachen Übernahme von Inhalten in ein neues Medium sind. Genauso wenig können inhaltliche Veränderungen

einzig auf Genreaspekte oder Charakteristiken der jeweiligen Medienformate zurückgeführt werden, sondern spiegeln einen komplexen und oft mehrdeutigen adaptiven Prozess wider. Manga und Anime befinden sich seit jeher in einem engen Dialog mit US-amerikanischen Einflüssen, die bis heute spürbar sind. Die bewährte ‚Hollywood Formula‘ als fester Bestandteil des amerikanischen Films in seiner Verkörperung von Hollywood hingegen wird aufgeweicht und eine intensive Suche nach neuen Inspirationsquellen außerhalb nationaler Gewässer hat begonnen.

2. Japanische Medien-Kulturen: Manga und Anime

Hammonds und Anderson-Lain vertreten die Position, dass Populärkultur sich darauf konzentriert, die Verbindung zwischen Menschen und Kultur zu verstehen (111). Eine komplementäre Wirkung belegt die qualitative Studie von Botzakis, in der Konsumenten von Populärkultur deren Inhalte als sinnstiftendes Werkzeug nutzen (119). Laut Botzakis werden durch deren Geschichten und Figuren Kontexte geschaffen, die zu Denkanstößen über die eigene soziale Welt führen können (119). Diese komplizierte Wechselwirkung, die hier nur beispielhaft angerissen wird, verdeutlicht, dass für eine Betrachtung des aktuellen Forschungsstandes zu Manga, Anime und US-amerikanischem Film folgende Aspekte zentral sind: Zum einen die Entwicklung der drei Medien von ihrem Ursprung bis heute, sowie ihre jeweiligen Charakteristika. Zum anderen sind es ihre Schlüsselthemen, in denen sich die jeweiligen Medien teils decken, aber auch unterscheiden. Manga und Anime, die in diesem Kapitel betrachtet werden, teilen eine gemeinsame Historie und sind kulturell ursprünglich in Japan angesiedelt. Zudem gehen viele Animes als Adaptionen aus Mangas hervor, sodass es vor allem auf ästhetischer Ebene zahlreiche Gemeinsamkeiten gibt.

2.1 Der Manga als Herzstück der japanischen Populärkultur

Woher kommen Mangas und was kennzeichnet einen Manga? Der Manga ist, wie bereits in der Einleitung beschrieben, eines der meist genutzten Medien in Japan und nimmt einen nicht zu vernachlässigenden Anteil am dortigen Printgeschäft ein. Als integraler Bestandteil des Alltags wird er von allen Altersschichten gelesen. Dies ist eine Besonderheit im Vergleich zu der Nischenfunktion, die er zumindest in manch anderen nationalen Märkte einnimmt. Der Konsum im Privaten, aber auch im Öffentlichen, beispielsweise in öffentlichen Verkehrsmitteln auf dem Weg zur Arbeit oder Schule, ist typisch. In einer Online-Umfrage von Statista im Mai 2020 unter 847 japanischen Schülern gaben rund 80% an, Mangas über ihre Smartphones zu lesen (o.S.). Auch wenn die genauen wissenschaftlichen Umstände der Studie unklar sind, spiegelt sie einen Trend zum Online-Konsum wider. Mangas als ‚Comics made in Japan‘ zu bezeichnen, würde diesen allerdings nicht gerecht werden. Was unterscheidet sie vom Comicformat der USA und was gibt Aufschluss über deren Einflüsse? Häufig ist unbekannt, dass Referenzen auf Mangas in Japan nicht nur gedruckte *Story*-Mangas umfassen, sondern zum Beispiel auch Animes und Cartoons (Avella 29). Da Animes ein

weiterer separater Teil der Analyse sind und auch im Theorieteil separat thematisiert werden, bezieht sich der folgende medienhistorische Überblick auf gedruckte *Story*-Mangas.

2.1.1 Ursprünge und visuelle Charakteristika: *Ukiyo-e* und Ikonographie

Das Wort ‚Manga‘ setzt sich im Japanischen aus den beiden *Kanji* 漫 (*man*) und 画 (*ga*) zusammen. Schriftzeichen sind in der japanischen Sprache besonders von Bedeutung, weil sie durch die Zusammensetzung ihrer Bestandteile Aufschluss über den Charakter des Gegenstandes geben. Gemäß der Bedeutungsstruktur der Schriftzeichen lassen sich die *Kanji* für ‚man‘ in die sogenannten Radikale ‚Wasser‘, ‚Sonne/klar‘, ‚Netz‘ und ‚weiter/wieder‘ unterteilen. Das *Kanji* ‚ga‘ hingegen umfasst die Radikale ‚Container‘, ‚Feld‘ und ‚Eins‘. Daraus ergibt sich die Bedeutung für das gesamte *Kanji* als ‚Impromptu‘ und ‚Bild‘. Die Schriftzeichen spiegeln somit bereits die Dynamik wider, die sowohl in den Manga-Inhalten mit teilweise sehr reduzierten und raschen Zeichenstilen, als auch in der schnell-zirkulierenden Manga-Publikation Ausdruck findet.

Manche Forscher sehen den Beginn des Mangas bereits mit sequentieller Art in Holzschnitten – bekannt als *Ukiyo-e*, die an den Holzdecken des Horuji Tempels in Nara gefunden wurden und auf das achte Jahrhundert zurückdatiert werden (Ito 456). *Ukiyo-e* kann übersetzt werden als ‚Bilder der schwebenden Welt‘. Dass sowohl bei *Ukiyo-e*, als auch bei Schriftrollen im Japanischen der Inhalt von rechts nach links und oben nach unten betrachtet wird, gilt als weiteres Indiz für den Ursprung des Mangas. Zudem liefert dies eine Erklärung für die heutige Leserichtung des Mangas, bei dem von rechts nach links geblättert und gegen den Uhrzeigersinn gelesen wird. Auch Zeichnungen des berühmten Mönches Toba aus dem 12. Jahrhundert enthalten bereits Karikaturen von Bewegungen und Mimik, die heute ein Kennzeichen des Mangas sind (Aoki o.S.). Durch den Maler Katsushika Hokusai wurde der *Toba-e*-Stil später eine wichtige Einflussgröße in der Manga-Kunst. Katsushika Hokusai ist bekannt für sein Werk *Kanagawa-oki nami ura* (dt. Die große Welle vor Kanagawa) aus seiner Bildserie *Fugaku Sanjūrokkei* (dt. 36 Ansichten des Berges Fuji), die zwischen 1830 und 1836 entstanden ist. Er gilt aber auch als wichtiger Förderer des modernen Mangas. Tatsächlich stammt der Begriff des Mangas von ihm selbst und wurde das erste Mal für eine Veröffentlichung im Jahr 1814 verwendet, die hauptsächlich Bilder im *Toba-e* Stil zeigte und im Vergleich zu späteren Werken noch nicht so stark auf die Narration fokussierte (Gresh und Weinberg 2). In Bezug auf den heutigen Manga gibt es verschiedene wissenschaftliche Sichtweisen auf dessen Entwicklung. Kinsella schreibt, die Geschichte des

Mangas gleiche der der Popmusik im angloamerikanischen kulturellen Bereich (*Adult Manga* 4). Der Popmusik ähnelnd habe der Manga einige ästhetische Wurzeln in einer Vorkriegs-Volkskultur, sei aber in den 1950er Jahren von frühen Pionieren zu einer zeitgenössischen Form weiterentwickelt worden (Kinsella, *Adult Manga* 4). Forscher der japanischen Populärkultur, wie die bereits zitierte Ito oder Schodt, betonen die Kontinuität der japanischen Kultur und ihrer ästhetischen Tradition im Manga sowohl in der *Meiji*-Ära Ende des 19. Jahrhunderts als auch danach. Andere hingegen, wie beispielsweise Avella und Kinsella, betrachten den Manga als „a strikingly contemporary cultural phenomenon“ (*Adult Manga* 19). Kinsella betont die Veränderungen, die der Manga während der Besetzung durch die Alliierten nach dem zweiten Weltkrieg durchlaufen hat, sowie dessen Wandelbarkeit aufgrund kultureller Trends. Ein sehr anschauliches Beispiel sind die enorm großen Augen, die heute als eine Charakteristik des japanischen Mangas verstanden werden. Avella schreibt hierzu: „Before the Japanese came into conflict with Westerners, they depicted themselves with Asian features, and often with smaller-than-life-eyes in scroll painting“ (218). Dieses Phänomen trat also erst auf, als die Japaner während der Besetzung mit Disney-Comics und Disney-Filmen in Kontakt traten.

Beide Sichtweisen sind relevant, da der Manga, wie er in meiner Arbeit betrachtet wird, beides in sich trägt: zum einen ist der Manga ein Produkt, das ein wesentliches Kulturgut der heutigen japanischen Gesellschaft ist, was nicht zuletzt an der weit zurück reichenden Entwicklung des Mangas liegt. Zum anderen sind jedoch Einflüsse erkennbar, die den Manga visuell und narrativ stark gewandelt haben. Avella argumentiert überzeugend, dass die aus Amerika eingeführte Populärkultur mit Ende des zweiten Weltkrieges Einfluss auf die japanische Populärkultur genommen hat. Darüber hinaus können moderne Print-Mangas seit den 1970er-Jahren bis heute als ein Ergebnis der Transformation der Populärkultur gesehen werden, die in Japan während des Kalten Krieges mit zunehmender Globalisierung entstand. So zeichnet man den Manga besonders in dieser Zeitperiode als eine „highly specific form of culture based on the institution of political opposition and open social organization“ (Kinsella, *Adult Manga* 19). Mangas waren vor allem ein kulturelles Medium freischaffender Künstler aus den eher unteren sozialen Schichten, bevor in den 1960er-Jahren große industrielle Verlage die Produktion und Veröffentlichung von Mangas übernahmen (Kinsella, *Adult Manga* 30). Gerade die Überschreitung von Grenzen zwischen niedrigeren und höheren Gesellschaftsschichten kennzeichnet den Manga als „democratic medium“, das unterschiedlichsten Akteuren zugänglich ist (Kinsella, *Adult Manga* 5). Mit dem Ende der Studenten-Ausschreitungen in den 1970er-Jahren und einer darauf ruhigeren

politischen Lage erweitert sich das thematische Spektrum des Mangas um einen stärkeren Fokus auf weibliche Leserinnen, wodurch sogenannte *Shōjo*- und *Josei*-Mangas ihr Debüt finden.¹⁴ Neben einigen weiteren Subkategorien ist seitdem die Aufteilung in Mangas für Frauen und Männer bekannt, was sich auf die traditionell starke Unterscheidung der Geschlechterrollen in der japanischen Gesellschaft zurückführen lässt. Während *Shōjo* und *Josei* sich also auf ein weibliches Publikum fokussieren, richten sich *Seinen*- und *Shōnen*-Mangas an männliche Rezipienten. Meist zeigen moderne *Shōjo*-Manga-Romanzen Liebe und Emotionalität sowie Selbstverwirklichung als Hauptthema der Erzählungen. Ein Beispiel hierfür ist der bekannte Manga *Kimi ni Todoke* (dt. *Nah bei dir*, 2005 - 2017) von Karuho Shiina, der die Coming of Age-Romanze zwischen der Schülerin Sadako und ihrem beliebten Klassenkameraden Kazehaya erzählt. *Seinen*- und *Shōnen*-Mangas hingegen sind allgemein dem Action- und Abenteuer-Genre zuzuordnen und beinhalten meist männliche Helden sowie häufig Slapstick-Humor, wie etwa die überaus erfolgreichen Werke *Naruto* (1999 – 2014) von Masashi Kishimoto und *Dragon Ball* (1984 – 1995) von Akira Toriyama. Beide Mangas haben gemein, dass dem Protagonisten ein Biest innewohnt, dessen Macht er kanalisieren muss, um Herausforderungen zu überwinden.

Parallel zu den geschlechterspezifischen Genre-Entwicklungen expandierte der Manga in den 1960er Jahren schnell, da mit ihm auch ein Verständnis von Gegenkultur adressiert wurde (Kinsella, *Adult Manga* 4).¹⁵ Dieser Boom hielt auch in den 1970er- und 1980er-Jahren des 20. Jahrhunderts an. In der Zeit des starken Konjunkturrückgangs Japans in den 1990er-Jahren kam es bei Mangas, nicht zuletzt durch die rasche Expansion des Internets und von Computern und damit verbundenen Konkurrenzmedien wie Computerspielen, zu einem Rückgang in der Nutzung.

Heute werden Mangas in Japan von allen Altersgruppen gelesen. Der Marktanteil von rund 40% des japanischen Verlagswesens ist hoch (Sudo o.S.). Zudem erlebt das Format nun in digitalisierter Version als Online-Manga einen Aufschwung (Hoffelder o.S.), wie auch die im zweiten Kapitel eingangs beschriebene Smartphone-Nutzung zeigt. Als wichtiger Teil der Populärkultur wird er nach wie vor kontrovers verstanden, wie Kinsella in *ADULT MANGA: Culture and Power in Contemporary Japanese Society* Anfang 2000

¹⁴ In den Jahren 1968 und 1969 kam es an japanischen Universitäten zu Studentenprotesten, die schließlich die landesweite Schließung von Universitäten erzwangen. Bekannt als *Daigaku Funsō* (jap. 大学紛争, dt. Universitätsprobleme) reihten sich die Proteste in einen Teil des weltweiten Protestzyklus der späten 1960er Jahre ein.

¹⁵ Die angesprochene Gegenkultur ist mit der *Otaku*-Kultur gleichzusetzen, die in 2.2.3 näher thematisiert wird. Bei *Otakus* handelt es sich, vereinfacht ausgedrückt, um leidenschaftliche Fans von Mangas und Animes, die in einer ausgeprägten Fan-Community Rückzug und Rückhalt finden.

festhält. Laut ihr sehen Manga-Gegner in ihm ein vulgäres Medium, das Bildung, Intellekt und die öffentliche Moral untergrabe. Linke Intellektuelle verstehen ihn hingegen als progressives Medium, um mit sozialen Tabus zu brechen (Kinsella, *Adult Manga* 5). Und viele empfinden den Manga als authentischen Bestandteil der modernen japanischen Kultur anstelle eines amerikanischen oder europäischen politischen oder kulturellen Imports. Wobei Kinsella auch bemerkt, dass er in der Vergangenheit immer wieder „wishfully defined and redefined“ wurde als beispielsweise „non-culture“, „avant-garde culture“, „youth culture“, „Asian culture“ oder „international culture“ (*Adult Manga* 5). So wird der Manga in seiner Entwicklungsgeschichte nicht nur nach Altersklassen und sozialen Schichten zugeordnet, sondern auch als national oder transnational deklariert.

Dies hängt damit zusammen, dass aus historisch gewachsenen Gründen Verlage in Japan in ihren Veröffentlichungen freier sind, als dies beispielsweise bei nationalen Radio- oder Fernsehsendern der Fall ist. Sie benötigen unter anderem keine Lizenzen der Regierung. So ist der Manga zu einem Medium herangewachsen, das besonders stark auf aktuelle Entwicklungen in der Politik und damit verbundene Ideologien reagiert (Kinsella, *Adult Manga* 6). Beispielsweise wurden zwischen den studentischen Unruhen 1960 und den Protesten 1968/69 die Geschehnisse in damals zeitgenössischen Mangas aufgegriffen. Durch schnelle Veröffentlichungszyklen kann auf politische Veränderungen reagiert werden. Schon seit den 1960er-Jahren wird der Manga hauptsächlich als wöchentliche Ausgabe oder in Form von Monatsmagazinen herausgegeben. Ausgaben erhalten dabei im Schnitt zehn bis 20 Episoden einer Serie und können relativ schnell gelesen werden – durchschnittlich nur mit einer Stunde Zeitaufwand. Häufig fungieren erfolgreiche Manga als Erstformat, aus dem dann weitere Medienformate geschöpft werden. Typische Beispiele sind Adaptionen als Animes, Videospiele, Realverfilmungen, aber auch die Nutzung von Manga-Figuren in Werbespots und Kampagnen (Matanle et al. 476).

Abhängig von den Adaptionen variieren die Darstellungsmöglichkeiten. In gedruckter Version sind Mangas zunächst meist in schwarz-weiß gehalten und fokussieren mehr auf das Bild als auf den Text. Neben einer vollständigen Darstellung in Farbe in Spezialausgaben werden in seltenen Ausnahmen, wie beispielsweise bei der *Ghost in the Shell*-Edition im Jahr 2004 vom Verleger Dark Horse Mangas, Kapitelanfänge koloriert, bevor auf schwarz-weiß gewechselt wird. Während in kolorierten Versionen der Einsatz von Farben sowie deren Wirkung und Bedeutung analysiert werden kann, erlaubt schwarz-weiß hauptsächlich die Herausarbeitung von Kontrasten und deren Implikationen. Durch sequenzielle Bewegungen werden darüber hinaus Aktionen und Gefühle dargestellt. Wie bereits angesprochen

unterscheidet sich die Leseweise mit einer Betrachtung von rechts nach links stark von der eines westlichen Buches oder Comics. Die Verwendung der einzelnen Panels ist dabei eine der wichtigsten Eigenschaften im Erzählfluss der Geschichten. Häufig verwenden Manga-Künstler überlappende, unregelmäßige oder dezentrale Panels, um ein Gefühl von zeitlicher und räumlicher Bewegung zu kreieren.

Auch optisch hat der Manga eine eigene, sehr ausgeprägte Ikonographie entwickelt. Kennzeichnend ist dies besonders bei Gesichts- und Gefühlsausdrücken. Figuren haben oft große Augen, kleine Nasen und Münder, sowie flache Gesichter. Das Vorhandensein von kindlichen Gesichtszügen erhöht die Attraktivität der Figur und könnte einer der Gründe sein, weshalb Manga-Helden mit diesen Gesichtszügen ausgestattet werden („Baybefaceness“ o.S.).

Davon abgesehen ist dieser Zeichenstil aber auch auf die *Kawaii*-Kultur in Japan zurückzuführen, die in den japanischen Medien in den 1980ern aufgekommen ist. *Kawaii*, was im Japanischen ‚süß‘ oder ‚niedlich‘ bedeutet, ist ein in den letzten Jahrzehnten entstandenes Phänomen, das von dem Wort *Kawajushi* abgeleitet und erstmals in den 1940er-Jahren in Wörterbüchern dokumentiert wurde. Kinsella beschreibt in „Cuties in Japan“, wie sich die ursprüngliche Bedeutung von „schüchtern“ zu „verletzlich“, „liebenswert“, „rein“ und „sanft“ wandelte und heute die mit dem Begriff verbundene Kultur prägt (220). Nach wie vor ist *Kawaii* eines der meist verwendeten und gebräuchlichsten Wörter in der japanischen Sprache (Kinsella, „Cuties in Japan“ 220). *Kawaii* geht auch auf *Amae* zurück, was viele der oben aufgelisteten Bedeutungen beinhaltet. Eine weitere Übersetzung von *Amae* ist ‚sich unschuldig wie ein Kind zu verhalten‘. Dieser Ausdruck gesellschaftlicher Harmonie wird als positive Eigenschaft betrachtet. Diesen enormen Stellenwert von *Kawaii* findet man auch im Manga wieder, besonders auf visueller Ebene.

Neben dieser Verniedlichung wird bei den Figuren auch häufig Übertreibung als ästhetisches Stilmittel eingesetzt. Dies gilt besonders dann, wenn bestimmte Gefühlsausdrücke dargestellt werden sollen. Beispiele sind herzförmige Augen, wenn eine Figur begeistert ist, oder übergroße Schweißtropfen bei Verwirrung, Schock oder Irritation. Grundsätzlich lässt sich Übertreibung als Stilmittel auf das komplette Figurendesign im japanischen Manga übertragen. Sie lässt sich beispielsweise auch bei der Figurenzeichnung oder beim Einsatz

von Farben wiederfinden. So ist es nicht unüblich, dass bei Mangas in Farbe vor allem weibliche Figuren rosa-, rot-, orange-, grün- oder anderweitig farbige Haare haben. Meist steckt eine Symbolik dahinter, wie zum Beispiel die stereotype Implikation von Weiblichkeit, Kindlichkeit oder Liebe bei der Farbe Rosa.

Darüber hinaus weisen zahlreiche Forschungen auf eine Sexualisierung von Figuren, insbesondere Frauen und Mädchen, in Mangas hin (Allison, Kinsella, McLelland).¹⁶ In diesem Zusammenhang ist zu bemerken, dass die meisten Darstellungen von Mädchen in Mangas mit der *Shōjo*-Figur verbunden sind, die Ende des 19. Jahrhunderts in der japanischen visuellen Tradition auftauchte (Kinsella, *Adult Manga* 122). Der Begriff *Shōjo* bedeutet wörtlich ‚Mädchen‘, kann aber auch für junge Frauen verwendet werden. Durch die Terminologie entsteht so ein Altersspektrum, indem häufig kaum zwischen Mädchen und jugendlich-wirkenden Frauen unterschieden wird. Die verschiedenen Visualisierungen der *Shōjo*-Figur haben gemein, dass sie mit besonders vollem, langem Haar, langen Beinen, schmalen Taillen und großen Brüsten dargestellt werden (Abbildung 5). Eine sexualisierte Darstellung von Jungen und Männer hingegen drückt sich meist durch besonders kantige Formen von V-förmigen Oberkörpern, Muskeln und Gesichtszügen, vor allem in der Kinnpartie, aus. Kinsella beschreibt, dass gerade die



Abb. 5: Beispiel für Shōjo (Freakpool o.S.)

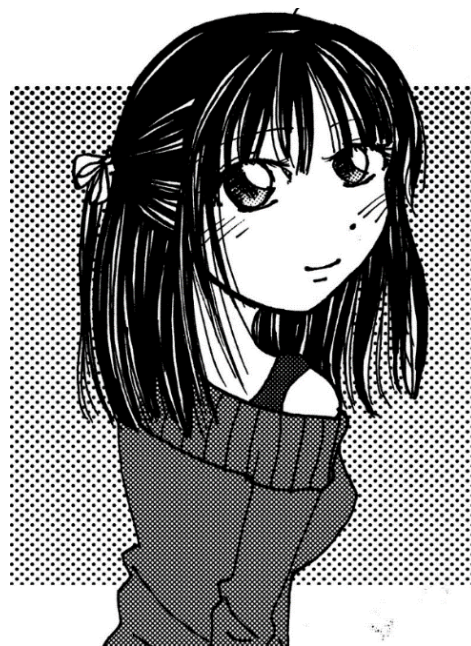


Abb. 6: Screentones (Destin o.S.)

sehr ausgeprägten Amateur-Genres Parody, *Yaoi* und *Lolicom* durch „a widespread fixation with male and female gender types and sexuality“ von sexualisierter Ästhetik bestimmt

¹⁶ Sexualisierung ist ein Begriff, der in diesem Kontext verwendet wird, um die Art und Weise aufzuzeigen, wie Geschlechter und Sexualität vor allem in Medien sichtbar geworden sind. Dazu gehören auch sexuelle Werte, Praktiken und Identitäten (Attwood 77).

werden (*Adult Manga* 10).¹⁷ Neben der Figurencharakteristik werden im Manga Panelcharakteristiken eingesetzt, die ebenfalls kennzeichnend sind. Ein typisches Beispiel hierfür sind Screentones (Abbildung 6), die ein schnelleres Erstellen von Panels ermöglichen und Schattierungen durch Überschneidungen erlauben. Dies steht in Zusammenhang mit der bereits beschriebenen schnell-lebigen Zirkulation von Mangas. Weitere Beispiele sind Gedanken- oder Sprechblasen und *Speedlines*, um die Bewegung eines Körpers oder Hintergrunds darzustellen. Manche dieser Stilmittel, beispielsweise Sprechblasen, teilt der japanische Manga mit dem westlichen Comic. Neben diesen Hauptcharakteristika des Mangas gibt es zahlreiche weitere Mittel, die der Ästhetik zugeordnet werden können und Interpretationsmöglichkeiten bieten (siehe Kapitel 2.1.3).

2.1.2 Schlüsselthemen in Mangas

Mangas werden in der Forschung verschiedene Funktionen zugeschrieben, darunter vorwiegend die Reflexion über die japanische Gesellschaft (Ogi 780), Ausdruck von Individualität (Suzuki 243) und Eskapismus (Grigsby 59). Daraus abgeleitet werden Mangas unter anderem als Bildungsquelle und sozialer Kommentar beschrieben, da sie regelmäßig Inhalte präsentieren, die auf aktuellen Ereignissen und Problemen basieren (Bryce et al. o.S.). So gibt es – neben zahlreichen Randthemen – zentrale Themen, die in einer Vielzahl von Veröffentlichungen immer wieder auftauchen. Je nach Manga-Genre verschiebt sich der Fokus dieser Themen zumeist. Da die hier behandelten Werke allesamt den *Shōnen*- und *Seinen*-Genres zugeschrieben werden, rücken die Schlüsselthemen Religion, Sexualität und Heldentum in den Fokus der Betrachtung.

Religion

Japan wird oft als stark säkularisierte Gesellschaft charakterisiert, in der sich die meisten Japaner als nicht religiös bezeichnen. Buljan und Cusack folgern, dass der religiöse und spirituelle Inhalt des Animes eine seiner bemerkenswerten Eigenschaften ist, weil es im Westen nicht üblich ist, dass populäre Kulturformen derartig mit dem Religiösen und dem Spirituellen gesättigt sind (o.S.). Religiöse Elemente kommen, dem Autorenpaar zufolge, häufiger zum Einsatz als in westlichen Comics und Animationsfilmen. Auch wenn sie sich hier

¹⁷ Das Parody-Genre zeichnet sich durch komödiantische, übertriebene Inhalte aus, während *Yaoi* erotische Beziehungen zwischen männlichen Protagonisten beinhaltet. Bei *Lolicom* handelt es sich um die in Kapitel 2.1.2 erklärte Abkürzung für ‚Lolita Complex‘.

vorwiegend auf Animes beziehen, lässt sich dies auf Mangas zurückfolgen, da ein Großteil der Animes ihren Ursprung in Manga-Erzählungen haben. Tatsächlich ist auffällig, dass der japanischen Kultur zwar aus religiöser Sicht das Konzept von Himmel und Hölle fremd ist und die Gesellschaft fast ausschließlich aus Shintoisten und Buddhisten besteht, dafür jedoch auffällig oft Religion – und vor allem auch christliche Religion – in ihren Manga-Werken verwendet, etwa durch das Einbinden von Motiven wie Kirchen, Kreuzfixen, Satan und Priestern. Genauso tauchen aber auch Elemente aus dem Shintoismus und auch Buddhismus auf, beispielsweise Schreine, Wiedergeburt, Transformation von Tieren, Geistwesen und Ahnen. Dabei erscheinen die verschiedenen Religionen nicht zwangsläufig in getrennten Werken, sondern werden von den Manga-Künstlern vermischt. Die bekanntesten Beispiele für den Einsatz von religiösen Elementen in Mangas sind *Ao no Exorcist (Blue Exorcist)* (seit 2009) und *Hellsing* (1997-2008). Differenziert betrachtet sind shintoistische Themen am stärksten präsent, die die die Bedeutung von Gefühlen und der Verbindung zur Natur in den Vordergrund stellen. Aber auch Figuren mit einem ausgeprägten Glauben oder dem Streben nach ‚dem Richtigen‘ lassen sich auf konfuzianische oder taoistische Einflüsse zurückführen. Themen wie Selbstfindung, Reflexion von Handlungen und Konsequenzen von Handlungen, die eine Figur verfolgen, kommen hingegen traditionell vom Gedanken des Karmas aus der buddhistischen Religion.¹⁸

Der Fokus auf religiöse Elemente im Manga lässt sich durch einen kurzen Exkurs in die japanische Gesellschaft erklären. Für Japaner ist es nicht unüblich, shintoistisch zu heiraten, sich buddhistisch beerdigen zu lassen und Weihnachten zu feiern. Dieser fließende Übergang verschiedener Religionen und der dargestellte Synkretismus suggeriert zunächst eine spielerisch verstandene Spiritualität, die im Gegensatz zu einem verstärkten Einsatz von religiösen Themen im Manga zu stehen scheint. Ein prominentes Beispiel hierfür ist der Manga *Seinto oniisan* (2006), in dem Jesus und Buddha sich eine Wohngemeinschaft in Tachikawa, einem Vorort von Tokyo, teilen. Jesus wird dabei als ‚Shopaholic‘ porträtiert, während Buddha durch seinen Geiz auffällt. In dem Manga werden religiöses Vokabular und Ikonographie auf parodistische Weise genutzt, um Unterhaltung in Form von narrativem und visuellem Material zu bieten. Konservative Wissenschaftler sehen in den religiösen Anspielungen eine Säkularisierung der Religion selbst, die einem Missbrauch von Religion gleiche (Thomas, *Drawing on Tradition* 8). Andere sehen darin eine Möglichkeit, religiöse

¹⁸ Laut der jährlichen statistischen Religionsforschung der japanischen Regierung für Kulturangelegenheiten praktizieren im Jahr 2018 69,0 Prozent der Bevölkerung Shintoismus, 66,7 Prozent Buddhismus, 1,5 Prozent Christentum und 6,2 Prozent andere Religionen („Religious Yearbook 2019“ 35). Die Gesamtzahl der Anhänger übersteigt 100%, da viele Japaner sowohl Shintoisten als auch Buddhisten sind.

Themen weiter in einer Gesellschaft zu adressieren, die zunehmend postsäkular agiert (Thomas, *Drawing on Tradition* 8). Postsäkularismus spiegelt die Rückkehr der Religion in den öffentlichen Raum und die Notwendigkeit ihrer Berücksichtigung wider (Possamai o.S.). Moberg und Granholm halten ein Wiederaufleben von Religion fest, das zu einer größeren Sichtbarkeit und Wahrnehmung religiöser Akteure und Diskurse in den Medien geführt hat (113). Die Autoren sprechen von einem *Re-enchantment*, bzw. einer *Re-sacrilization* von Kultur und Alltag in Populärkulturen im Rahmen des Konzepts des Postsäkularismus (114). Ebenso zeigt Thomas in *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*, dass spielerische Religiosität in einer postsäkularen Gesellschaft einflussreicher ist als lehrmäßige Religiosität. Man kann also annehmen, dass die spielerische Religiosität in Japan gerade aufgrund des Postsäkularismus stark ist. Thomas stützt sich insbesondere auf Yamanaka Hiroshi, der ‚religiöse Mangas‘ in ‚religious community manga‘, ‚psychic and occult manga‘, ‚religious vocabulary manga‘ und ‚manga that acts as religious texts‘ unterteilt (zitiert in Thomas, *Drawing on Tradition* 58). Thomas verallgemeinert dies, indem er von einem ‚Show‘ oder ‚Tell‘ von Religion in Mangas spricht (*Drawing on Tradition* 58). Beide Vorgehensweisen schließen die Betrachtung von Rezipienten und deren Reaktion auf religiöse Inhalte zunächst aus. In einer zusätzlichen Studie deckt Thomas diese Forschungslücke, indem er Teilnehmer mit geringem religiösem Interesse zur Einbindung von religiösen Motiven in Manga und Anime befragt. Insgesamt 75% gaben dabei an, dem gegenüber positiv gestimmt zu sein (32.2% antworteten ‚it is a good thing‘, 41,4% ‚given the choice, I would say it is a good thing‘; *Drawing on Tradition* 61). 8% der Befragten gaben sogar an, dass Manga und Anime ihr Interesse an Religion geweckt haben (*Drawing on Tradition* 60). Neben einer positiven Einstellung gegenüber Religion konnte Hirafuji darüber hinaus zeigen, dass Hersteller von Videospiele eklektische neue ‚hypermythologies‘ entwickeln, welche die Spieler aufnehmen und die zum Wissen der jungen Menschen über traditionelle religiöse Zusammenhänge beitragen, selbst wenn sie dabei traditionelle Mythologien für spielerische und finanzielle Zwecke abändern (168). Er überträgt diese Studienergebnisse auf Mangas und Animes (168). Thomas wiederum bezieht sich auf Hirafuji, um zu betonen, wie bei den Zuschauenden eine ‚casual absorption of religious terms from entertainment media‘ stattfindet ohne notwendigerweise ‚any particular religious associations‘ zu haben (*Drawing on Tradition* 62). Aus Hirafujis Ergebnissen lässt sich nicht schließen, dass die Rezipienten religiöses Verhalten zeigen, doch ihr Wissen um religiöse und mythologische Konzepte stieg nachweislich. Jedoch zeigt die Studie nicht auf, ob beispielsweise

das Kennenlernen von Begrifflichkeiten tatsächlich im Kontext der traditionellen Religionen verstanden wird oder eine Umdeutung der Begrifflichkeiten stattfindet.

So lässt sich zusammenfassend festhalten, dass Produzenten von Mangas Religion neu erschaffen, indem sie scheinbar religiöse Themen durch Figuren oder Handlungen in einer Vielzahl von Modi darstellen, die verschiedene Einstellungen zum Thema, von Frömmigkeit bis Parodie, widerspiegeln. Einige dieser Darstellungen ähneln stark traditionellen religiösen Geschichten und Ikonographie, während andere deren Grenzen überschreiten, um religiöse Konzepte für sich zu deuten.

Sexualität

Sexualität ist ein im Manga häufig präsent Thema, das vor allem aus rechtlicher Perspektive in einem interessanten Spannungsfeld mit der visuellen Ästhetik steht. Artikel 175 des Japanese Penal Codes verbietet zwar das Ausstellen und Verbreiten von *Waisetsu* (dt. Obszönitäten/ obszönem Material), allerdings wird das Gesetz nur sehr selten und uneinheitlich angewendet. Seit Erlassen des Artikels machte die japanische Medienindustrie das Aufweichen der Zensur zu einer Kunstform, in der auf oft kreative Weise die verbotenen Darstellungen von Genitalien und Schamhaaren umgangen werden. Erst seit 1999 mit dem *Act on Punishment of Activities Relating to Child Prostitution and Child Pornography, and the Protection of Children* sind zudem sexuelle Darstellungen von Kindern unter Strafe gestellt. So findet man in Mangas, in Abhängigkeit von ihrer Entstehungszeit, sehr unterschiedliche Darstellungen von Sexualität. Angefangen bei äußeren Merkmalen von Frauenfiguren, die sehr weiblich, kraftvoll und erotisch dargestellt werden, geht dies bis zu expliziten Vergewaltigungsszenen auf narrativer Ebene. *Shōnen-* und *Seinen-*Mangas, wie die in der Arbeit betrachteten Werke *Oldboy* und *Ghost in the Shell*, weisen häufig sehr explizite erotische Darstellungen auf. Zudem ist es in Mangas der beiden genannten Genres für Jungen und Männer nicht ungewöhnlich, eine sehr sexualisierte Ästhetik der Figuren vorzufinden. Ein Beispiel, das sich davon abgrenzt, ist die 1995 erschienene Serie des Verlags Sekai Bunkasha, der ausländische Klassiker der Literatur als Manga verwirklichen ließ. Bekannte Künstlerinnen wie die *Shōjo*-Künstlerin Igarashi Yumiko und Erotik-Manga-Künstlerin Morizono Milk wurden damit beauftragt, Werke wie *Rome and Juliet* (1597) von William Shakespeare oder *Wuthering Heights* (1847) von Emily Brontë umzusetzen. Dieses neue Konzept der „high quality mangas“ löste eine Welle an Klassik-Serien auch bei anderen Verlagen aus und erweckte die Idee, dass Erwachsenen-Mangas Teil einer „high quality culture“ sein können (Kinsella, *Adult Manga* 77). Die genannten Mangas von Igarashi und Morizono zeichnen

sich dadurch aus, dass neben einer signifikanten Figurenentwicklung auch Sex-Szenen Teil der Narration sind, ohne explizite Darstellungen von beispielsweise Genitalien einzubinden.

Aufgrund dieser großen Bandbreite an sexuellem Material ist dies ein sehr umstrittenes Thema in Mangas. Perper und Cornog zeigen auf, wie Erotik über Jahrhunderte ein legitimes Thema in der japanischen Kunst gewesen ist, beispielsweise im japanisch-traditionellen Theater, dem *Kabuki* (3). So wurde eine Legitimationsgrundlage für Darstellungen im Manga geschaffen. Neben dieser Erklärung für die kulturelle Grundlage widerlegt das Autorenpaar in ihrer Studie die immer wieder aufkommende Kritik, Mangas würden sexuelle Tabus und Straftaten glorifizieren (Perper und Cornog 3). Gleichzeitig zeigt der Einfluss des Kabukis auch den Einfluss von transmedialen Stimuli auf Manga-Inhalte. Ein weiteres, sehr bekanntes Beispiel hierfür ist das Genre des Lolicom, eine Abkürzung für *Lolita Complex* in Rückbezug auf Vladimir Nabokovs Roman *Lolita* (1955). Der Komplex wird im Manga-Kontext verwendet, um sich auf das Thema des Ideals junger Mädchen vor und während der Pubertät zu beziehen, das in der japanischen Kultur in den 1980er- und 1990er-Jahren erstarkte (Kinsella, *Adult Manga* 122). Im Zusammenhang damit wird die häufige Darstellung von Mädchen in Schuluniformen gebracht, wodurch diese Kleidung Teil eines sexuellen Verständnisses von weiblichen Figurendarstellungen wird.¹⁹ Neben lange Zeit fehlenden rechtlichen Einschränkungen wird der Manga von einem sexuellen Verständnis geprägt, das sich aus dem japanischen Theater entwickelt hat. Im traditionellen *Kabuki* ist *Crossdressing* von besonderer Relevanz, da Männer Frauenrollen spielten und die Teilhabe von Frauen durch Verbote eingeschränkt war. Frauen wiederum spielten Männerrollen im *Onna-Kabuki*, das von weiblichen Schauspielgruppen aufgeführt wird. Die strikte Geschlechtertrennung der unterschiedlichen *Kabukis* führt paradoxerweise zu einem Verständnis von Gender, das durch die Rollen fließende Übergänge zu Transvestitismus oder Homosexualität erlaubt. Homosexuelle Liebe, wie in *Yaoi*-Mangas gezeigt, wird durch fehlende Stigmen dabei durchaus als Protest oder Zeichen der Emanzipation gelesen. Weibliche Leserinnen, wie ebenso männliche Leser drücken eine Ablehnung von, bzw. Frustration mit stereotypischen Geschlechterrollen und folglich den Wunsch nach Änderungen in der Gender-Politik aus (Kinsella, *Adult Manga* 11; 124).²⁰ Das hängt damit zusammen, dass *Yaoi*-

¹⁹ In den Kapiteln 4.1 und 4.3 zeige ich, wie dieses Verständnis dem Figurentypus des *Meiji Schoolgirls* und dem *Modern Girl* entspringt und welche Konsequenzen dies für die von mir analysierten weiblichen Figuren hat.

²⁰ Seit den 1990er-Jahren haben feministische Organisationen, wie beispielsweise *Nihon kara no Tegami* (dt. Briefe aus Japan) oder *Josei wo Mamoru Kai* (dt. Gesellschaft für den Schutz von Frauen), argumentiert, dass das Portrait von Frauen in Intim-Szenen von Mangas zentral für das japanische Patriarch ist und daher gegen pornographische Mangas protestiert (Kinsella, *Adult Manga* 145).

Mangas häufig als „post modern manga“ identifiziert werden, die trotz ihrer männlichen Protagonisten eigentlich „genderless ideal types, combining favoured masculine qualities with favoured feminine qualities“ porträtieren (Kinsella, *Adult Manga* 116). Mit Blick auf die angesprochenen Kritiken und Problematiken lässt sich festhalten, dass gerade die Bedeutung von Sexualität oder Geschlechterrollen im Manga missverstanden werden können. Insbesondere *Ghost in the Shell* unter den analysierten Werken beinhaltet sowohl explizite Erotik, als auch Bigender-Eigenschaften der Protagonistin, wie ich im Kapitel 6.1 aufzeige.

Heldentum und Individualismus

Shōnen- und *Seinen*-Mangas mit meist männlichen Protagonisten und einer actiongeladenen Narration folgen typischerweise einem Muster, dass der Heldenreise im Sinne von Campbells *The Hero with a Thousand Faces* gleicht (Johnson-Woods 70). Als rituelle Passagen, die der Held durchlaufen muss, beschreibt Campbell „coming of age“, „separation“, „initiation“ und „return“ (28-29).²¹ Verknüpft mit den Themen Religion und Sexualität ist es zu meist der Held, der Gebrauch von religiösen Gegenständen in seinem Kampf gegen das Böse macht und von anderen – meist weiblichen Figuren – bewundert wird. Denkt man an das Heldentum ist die Betrachtung amerikanischer Comics und japanischer Mangas naheliegend. Beide sind, wenn auch das US-Format zumindest für westliche Lesende meist etwas präserter, der Ursprung von Superhelden-Erzählungen. Zweifellos besteht auch hier eine Verbindung zwischen den beiden Medien seit der Besatzungsphase in Japan nach dem zweiten Weltkrieg, wie Superman- oder Batman-Adaptionen in der japanischen Populärkultur belegen. Auch die Liste der japanischen Helden ist jedoch lang und umfasst Figuren wie Astroboy, Shadow Lady oder Son Goku aus *Dragon Ball*. Helden können dabei Menschen, Roboter, Fantasiewesen oder eine Mischform sein. In über mehrere Bände laufenden Mangas ist es nicht untypisch, dass der Held die Heldenreise mehrfach durchläuft (Johnson-Woods 71). Die *Dragon Ball*-Serie wurde beispielsweise über elf Jahren in mehr als 40 Bänden veröffentlicht. Spannung wurde erzeugt, indem Son Goku und seinen Gefährten immer wieder neue Hindernisse in den Weg gestellt wurden. Somit wurde das Aufbrechen zu einer neuen Heldenreise immer wieder notwendig.

Genauso hat die japanische Populärkultur bekannte Antihelden hervorgebracht, wie etwa Gozilla. Der Kampf zwischen Gut und Böse, beziehungsweise Protagonist und

²¹ Campbells Ansatz kommt ursprünglich aus der Mythen- und Folklore-Forschung. Zahlreiche literarische Werke, wie *Lord of the Rings* (1954) von J.R.R. Tolkien oder auch *The Adventures of Tom Sawyer* (1876) von Mark Twain, sind in der Forschung jedoch als dem Muster der Heldenreise folgend identifiziert (McCord o.S.; McKinney o.S.).

Antagonist, ist ein wesentlicher Bestandteil vieler Mangas. Johnson-Woods sieht die Welt des Mangas als losgelöst von der Welt Hollywoods und „therefore not bound to provide a happy ending“ (71). Die Aussage wirkt stark verallgemeinert, da zahlreiche Hollywood-Produktionen mit einem tragischen Ende zeigen, dass auch ein Happy End kein Mandat mehr ist. Gleichzeitig zeichnen sich durchaus viele Mangas durch das Fehlen eines Happy End aus (Napier, *Anime* 124). Napier führt dieses vermehrt auftretende Fehlen auf ein Verständnis zurück, bei dem beispielsweise der Tod des Protagonisten nicht zwangsläufig als negatives Ende gesehen wird, auch wenn dies in westlicher Sicht meist so interpretiert wird. Darüber hinaus bemerkt sie jedoch, dass japanische Manga- und Anime-Themen seltener mit der Auflösung des Konflikts zu Gunsten des Helden erfolgen (*Anime* 124-125). Culliton führt an, dass der japanische Held eine weitere Besonderheit hat, die ihn von seinem westlichen Pendant unterscheidet, denn er kann auch in Form eines zögerlichen Intellektuellen in Erscheinung treten, der bewusst mit einem kühneren Helden gepaart wird (o.S.). Dadurch wird eine Dynamik geschaffen, die sowohl die Identifikation mit einem intellektuellen, als auch einem klassischen Helden erlaubt. Dies lenkt den Fokus auf eine weitere Auffälligkeit, die viele Protagonisten im Manga zu prägen scheint: der Kampf zur Selbstfindung.

Individualismus spielt augenscheinlich im kollektivistisch orientierten Japan zunächst eine eher geringe Rolle. Bezieht man sich auf das bereits erwähnte Prinzip von *Amae*, bei dem der individuelle Ausdruck einer harmonisch-funktionierenden Gesellschaft untergeordnet wird, mag diese Ansicht weiter bestärkt werden. Dennoch wird in der japanischen Populärkultur – auch über den Manga hinaus – auffällig häufig in den Mittelpunkt gestellt, wie der Protagonist Ansichten seiner Mitmenschen verändern will oder um seine eigene Individualität kämpft. Folgt man Karatanis Argumentation in seinem Werk *Origins of Modern Japanese Literature*, ist die Entwicklung der modernen japanischen Literatur von der Suche nach dem Selbst geleitet: „The theme of the exploration of the modern self, however diverse its articulation, dominates discussion of modern Japanese literature“ (61). Er geht darin sogar so weit, dass Literatur und aktivistische Bewegungen, wie *Genbun Itchi*, erst die „discovery of the self“ ermöglichten und die Literatur mit der Öffentlichkeit in Form der Politik in einem Spannungsverhältnis stehe (61).²² Mit der Öffnung Japans im 20. Jahrhundert und westlichen Vorstellungen von persönlicher Freiheit, wurde die Beschäftigung mit Individualismus zu einer der relevantesten Gedankensysteme in der Literatur (Ishikawa 19). Indem der Manga durch seine Geschichte ein sozial relevantes Phänomen ist, eignet er sich besonders,

²² *Genbun Itchi* war eine japanische Bewegung, die das Ziel hatte, die in der japanischen Literatur verwendete Schriftsprache zu reformieren.

um seit seinem Ursprung die fortwährende Entwicklung von Individualismus und Selbstfindung in der japanischen Gesellschaft widerzugeben. Betrachtet man das Streben nach Selbstverwirklichung in Mangas aus dieser Perspektive, ergibt sich eine ähnliche Schlussfolgerung wie in Bezug auf die Darstellung von Religion: gerade weil Individualismus in Japan ein öffentlich kritisches Thema ist, wird er zum Kern von Erzählungen gemacht, wodurch der Manga eine gesellschaftskritische Funktion einnimmt.

2.2 Anime als Japans Befreiung von US-Einflüssen?

2.2.1 Besetzung und Selbstfindung: der Geist des *Ustushi*

Wie schon bei den Mangas wäre es für Animes deutlich zu kurzgefasst, sie als ‚japanische Cartoons‘ zu bezeichnen. Napier beschreibt den Anime als „a cultural form whose themes and modes reach across arbitrary aesthetic boundaries to strike significant artistic and psychological chords“ (*Anime* 14). Nähert man sich dem Anime über seine Begrifflichkeit, so lässt sich durch *Katakana* – deren Ursprung meist englisch-sprachige Lehnwörter sind – der Anime アニメ über ‚Animation‘ herleiten. Dies wiederum schließt jede Form von animierten Medien ein. Der Begriff des Anime als japanische Animation oder als aus Japan kommender Animationsstil ist somit zunächst als westliche Definition aufzufassen. Hier wird dem Anime also ein bestimmter visueller Stil zugesprochen, der charakteristisch für eine japanische Repräsentation steht.

Animes werden aus vielen verschiedenen Perspektiven rezipiert, die über japanisch-sprechende und nicht japanisch-sprechende Zuschauende, Mainstream und kulturelle Kommentatoren in Form von *Otaku* reichen. Animes bilden zunächst ein Element in einem Kanon an Animationen. Wells ordnet Animes, mit Blick auf ihre Entstehungsgeschichte, als Untergenre von Orthodox Cel Animation ein und zieht eine Verbindung zum Einfluss westlicher Animationen (o.S.).²³

Die erste japanische Anime-Produktion stammt aus dem Jahr 1917, und hat seitdem stetig zugenommen. In gewisser Weise kann eine entgegengesetzte Beziehung zwischen dem Niedergang der japanischen Filmindustrie und dem Anstieg der Anime-Produktion

²³ Orthodox Cel Animation repräsentiert eine klar erkennbare filmische Form. Der Begriff wurde von Wells geprägt, der Kritik an Disneys Fokus auf Hyperrealismus äußerte und Hollywood-Animationen als „orthodoxe“ Animation bezeichnete (o.S.). ‚Cel‘ drückt aus, dass es sich um 2D-Animationen handelt. Die Beweise dafür, dass der Anime am besten als Subgenre der orthodoxen Cel-Animation definiert wird, stützen sich auf Indikatoren, die auf den Einfluss westlicher Animatoren auf Anime-Regisseure hinweisen (Drazen o.S.).

gesehen werden. Noch in den 1950er- und 1960er-Jahren gehörte die Filmindustrie in Japan, unter anderem durch Akira Kurosawa und Yasujiro Ozu, zu einer der bedeutendsten der Welt. In seinen Anfängen wurde der Anime durch diese Produktionen überschattet und als alternatives Filmprogramm mit Fokus auf Kinder und Jugendliche betrachtet. Zusammen mit einem exponentiellen Anstieg der Fernseher pro Haushalt wurden Animes ein regulärer Teil der TV-Programme (MacWilliams 13). Osamu Tezuka, der bereits mit *Astroboy* (1952-1968) einen großen Erfolg bei den Print-Mangas gefeiert hatte, gelang in dieser Dekade der Durchbruch im Anime-Geschäft. Mit der Adaption von *Astroboy* (1963-1966) wurde in den 1960ern die erste Animeserie im japanischen Fernsehen geschaffen, die bereits kurz darauf in den Westen exportiert wurde (Morton 243).²⁴ Noch 1988 waren 40% aller japanischen Studio-Produktionen animiert. Diese Zahl stieg bis 1999 innerhalb von elf Jahren um weitere zehn Prozent an (Napier, *Anime* 15-16). Heute erfreuen sich Animes einer großen Beliebtheit: 60% aller Zeichentrick-Animationen im Fernsehen weltweit sind japanische Animes (Napier 5). Einer der wohl bekanntesten Animes ist dabei *Pokémon* (seit 1997), der in über 65 Ländern ausgestrahlt wird (Napier, *Anime* 5). Kennzeichnend für den Markt ist ein kontinuierliches Wachstum: 2017 verzeichnete den höchsten Umsatz für vier aufeinanderfolgende Jahre und überschritt die 2 Billionen Yen-Marke bei Überseeverkäufen (Masuda et al. o.S.). Die aktuelle Grafik des „Anime Industry Reports 2020“ in Abbildung 7 veranschaulicht sehr gut, wie die jährlichen Neuproduktionen um die Jahrhundertwende und, nach einem leichten Rückgang um 2010, in den letzten Jahren stark ansteigen, während bestehende Produktionen relativ beständig weiterhin ausgestrahlt werden (Masuda et al. o.S.).

Animes sind dabei ein multi-modales Phänomen. Die Produktionen erstrecken sich über Fernsehproduktionen, Werbeagenturen, Star-Synchronsprecher und eine Weitervermarktung durch Spielzeugfabrikanten, Studios für Videospiele und weitere Geschäftsfelder. Fanartikel machten so zum Beispiel in den letzten zehn Jahren einen Anteil von rund 600 Billionen Yen aus (Masuda et al. o.S.). Mit 430 Produktionsfirmen und über 80 ausgestrahlten Anime-Sendungen, die pro Woche mehrere zehn Millionen Besucher erreichen, ist der Anime eines der einflussreichsten Massenmedien weltweit.

²⁴ Drazen identifizierte den Einfluss von Walt Disney auf die Zeichnungen in dem wegweisenden Anime von Osamu Tezuka (o.S.).

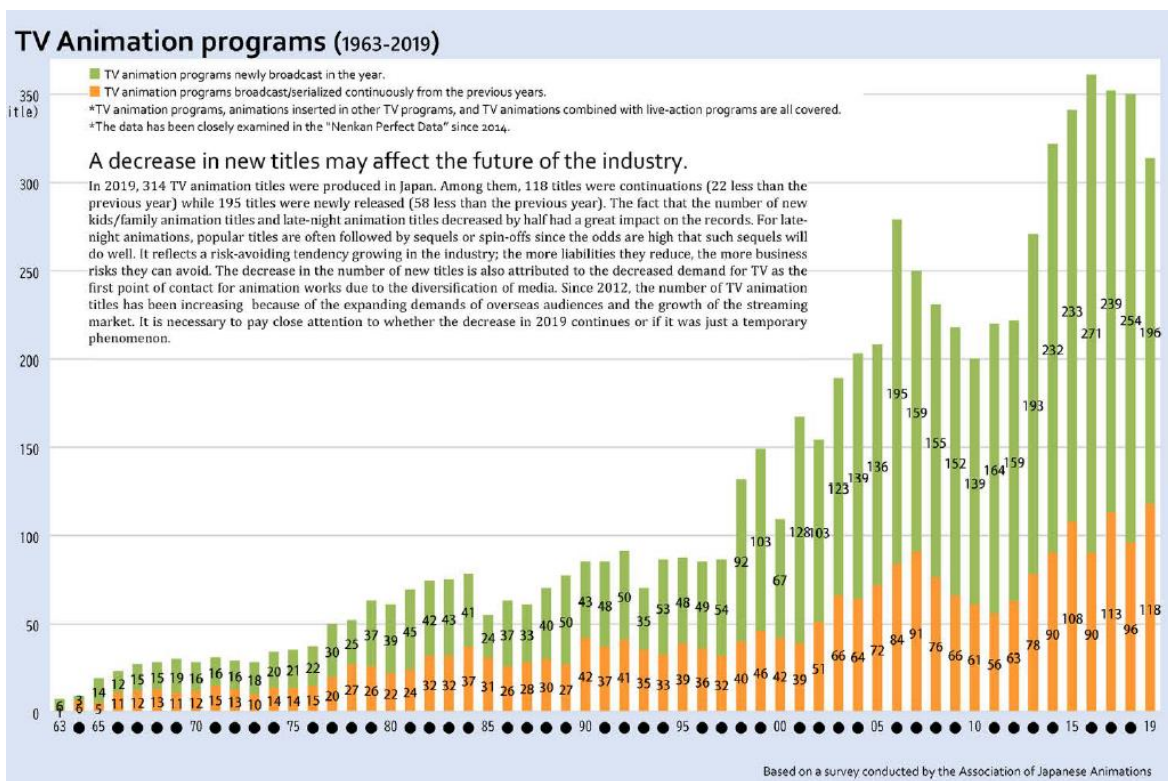


Abb. 7: TV Animation programs (1963-2019, Masuda et al. o.S)

Der Zeichentrickfilm mit den meisten Auszeichnungen aller Zeiten war 2001 ebenfalls ein Anime: *Sen to Chihiro no kamikakushi*, in Deutschland bekannt als *Chihiros Reise ins Zauberland*, ist der zweiterfolgreichste japanische Film (229,6 Millionen US-Dollar Einnahmen) und wurde 2016 auf einer Rangliste der BBC der bis dato besten Filme des 21. Jahrhunderts auf Platz Vier gewählt („100 Greatest Films“ o.S.). Überholt wurde *Sen to Chihiro no kamikakushi* dann im Jahr 2016 mit einem Einspielergebnis von 358 Millionen US-Dollar von *Kimi no na wa* (deutscher Titel: *Your name – gestern, heute und für immer*), der auch international sehr beliebt war.

Unter anderem heben diese Zahlen hervor, dass es sich beim Anime um ein Mainstream-Phänomen der Populärkultur handelt: die Produktionen reichen von Klassikern mit Kult-Status bis hin zu schnelllebigen Erzeugnissen, die in ihrer Beliebtheit auf dem Markt steigen und fallen. In der Forschung wird der Anime verstärkt im letzten Jahrzehnt als eine intellektuell anspruchsvolle Kunst angesehen (Napier, *Anime* 4). Hinzu kommt, dass 90% aller Animes auf einem Manga basieren und sich insofern eine gemeinsame Entwicklung teilen (Trautlein o.S.). Werke wie *Neon Genesis Evangelion*, das ohne Manga-Vorlage geschaffen wurde und sich seit seiner Erstausstrahlung 1995 starker Beliebtheit in Japan erfreut, bilden dabei seltene Ausnahmen. Genau wie Mangas blicken Animes somit auf Wurzeln in gehobenen kulturellen Traditionen wie den japanischen Künsten des *Kabukis* und der Holzschnitte zurück.

Damit einher geht der Gedanke des *Utsushi*. Der Begriff ist verwandt, aber nicht zu verwechseln mit *Mozo*, das ‚kopieren‘ oder ‚reproduzieren‘ bedeutet. Anders als *Mozo* handelt es sich bei *Utsushi* jedoch nicht um eine einfache Replikation eines Werkes, sondern um einen Dialog zwischen Künstler und vorangegangenen Meistern. Traditionell wurde *Utsushi* genutzt, um beispielsweise Literatur, Kalligraphie oder Gemälde zu sichern. Dabei wurde diese Kunst des Kopierens jedoch keineswegs als Aufgabe für Anfänger betrachtet, sondern erfahrenen Künstlern anvertraut. Diese sollten das Können anderer Meister bis zur Perfektion aufnehmen, ohne an eigener Individualität oder Kreativität zu verlieren (Koga 67). Ein Beispiel dafür ist *Kabuki*, bei dessen Aufführung es darum geht, dass Schauspieler möglichst getreu den Meister-Interpret oder die Vorlage einer lebenden Berühmtheit kopieren. Unter diesem Gesichtspunkt ist auch zu bewerten, weshalb in Japan meist nicht nach einer Einzigartigkeit in künstlerischen Medien gestrebt wird, wie dies im Westen häufiger der Fall ist. Diese weit verbreitete Akzeptanz des Kopierens ist nicht nur in Schauspiel und Kunst, sondern auch beim Anime zu finden. Autoren und Designer kopieren narrative und künstlerische Aspekte von vorangegangenen Werken, wie etwa Mangas, von anderen berühmten Designern und Autoren innerhalb und außerhalb Japans. Seit seiner Verbreitung profitiert der Anime somit vom Einfluss des Mangas als Vorgänger, der durch seine Leser bereits ein potenzielles Publikum für die animierte Umsetzung liefert.

Ähnliches wie bei der Erfolgsgeschichte des Mangas als Medium lässt sich dadurch bei Animes beobachten: mit Ende des zweiten Weltkriegs und einer Entwicklung hin zur US-Kultur im Filmwesen in Japan durch Walt Disney wurde ein Massenpublikum für Animationen als Unterhaltungsmedium geschaffen. Auch hier ist dies nicht als Kopieren von US-amerikanischen Filmstilen per se zu verstehen, sondern im Sinne von *Utsushi* eine Übernahme etablierter Medienformate. Anime- und Manga-Künstler entwickelten sich jedoch durchaus mit eigenen Stilen darüber hinaus. Tezuka, der zuvor erwähnte Schöpfer von *Astroboy*, erstellte beispielsweise in seiner langen Karriere rund 150.000 Seiten an Manga-Material, das immer wieder mit Innovationen überraschte (Drazen 22). Tezuka ließ sich dabei transnational von Walt Disney als auch vom French New Wave Cinema inspirieren (Drazen 22).²⁵

Ebenfalls in der Nachkriegszeit ersetzte das Fernsehen das Kino als wichtigstes Massenmedium, das Autoren und Designern ermöglichte, komplexe narrative Plots in serieller Form zu entwickeln (Napier, *Anime* 17). Drazen konstatiert, dass der Bedarf nach langen

²⁵ Durch die genannten Einflüsse führte Tezuka beispielsweise extreme Nahaufnahmen oder Kameraschwenks aus Filmen in seinen Mangas als Teil der visuellen Ästhetik ein (Drazen 22).

Serien in den 1980er-Jahren einen weiteren Aufschwung erlebte, als die Zahl der Fernsehsender weiter zunahm (24). Um Sendezeit füllen zu können eigneten sich Anime-Serien mit vielen Staffeln besonders gut. Der konstant hohe Konsum verlangte eine sehr schnelle Massenproduktion. Die Folge war eine Vielzahl an schlecht bezahlten Anime-Designern, die Tausende von Bildfolgen produzierten. Dem entgegen stand, dass – wie bereits erwähnt – Animes fast immer auf Mangas fußten, die komplexe narrative Inhalte thematisierten. Dem ist es zu verdanken, dass der Respekt für Kreativität und innovative Themen von Mangas während der Industrialisierung und in Rahmen von Massenproduktionen von Animes in eben diese transferiert wurden.

Darüber hinaus weist der Anime aber einen künstlerischen Anspruch auf, indem er Maßstäbe für Kino und Photographie des 20. Jahrhunderts setzt (Napier, *Anime* 4). Ein schnelles Aufeinanderfolgen von Bildern, die die Illusion einer Bewegung erzeugen, steht im Fokus jeder Anime-Technik. Diese Technik entwickelte sich in der Geschichte des Animes kontinuierlich weiter. Ein gutes Beispiel hierfür ist der Anime *Jumping* von Osamu Tezuka aus dem Jahr 1984. Er verwendete die Technik der Kondensation, also elliptische Schnitte, um die Wahrnehmung der erzählten Zeit zu verändern, wodurch der narrative Prozess wesentlich beschleunigt und die Assoziation zwischen der Handlung und ihrem Ergebnis klarer herausgestellt wird. Im Gegensatz dazu kann der Anime, anders als der Manga, aber auch mit Geräuschen oder deren Gegensatz in Form von Geräusch-Pausen arbeiten. Diese sogenannten *Silent Breaths*, im Japanischen *Ma* genannt, sind ebenfalls ein wichtiger Teil der Geschichte des Animes. Hier wird auf einen Stil im *Kabuki* zurückgegriffen, bei dem Schauspieler Pausen einlegen, um einen geschichtlichen Rückblick einzuleiten. Die Definition als *Senu Tokoro ga Omodshiroki* lässt sich dabei mit ‚das, was der Schauspieler nicht macht, interessiert den Zuschauer‘ übersetzen. Das Stilmittel gibt einen exemplarischen Einblick in die komplexen Zusammenhänge zwischen traditioneller japanischer Kultur und Anime.

Ein deutlich modernerer Ausdruck dieser Verbindung ist die Kultur des *Otakus*. Übersetzt kann der Begriff sowohl für ‚Zuhause‘, ‚Familie‘ und ‚Du‘ stehen. *Otaku* bezieht sich auf Personen eines sozialen Phänomens, das in den 1980er Jahren mit der Massenproduktion von Animes entstanden ist. Definitionen umfassen dabei ‚sozial-isolierte Personen‘ bis zu ‚Fans von Manga und Anime‘: Lamarre definiert *Otaku* als „not a fixed subject who consumes anime objects or patronizes anime world. The otaku is an interactor [...] a cooperator in the production and promotion of the expanding world“ (153). Interessant ist hier die Rezipientenperspektive, die Lamarre einbringt. Durch die stark ausgeprägte Fangemeinde, die unter *Otaku* besteht, beschreibt er Rezipienten, die auch Erschaffer sind. Nicht

zufällig erinnert diese Verbindung an das „Producers-Produsage“-Konzept von Bruns (99-106). Seine sogenannte User-geführte Content-Erstellung im Zuge des Web 2.0 wird besonders von *Otaku* genutzt, die sich über das Internet organisieren und austauschen (99).

Mit der Wende zum 21. Jahrhundert ist ein Wandel in der Auffassung dieser Kultur zu finden. In seiner Entstehungszeit war der Begriff *Otaku* überwiegend negativ belegt und beschrieb Menschen mit einem obsessiven Interesse an Mangas und Animes. Die Welt der Mangas und Animes in die reale Welt zu übertragen, kann als Phänomen in der *Otaku*-Kultur angesehen werden. Durch Avatare und digitale Interaktion findet inzwischen auch eine Übertragung in die virtuelle Welt statt. Ein besonderer Trend sind dabei sogenannte Anime-Pilgerfahrten an Spielorte von Animes, sowie Cosplay. Durch das Verkleiden als Anime- oder Mangafiguren liefern *Otaku* einen zusätzlichen Input für das Manga- oder Anime-Universum. Miyadai schlüsselt dieses Verhältnis zwischen Fans und Medium durch Cosplay weiter auf (231). In dem Kontrast zwischen beispielsweise schüchternen weiblichen Figuren und ihrem sozialen Einfluss in Form von Cosplay sieht er einen Beleg darin, wie Fans Macro-Veränderungen bewirken (231). Zusammengefasst trägt das heutige Verständnis von *Otaku* zu einer schwindenden Negativ-Belegung in der japanischen Gesellschaft bei.

Wells liefert eine Erklärung für die enge Fangemeinde, die um Animes entsteht. Er bezeichnet Animation als „the most important creative form of the twenty-first century. Animation as an art, an approach, an aesthetic and an application“ (1). Er sieht den Anime als ein Medium, das sich von anderen modernen Medien wesentlich unterscheidet, da diese ein Output der Realität sind und auf diese referenzieren. Der Anime hingegen bricht bewusst mit der Realität und legt den Fokus auf das Fantastische (Napier, *Anime* 7). Indem das Medium außerdem in Form von (Kurz-) Filmen, Serien und einer ausgeprägten weiterführenden Vermarktung in Erscheinung treten kann, entsteht der Eindruck, Animation könne in verschiedensten Formen auftauchen und sind omnipräsent (Wells 1).

Zudem stellt Napier die Überlegung in den Raum, dass mit fortschreitender Digitalisierung und technologischen Entwicklungen Menschen immer mehr in einer Welt aus mentalen sowie technologischen Konstrukten leben (*Anime* 7). Daraus ergebe sich die Erwartungshaltung des Zuschauenden an den Anime, Alternativen zur Realität vorgestellt zu bekommen und „no underlying expectation of any kind of normality“ zu haben – womit sich laut Napier der Anime ebenfalls maßgeblich von anderen filmischen Medien abhebt (*Anime* XII). Als weiteres Motiv für die Entwicklung des Animes nennt Napier Eskapismus, mit dem sie die thematische Neuorientierung erklärt, die im folgenden Kapitel vorgestellt wird (*Anime* 33). Allerdings betont sie auch, dass neben Animes, die als Kompensation sozialer

Ängste genutzt werden, andere auch explizit Alternativen zu sozial gängigen Normen anbieten (*Anime* 33).

Durch eine starke Rezession in den 1980er und 1990er Jahren erlebte Japan nach einer Hochphase einen enormen wirtschaftlichen Niedergang, der laut Yoda mit „a disintegrating social order, and the virtual absence of ethical and competent leadership“ verbunden war (zitiert nach Napier, *Anime* XVI). Darauf bezogen konstatiert Napier eine Nation, die „deeply uneasy with its past, present and future“ ist (*Anime* 16). Die Enttäuschung einer gegenwärtig komplexen, unzufriedenstellenden Welt macht den Wunsch einer Flucht aus dieser erklärbar. Die Autorin schlussfolgert, dass Animes sowohl Ventil für Hoffnungen, als auch Albträume der japanischen Gesellschaft sind.

Daraus entsteht in Animes eine Einheit aus unterschiedlich ausgeprägten visuellen Stilelementen in Verbindung mit spezifischen Themen und Fragestellungen (siehe Kapitel 2.2.2), die ein unverwechselbares alternatives Universum kreieren. Meist enthalten Animes dadurch deutlich kompliziertere Handlungsstränge als in ihrem westlichen amerikanischen Äquivalent (Napier, *Anime* 10). Die Narration und Dramaturgie ist aber im Vergleich zum vorangegangenen Manga-Werk nicht nur komplizierter, sondern als Ergebnis häufig „more provocative, more tragic, and more highly sexualized“ (Napier, *Anime* 10). Hier wird ebenfalls deutlich, dass der japanische Anime zwar Inspiration in Disney-Produktionen fand, sich aber schon in seinen Anfängen in eine unterschiedliche Richtung bewegte. Mit Hinblick auf seine starke Verankerung im Fernsehprogramm weist der Anime eine stärkere Zielgruppen-Orientierung im Vergleich zu einem erwachsenen Publikum auf (Napier, *Anime* 17).

Auch auf visueller Ebene sind Animes von anderen animierten Produktionen meist deutlich zu unterscheiden. Drazen stellte allerdings eine geringe bis fehlende Fokussierung auf japanische Ikonographie bei Figuren fest, etwa hinsichtlich der Gesichtszüge in Animes (24). Gleichzeitig kann dies als ein Faktor betrachtet werden, der dem Anime dazu verholfen hat, weltweit ohne regionale Adaptionen konsumiert zu werden. Drazen argumentiert sogar, dass gerade diese Eigenschaft in der Anfangsphase des Fernsehens entscheidend war, sodass Rundfunkveranstalter Animes als Teil eines experimentellen Ansatzes ins Programm aufnahmen (24). Die Gestaltung der Figuren folgt in erster Linie Schönheitsidealen, die eher westlich sind beziehungsweise – mit Blick auf den Einfluss der *Kawaii*-Kultur – dem Kindchenschema folgen. Daraus resultierend sind Figuren in Animes nur sehr selten einer kulturellen Identität zuzuordnen. Laut Drazen erlaubt dies, dass der Anime zwar als in seinen Ursprüngen japanisches Format verstanden wird, die Identifikation mit den Inhalten für die Zuschauenden aber global vereinfacht wird – nicht zuletzt, weil durch Umbenennungen von

Figuren oder veränderte Übersetzungen die Werke zusätzlich ethnisch unspezifischer gemacht werden können (24).

Somit ergibt sich, dass der Anime stärker mit *Nihonjin Banare* assoziiert wird, was so viel bedeutet wie ‚nicht repräsentativ für die japanische Realität‘. Diese Eigenschaft erlaubt Adaptionprozesse zwischen Hollywood und Anime-Filmen japanischer Studios, wie sich an zahlreichen ähnlichen Themen und deren Umsetzungen zeigt. Beispiele hierfür sind *Ghost in the Shell* (Oshii, 1995) und *Matrix* (Wachowskis, 1999), *Pafekuto Buru* (Kon, 1997) und *Black Swan* (Aronofsky, 2010) sowie *Paprika* (Kon, 2006) und *Inception* (Nolan, 2010). In diesen Fällen ging die japanische Produktion stets der amerikanischen Verfilmung voraus. Japanische Produzenten suchen zwar Inspiration in ihren westlichen Counterparts Disney und Hollywood, doch Animes sich hauptsächlich in den Diskurs der globalen Filmkultur einzuordnen. Aus der Komplexität des Anime in seinen Sub-Genres, visuellen Gestaltungsmöglichkeiten und transmedialen Outputs ergibt sich eine Vielzahl an Themen.

2.2.2 Schlüsselthemen und Genres in Animes

Die thematische Ähnlichkeit von Mangas und Animes resultiert ebenfalls daraus, dass Animes zumeist auf Manga-Vorlagen basieren. Laut Craig profitieren Animes von der japanischen Wertschätzung für qualitativ hochwertige Kunst und einer reichen mythologischen Kultur (6-7). Er sieht beides als Quelle sowohl für Ideen als auch Expertise an. Brown beschreibt Animes als „one of the most explosive forms of visual culture to emerge at the crossroads of transnational cultural production“ (1). Eine weitere Besonderheit, die sich aus seiner Historie ergibt, ist, dass der Anime schon immer ein Medium war, das sich stark an aktuellen Trends orientiert. Obwohl auf Grund der Vielzahl an Themen in Animes von einer Pauschalisierung abzusehen ist, beschreibt Napier „a darkening of anime subject matter“ in den letzten Jahrzehnten (*Anime XIV*). Als Beispiel führt sie Takahashi Rumiko an, der zunächst komödiantische Werke wie *Ranma 1/2* (1989-1992) und *Urusei Yatsura* (1981-1986) veröffentlichte. Mit der Serie *Inuyasha* (2000-2004), die weltweit große Erfolge feierte, fokussierte er sich zunehmend auf Themen wie Tod, familiäre Probleme und Neurosen. Ähnliche Beispiele führt Napier für *Shōjo*-Animes mit komplexen Inhalten auf, die in ihrer Anfangsphase aus leicht zugänglichen Mädchen-Mangas entstanden sind und dann ästhetisch überarbeitet wurden (*Anime XIV*). So ergibt sich ein Trend, welcher eine zunehmende Anzahl an Anime-Helden mit psychischen Problemen erkennen lässt. Dadurch ergeben sich psychologisch komplex und belastete Figuren, die sich auch in *Death Note*, *Oldboy* und

Ghost in the Shell finden. Mit Fokus auf Adaptionen beschreibt die Autorin zudem, dass gerade die ernsthafteren und herausfordernden Inhalte von Animes im Vergleich zu US-amerikanischen Produktionen junge US-Amerikaner angezogen haben (Napier, *Anime* XIV).

Ein weiterer Trend ist das Fehlen von neueren apokalyptischen Serien oder Filmen. Zwar werden beispielsweise mit *Ghost in the Shell* in Hollywood neue Science Fiction-Filme mit Endzeit-Szenarios produziert. Hier darf jedoch nicht vergessen werden, dass es sich bei *Ghost in the Shell* eigentlich um einen seit Jahrzehnten bestehenden Manga von Masamune Shirow und einen späteren Anime handelt. Laut Cavallaro besteht vor allem durch Cyberpunk ein klarer Trend hin zu Fantasie und surrealen Themen (XII). Diese Aussage muss jedoch zeitlich eingeordnet werden, da sie diese in ihrem Werk Anfang 2000 trifft und somit zu einer Zeit, in der Cyberpunk als Genre aufstrebend war. Aufgrund seines hohen Grades an Flexibilität in Darstellungen ist der Anime allerdings nach wie vor für Fantasie-Inhalte besonders gut geeignet. Die Tropen von Fantasie – übernatürliche Kräfte, Metamorphose und Doppelgänger – erwecken laut Napier in einer großen Anzahl von Animes, wie beispielsweise *Spirited Away* (2001), explizite oder implizite Parallelen mit Märchen und Folklore (*Anime* 124).

Dominant bleibt Cyperpunk als Genre und dessen neuere, apokalyptisch anmutenden Formen dennoch auch nach 2000. Ein geeignetes Beispiel ist das *Ghost in the Shell*-Universum, das Realverfilmungen, Animefilme und -serien umfasst. Die letzte Realisierung daraus ist die japanische Original Net Animation *Ghost in the Shell: SAC_2045* (2020), bei der eine Finanzkrise als Schauplatz im Fokus steht.²⁶ Bereits der Folgeteil *Ghost in the Shell: Inosensu* (2004) nach dem Anime-Erfolg *Ghost in the Shell* (1995), der zwar immer noch die gleiche techno-dystopische Welt zum Schauplatz hat, wird deutlich mehr von Aspekten des Unheimlichen dominiert als von Cyberpunk. Cyberpunk wiederum ist bekannt aus westlichen Klassikern wie *Neuromancer* (1984) von William Gibson, und erfuhr mit dem sogenannten Mecha-Anime – Kurzform für *Mechanical* – auch in Japan weite Verbreitung. Während im *Astroboy*-Anime (1963-1966) der Roboter als wichtiges Thema in der japanischen Populärkultur noch in ein positives Licht gestellt wurde, sind heute Tendenzen zu erkennen, die künstliche Intelligenz zwielichtig darstellen. Telotte sieht hier, ähnlich wie Napier, einen Zusammenhang zwischen den Herausforderungen und Bedenken der Bevölkerung in einer zunehmend technisierten Welt (170). Eng mit der Thematik des Cyborgs verknüpft ist auch

²⁶ Original Net Animation (ONA) bedeutet, dass die Animation zuerst oder exklusiv online im Web veröffentlicht wird.

die Geschlechterfrage. Geschlechterrollen und fließende Übergänge zwischen den Geschlechteridentitäten sind sowohl Teil von *Shōjo*-Romanzen, als auch von den bereits erwähnten *Yaoi*-Animes. Hinzu kommen die drastischen Veränderungen der Rolle der Frau in den letzten Jahrzehnten, die – so interpretiert Napier – dafür sorgen, dass eine Vielzahl der Animehelden weiblich sind. Da Napier den Anime vor allem als Antwort auf zeitgenössische Entwicklungen sieht, bezeichnet sie in Bezug auf Gender die Metamorphose als Schlüssel trope (*Anime* 121). „Fluctuating identities that transcend any fixed subjectivity“ zeichnen daher viele Animes aus (Napier, *Anime* 121). Dementsprechend werden Figuren außerhalb von traditionellen Geschlechterrollen und stattdessen in einer großen Palette möglicher Identitäten präsentiert (Napier *Anime* 121). Napier sieht den Anime dabei nicht nur als Reflektion des zeitgenössischen Geschehens, sondern vielmehr als Antwort darauf (*Anime* 122). Gerade weil, laut ihr, japanische Männer sich von ihren traditionellen Vorstellungen von Männlichkeit entfernen müssen, erkunden aktuelle Produktionen, wie männliche Figuren beispielsweise Angst, Einsamkeit oder Depressionen ausdrücken können (*Anime* 121). Allerdings ist Napiers Werk zu Beginn der 2000er-Jahre einzuordnen, sodass weitere Entwicklungen im Feld der Geschlechterrollen zu erwarten sind.

Sich schnell veränderte Persönlichkeiten können thematisch, wie schon beim Manga zugeordnet, auch für Animes unter ‚Heldentum und Kampf‘ zusammengefasst werden. Allerdings wird hierbei stärker der Fokus auf innere Kämpfe mit der eigenen Persönlichkeit oder der eigenen Beziehung zu anderen Figuren gerückt. Während Religion, Sexualität und Selbstfindung beständige Themen bleiben, passt sich der Anime mit Blick auf „narrative pace“ und „transforming imagery“ durchaus der sich konstant verändernden Welt an, wie Napier darstellt:

Anime may be the perfect medium to capture what is perhaps the overriding issues of our day [...] the animated medium is superbly positioned to illustrate the atmosphere of change permeating not only Japanese society but also all industrialized or industrializing societies [...] Moving at rapid – sometimes breakneck – pace and predicated upon the instability of form, animation is both a symptom and a metaphor for a society obsessed with change and speculation. (*Anime* 12)

Das Ende des Zitats verdeutlicht, wie der Anime sowohl in seiner Form als auch in seinen Inhalten, zu denen, wie erwähnt, Religion, Sexualität und Selbstfindung zählen, in einem Spannungsfeld zur japanischen Gesellschaft steht. Obwohl Religionen und Spiritualität im japanischen Alltag – für Außenstehende – augenscheinlich synkretistische, säkularisierte oder gar atheistische Züge aufweisen, kommen ihnen in Mangas und Animes häufig

wichtige Funktionen zu, wie z.B. die Ausgestaltung der narrativen Welt. Der kollektivistische Gedanke ist eine der Kerneigenschaften der japanischen Gesellschaft, während die Medien den Individualismus in den Fokus rücken. Und auch für Sexualität ergeben sich auffällige Diskrepanzen. Die japanische Kultur ist eine Kultur nahezu ohne Körperkontakt im öffentlichen Leben. Eines der plakativsten Beispiele ist wohl die Begrüßung, die durch Verbeugung ausgedrückt wird. Zärtliche Gesten, wie etwa Küsse, sind in der Öffentlichkeit bis heute geächtet. Dem entgegen ist die angesprochene Sexualisierung von insbesondere weiblichen Figuren im Anime ebenso omnipräsent wie im Manga. Diese Beispiele verdeutlichen, wie sehr der Anime in einem komplexen Verhältnis zu seiner Gesellschaft und ihren Veränderungen steht. Zudem wird deutlich, dass der Anime ein Medium der „de-assurance“ ist (Napier, „Master Narratives“ 467). Für Zuschauende, die mit einem Kino der ‚Reassurance‘ vertraut sind, in dem das Erwartete passiert, bricht der Anime damit bewusst. Bekannte Themen werden in einen komplizierten Kontext gestellt und basieren meist auf moralischen Dilemmata. Napier legt daraus resultierend nahe, dass der Reiz des Anime in seiner Ungewissheit liegt, welche die Ungewissheit im Leben der Menschen widerspiegeln soll (*Anime* 33).

2.3 *Soft Nationalism* oder mediale Verzerrung?

In der globalen Verbreitung und Beliebtheit von Mangas und Animes sehen manche ein Zeichen für deren Kulturlosigkeit als Massengut, während andere darin einen Beleg für die Ausdruckskraft der beiden Medien als japanisches Kulturgut sehen (Allison, „Portable Monsters“ 383). Wie vorab erklärt wurde, gehört der Ausdruck nationaler Identität durch populäre Kultur zur japanischen Geschichte. Hinzu kommt das Streben Japans nach kultureller Einzigartigkeit in Abgrenzung zu anderen Ländern. Seit den 1980er-Jahren wird in der Forschung dafür der Begriff *Nihonjin-ron* herangezogen: „Within Japan, the entire nihonjinron genre is a national-level meditation on ‘the unique and homogeneous Japanese society’ that has allegedly persisted without change since before the war“ (McVeigh o.S.). Der Begriff erläutert die Suche danach, was es bedeutet, Japaner zu sein. Mangas und Animes werden dabei als Ausdruck von „soft nationalism“ angesehen (Iwabuchi, *Recentering Globalization* 451). Dem Verständnis von McVeigh folgend drückt sich „soft nationalism“ in den Praktiken einer Bevölkerung im alltäglichen Leben aus, genauer in den Bereichen Bildungssystem, in der Staatsideologie, in der Kultur und im sozialen Leben (o.S.). Ein Bild von diesem weichen Nationalismus gibt die Kontroverse im Jahr 1994 über *The Lion King*

(1994). Mehrere japanische Künstler sahen in dem Zeichentrickfilm die Verfilmung von Osamu Tezukas Manga *Janguru taitai* (dt. König des Dschungels, 1950-1954) und konfrontierten Disney mit Plagiatsvorwürfen. Fans, Kunstschaffende sowie Produzierende behandelten die Diskussion in Japan als eine Kränkung des nationalen Stolzes (Kuwahara 45).

In den letzten Jahrzehnten wurden die beiden stärksten kulturellen Exportgüter aber auch als Werkzeug der Diplomatie genutzt. So beschrieb der ehemalige Außenminister Japans, Taro Aso, Mangas und Animes als eine Möglichkeit, um „Japan’s brand image“ zu fördern und im Rahmen der Beziehungen zu anderen Nationen japanische Denkweisen und Werte zu vermitteln (Aso o.S.). Teil des weichen Nationalismus ist laut Iwabuchi aber auch ein ambivalenter Charakter: Mangas und Animes bewusst auch für ausländische Rezipienten zu erstellen, reduziere die „Japaneseness“ der beiden Medien (*Recentering Globalization* 456). Dies würde die Schnittmenge an Gemeinsamkeiten zwischen Manga und Comic, beziehungsweise Zeichentrick und Anime erhöhen. Ein prominentes Beispiel ist der 2005 erschienene Manga *The Adventures of CG*. Bei diesem Werk handelt es sich um einen im Original englischsprachigen Manga, der in Amerika produziert wird. Während der Zeichenstil typischen Manga-Konventionen entspricht, dreht sich die Handlung um eine College-Studentin aus Ohio, die ein Auslandssemester in Tokyo verbringt. Ein weiteres Beispiel ist die Anime-Serie *Arupusu no Shōjo Haiji* (dt. Titel: *Heidi*, 1974), die sich auf die schweizerische Buchvorlage bezieht. Am Zeichenstil zwar klar als japanische Anime-Produktion zu erkennen, dreht sich die Serie um ein kleines Mädchen, das zu ihrem Verwandten in die Berge der Schweiz zieht. Neben vollständig japanischen Produktionen, wie *Heidi*, und im Westen produzierte Animes, wie *The Adventures of CG*, gibt es aber auch japanische Produktionen, die anschließend für den Westen adaptiert werden. Als Beispiel ist hier die bekannte Serie *Sailor Moon* (1991-1997) zu nennen. Die Firma DIC Entertainment produzierte den Anime für das englischsprachige Publikum als Kinderserie. Daraus ergaben sich Änderungen in der Handlung, die teils kritisch zu betrachten sind. So wurde in der Folge *Day of Destiny* aus der Ermordung der Sailor Senshi eine Entführung gemacht, um dem jüngeren Publikum gerecht zu werden. In Fällen von gleichgeschlechtlichen romantischen Beziehungen in der Serie wurden diese durch Anpassen einer der Stimmen der Figuren von männlich zu weiblich geändert. Zensiert wurde außerdem die homosexuelle Liebesbeziehung zwischen der hyperfemininen Sailor Neptune und Sailor Uranus, indem die beiden Hauptfiguren zu Cousinen gemacht wurden. Das ironische Ergebnis dabei war, dass die beiden Figuren aufgrund der häufigen Flirts miteinander in einem überraschend engen Verhältnis zueinander zu stehen schienen. Close führt die homophobe Zensur in ihrem Artikel „Moon Prism

Power!: Censorship as adaptation in the case of *Sailor Moon*“ darauf zurück, dass Homosexualität in der Populärkultur in den USA besonders in den 1990er-Jahren ein politisch angespanntes Thema war (275).

Darüber hinaus lässt sich eine De-Kontextualisierung feststellen, wenn japanische Zeichen für die Veröffentlichung im Westen entfernt wurden, wie Abbildung 8 zeigt.



Abb. 8: Leere Banner vs Kanji (D'Andria o.S.)

Es sollte aber bedacht werden, dass selbstverständlich nicht alle Mangas und Animes mit einem ausländischen Publikum als zusätzlicher Zielgruppe produziert oder auf diese zugeschnitten adaptiert werden. Mit Ono (1996) und Kawakatsu (2006) lassen sich auch Quellen heranziehen, die zu ihrer Zeit betonen, dass die japanischen Medienformate mit einer japanischen Konsumenten-Zielgruppe erstellt werden: „Publishers target only local readers and have no intention of altering the traditional right-to-left-formatting“ (Kawakatsu 14). Tatsächlich werden Mangas, die in andere Sprachen übersetzt werden, dennoch analog zum japanischen Original von rechts nach links geblättert und je Seite im japanischen Stil gegen den Uhrzeigersinn gelesen. In den USA ist dies jedoch erst seit den 2000ern der Fall. Im Jahr 2002 standardisierte Tokyopop, einer der großen Manga-Verleger, den Preis und das Format seiner Mangas und druckte sie wie im Original aus, um sie als authentischer zu vermarkten (Prough 61). Das standardisierte Format ist gleichzusetzen mit der japanischen Leseweise und erforderte keine Änderung der Reihenfolge der Panels und Seiten mehr. Das Neuordnen der Seiten hatte in der Vergangenheit den Veröffentlichungsprozess in den USA maßgeblich verkompliziert (Prough 61). Andere Verlagshäuser legten daraufhin nach. Laut Tokyopop war Auslöser der Entscheidung unter anderem, dass Manga-Verlage und -Künstler in Japan den Vorschlag ablehnten, ihre künstlerischen Kreationen so zu modifizieren, dass sie einem amerikanischen Format entsprechen (Prough 61).

Die Aussage von Koji Senda, Direktor des Anime-Centers in Tokyo, unterstützt diese Überlegung: „Producers sometimes request certain emphases, which could include an export style. Artists, though, have special emphases (*kouji*) and styles; some may fit international tastes, but they don't set out to create a 'foreign' product“ (zitiert in Koyama-Richard 212).

Auch wenn eine gemeinsame Schnittmenge bestehen mag, heben sich Mangas und Animes nach wie vor von Comics und Cartoons ab, auch über den Zeichenstil hinaus. Das westliche Publikum aus Europa und Nordamerika kennt im Wesentlichen zwei verschiedene

Typen an westlichen Cartoons: die auf jüngere Zuschauende und Familien abzielenden sowie die auf Erwachsene als Zielgruppe fokussierenden. Typische Beispiele für Kinder- und Jugendzeichentrick sind humorvolle Serien, wie *Tom und Jerry* (1940-1967) und erzieherisch-informative Formate, wie *Team Umizoomi* (2011). Unter (jungen) Erwachsenen sind hingegen Serien wie *Family Guy* (1999-heute) oder *The Simpsons* (1989-heute) bekannt. Sie weisen einen satirischen, bisweilen sarkastischen Humor auf. Bezeichnend für die genannten westlichen Serien ist, dass kaum Kontinuität zwischen den einzelnen Episoden besteht. Dadurch ist es nahezu egal, wann ein Zuschauender in die Serie einsteigt und wie regelmäßig er diese verfolgt. Die in sich geschlossene Handlung der Episoden machen die Beispiele somit zu *Series*, die von einem *Serial* mit einer über die Episoden hinweg fortlaufenden Handlung zu unterscheiden ist. Des Weiteren ist zumindest bei den genannten Beispielen kaum eine charakterliche Entwicklung der Figuren zu beobachten. Diese beiden Eigenschaften unterscheiden Comics und Cartoons – neben zahlreichen anderen Aspekten – häufig von den japanischen Formaten.

Indem Mangas und Animes ein großes Spektrum an Genres wie Romantik, Action, Horror und Komödie abbilden, ähneln sie in diesem Punkt mehr dem US-Film, allerdings in gezeichneter und serieller Form (Napier, *Anime* 6). Bryce und Davis stellen in „An Overview of Manga Genres“ eine Übersicht bereit, die die Tiefe der Genre-Hybridität in Mangas in den Vordergrund rückt. Sie zeigen, wie Merkmale, die für ein Genre spezifisch sind, häufig mit anderen Elementen kreativ kombiniert werden, sodass die Attraktivität für die Leserschaft sowie die Entwicklung von Handlung und Figuren gefördert wird (34).

Eng verbunden mit dem Nischensegment des Mangas ist auch, dass *Otakus* als leidenschaftliche Fans in Japan gesellschaftlich weniger kritisch gesehen werden, als dies in den Vereinigten Staaten von Amerika der Fall ist. Zwar erlebte der Begriff *Otaku* in Japan zunächst eine negative Belegung, doch dieser wurde mit der Zeit gesellschaftsfähiger.²⁷ Ins Englische wird der Begriff mit ‚Fanboy‘ oder ‚Fangirl‘ übersetzt. Dies trifft jedoch nicht die negative Belegung, die mit *Otaku* beispielsweise in den Vereinigten Staaten von Amerika verbunden wird. Dort gelten *Otaku* zu Beginn der 2000er-Jahre noch als Teil einer Sub-Kultur (Napier, *Anime* 4). Napier selbst weist allerdings daraufhin, dass sich dies in den kommenden Jahren durchaus verändern könnte (*Anime* 4). Zur Sub-Kultur beitragen mag,

²⁷ Der Begriff des *Otakus* entstammt einem Essay von Akio Nakamori aus dem Jahr 1983. Insbesondere Vorfälle wie der ‚Otaku-Mörder‘, der junge Mädchen 1988/89 im Großraum Tokyo ermordete, haben dem Begriff zunächst eine Negativbelegung verschafft. Nach den Morden beschreibt Kinsella die Stimmung in Japan in Bezug auf die *Otaku*-Kultur als „moral panic“, in der Mangas und Animes als sozial ungesund erachtet wurden (*Adult Manga* 126). Durch die zunehmende Selbstidentifikation als *Otaku*, belegt in einer Studie aus dem Jahr 2013, erfolgte eine Positivierung des Begriffs (Jakusoso o.S.).

dass es im Westen deutlich typischer ist, sich neben *Cosplay*-Events, bei denen Fans sich als Figuren aus der Populärkultur verkleiden, auch über das Internet in virtuellen Fangruppen zu organisieren (Macias o.S.). Interessant ist hier auch, dass Napier selbst in ihrem Werk die Begrifflichkeiten wechselt und den Manga in Japan als Teil der Populärkultur und als Massenmedium beschreibt, während sie in Amerika ebenfalls den Begriff der Sub-Kultur nutzt (Napier *Anime* 4).²⁸

Allison beschreibt, dass westliche Fans gerade aufgrund des Unterschiedes zu westlichen Formaten und aufgrund des für sie fremden Kulturkreises Animes schauen („The Japan Fad“ 16-17). Ivy führt diesen Exotizismus auf westliche Stereotype Japans, wie *Geishas* oder den Berg Fuji, zurück (26). Iwabuchi fügt hinzu, dass „the western gaze“ genutzt wird, um den Mythos zu nähren, dass Japan zu einzigartig sei, um von anderen verstanden zu werden („Complicit exoticism“ 49-52). Stereotype Bilder Japans, die in westlichen Ländern zirkulieren, sind eine paradoxe Kombination aus Traditionalismus (*Samurai*, *Geishas*, etc.) und High-Tech, wie in Hollywood-Filmen wie *Bladerunner* (1982) zu sehen ist. Dieses Bild paradoxer Fremdheit hat eine lange Geschichte und deutet laut Iwabuchi auf den westlichen Wunsch hin, das Anderssein Japans mit ‚erkennbaren‘ Geheimnissen zu versehen („Complicit exoticism“ 49-52). Dies bezeichnen Morley und Robins als „Techno-Orientalism“ (36). Prough belegt außerdem, dass der Konsum von Mangas und Animes zugenommen hat, seit japanische Besonderheiten in den Werken stärker bewahrt werden (65). Es geht also auch um das Konsumieren kultureller Differenzen. Laut Allison ist Japan für US-Zuschauende ein „place whose meaning fluctuates between the phantasmal and real, the foreign and familiar, the strange and everyday“ („The Japan Fad“ 16). Für amerikanische Fans sind Animes also attraktiv, weil sie westlichen – insbesondere amerikanischen – Genres nicht zuletzt durch Einflüsse aus Disney und Inspirationen aus der westlichen Welt durchaus ähneln, sie gleichzeitig aber im Sinne des *Utsushi* auch verändern. Dies geschieht in einem Adaptionsprozess, in dem japanische Mangas und Animes jedoch auch dem nach wie vor dominanten japanischen Markt gerecht werden müssen. Indem Animes häufig mit expliziten Darstellungen von Gewalt, Sexualität und anderen Erwachsenen-Themen arbeiten, im Westen jedoch

²⁸ *Subculture: The Meaning of Style* (1979) von Hebdige war einer der ersten akademischen Texte, die sich mit der Entwicklung einer wachsenden Subkultur in den 1970er-Jahren beschäftigte. Muggleton verweist mit dem Begriff der Subkultur auf Veränderungen in kulturellen Glaubenssystemen, die eine autonome, wenn auch interaktive Beziehung zu sozioökonomischen Faktoren haben (28). Vordergründig sieht er in Subkulturen jedoch einen Ausdruck von kulturellen Werten, die sich beispielsweise von der aktuellen Populärkultur unterscheiden (30). Aufgrund ihres Charakters, vom vorherrschenden Mainstream abzuweichen, haben Subkulturen meist eine negative Konnotation. Aufgrund der Verwendung des Begriffs im US-Kontext und der Differenzierung von einer Populärkultur in Japan in Napiers Forschung ist davon auszugehen, dass sie diese Abweichung vom Mainstream in den USA hervorhebt (*Anime* 4).

überwiegend als Kinderserien vermarktet werden, ergibt sich ein zusätzliches Spannungsfeld.

Der kulturellen Spezifität entgegen argumentierend stellt Napier jedoch fest, dass der Anime häufig einen fehlenden Link zu kulturellen Identitäten aufweist und Moralansichten aufweist (*Anime* 41). Sie führt die Beliebtheit von Animes also auf ein übergeordnetes, wenn nicht gar universales Wertesystem zurück, durch das Geschichten als moralisch erfasst werden können, ohne einem bestimmten Kulturkreis zugeordnet zu sein. Dies ist fraglich, wenn man bedenkt, dass manche Animes gerade aufgrund ihrer vermeintlichen Exotik rezipiert werden. Deutlich nachvollziehbarer ist das Argument hingegen auf ästhetischer Ebene. In den vorangegangenen Kapiteln wurde bereits vorgestellt, dass Figuren oft sexualisiert und kindlich dargestellt werden, indem beispielsweise Augen proportional zu groß und Nasen zu klein dargestellt werden. Eine ethnische Zuweisung erfolgt dabei in der Regel jedoch nicht. Im japanischen Zeichenstil von Mangas und Animes drückt sich eine Stärke aus, diese kulturübergreifend rezipieren zu können. Rezipienten erkennen zwar durch den einzigartigen Stil klar, dass es sich um japanische Medien handelt. Die Figuren hingegen sind mit Körpermerkmalen ausgestattet, die auch mit europäischen Kulturen verbunden werden. Iwabuchi verwendet hierfür den Begriff *Mukokuseki*, der so viel bedeutet wie „without national identity“ (*Recentering Globalization* 71). Er erklärt den Begriff mit „to suggest the mixing of elements of multiple cultural origins, and to imply the erasure of visible ethnic and cultural characteristics“ (Iwabuchi, *Recentering Globalization* 71).

Ein weiterer Aspekt ist, dass der Manga im Westen einen anderen Stellenwert hat als in seinem Ursprungsland. Ein sehr großer Unterschied liegt dabei in der Reihenfolge, in der westliche Rezipienten mit den japanischen Formaten vertraut werden. Während in Japan dem Anime meist ein Manga vorangegangen ist, der erfolgreich genug war, um im Fernsehen umgesetzt zu werden, ist dies im Westen umgekehrt. Historisch kamen Mangas erst aufgrund der Popularität des Animes auf den US-Markt (Prough 57). Bis heute lernen Zuschauer dort meist zunächst den Anime kennen. Ist dieser erfolgreich genug, wird der dazugehörige Manga übersetzt und auf den dortigen Markt gebracht (Ono 6). Durch diesen Prozess wird die Anzahl der Rezipienten, die nach dem Anime zusätzlich den Manga lesen, bereits kleiner. Während in Japan jährlich enorme Auflagen verbucht werden, gelten Comics, Graphic Novels und Mangas beispielsweise in den USA, trotz leichtem Wachstum von 0,4%, noch immer als Nischenmarkt (Pineda o.S.). Indem weniger Konsumenten Mangas kaufen, steigt der Preis, der gezahlt werden muss, damit die Produktionskosten gedeckt werden können. Das macht Mangas im Westen teurer als in Japan. Anders verhält es sich bei

Anime-DVDs. Hier müssen durch die Synchronisation zwar ebenfalls relativ hohe Produktionskosten durch eine verhältnismäßig kleine Zielgruppe getragen werden, doch haben sich die japanischen Produktionsfirmen den regionalen Preisen weitestgehend angepasst. Während in Japan eine Staffel eines Anime schnell bei einem Preis von umgerechnet 100€ liegen kann, werden Animes in den USA oder auch in Europa für meist nur ein Drittel oder sogar weniger dieses Preises verkauft. Insgesamt bleiben Animes dadurch jedoch ein Format, das im TV genutzt wird. Immer häufiger bekommen internationale Fans Animes mit Untertiteln aber auch von anderen Fans. ‚Subtitled by fans for fans‘ ist eine Erscheinung, die verstärkt online auftritt und durch den Begriff ‚Subbing‘ ausgedrückt wird (Newitz 2). Nicht zuletzt ist der größte Teil des Marktwachstums von US-Fans vorangetrieben, die sich über das Internet für einen besseren Zugang zu Mangas und Animes einsetzen (Prough 64). Dementsprechend stellt Streaming einen weiteren häufig genutzten Kanal bei Animes da. Auch das Ausstrahlen von Anime-Filmen in Kinos hat in den letzten Jahren zugenommen.

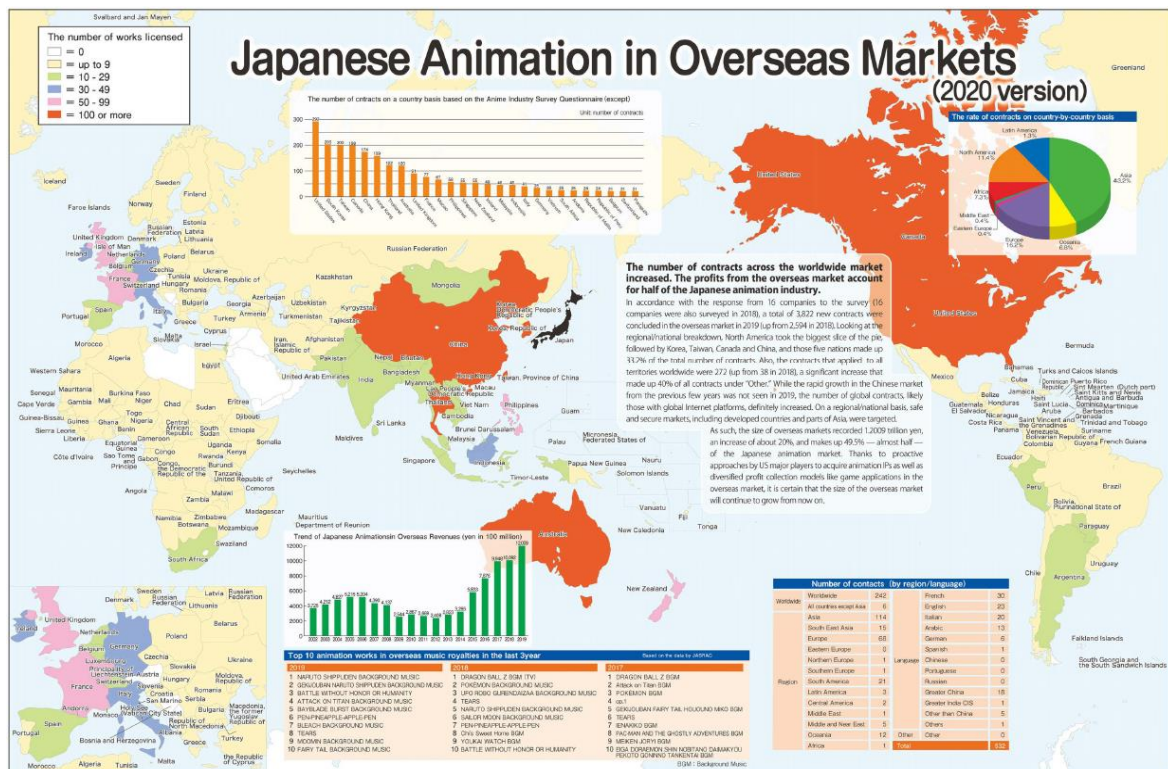


Abb. 9: Japanese Animation in Overseas Markets (Masuda et al. 7)

Dieser verbesserte Zugang zeigt sich heute auch in einer starken Rezeption von Animes außerhalb Japans. Die orange-farbenen gekennzeichneten Länder in Abbildung 9 weisen den stärksten globalen Anime-Marktanteil auf.²⁹ Neben China und Australien, ist es

²⁹ Interessant ist, dass diese Länder mit den Tourismuszahlen in Japan aus den Vorjahren korrelieren. Unter den westlichen Ländern verzeichnete Japan beispielsweise von Januar bis Mai 2018 mit den Vereinigten Staaten von Amerika (140 500 Besucher), Kanada (31 000), Frankreich (29 600 Besucher), Vereinigtes Königreich (30.300 Besucher) und Australien (39.600 Besucher) den stärksten Tourismus („Japan-bound Statistics“ o.S.).

insbesonderer der US-amerikanische und kanadische Raum. Nicht überraschend ist es deswegen, dass gerade in den USA bereits Animes Erfolge gefeiert haben, die deutlich über deren Beliebtheit in Japan hinausging. Tatsächlich ist *Ghost in the Shell* von Oshii eines dieser Werke. Der Anime war zudem Teil des Anime-Booms in den 1990er-Jahren, der zu dem heutigen US-amerikanischen Marktanteil beigetragen hat (Clements 189).

Top 10 animation works in overseas music royalties in the last 3year			Based on the data by JASRAC
2019	2018	2017	
1 NARUTO SHIPPUDEN BACKGROUND MUSIC	1 DRAGON BALL Z BGM (TV)	1 DRAGON BALL Z BGM	
2 GEKJOUBAN NARUTO SHIPPUDEN BACKGROUND MUSIC	2 POKEMON BACKGROUND MUSIC	2 Attack on Titan BGM	
3 BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY	3 UFO ROBO GURENDAIZAA BACKGROUND MUSIC	3 POKEMON BGM	
4 ATTACK ON TITAN BACKGROUND MUSIC	4 TEARS	4 op.1	
5 BAYBLADE BURST BACKGROUND MUSIC	5 NARUTO SHIPPUDEN BACKGROUND MUSIC	5 GEKJOUBAN FAIRY TAIL HOUJOUNO MIKO BGM	
6 PEN-PINEAPPLE-APPLE-PEN	6 SAILOR MOON BACKGROUND MUSIC	6 TEARS	
7 BLEACH BACKGROUND MUSIC	7 PEN-PINEAPPLE-APPLE-PEN	7 IENAKIKO BGM	
8 TEARS	8 Chi's Sweet Home BGM	8 PAC-MAN AND THE GHOSTLY ADVENTURES BGM	
9 MOOMIN BACKGROUND MUSIC	9 YOUKAI WATCH BGM	9 MEIKEN JORYI BGM	
10 FAIRY TAIL BACKGROUND MUSIC	10 BATTLE WITHOUT HONOR OR HUMANITY	10 EIGA DORAEMON SHIN NOBITANO DAIMAKYOU PEKOTO GONINNO TANKENTAI BGM	

Abb. 10: Top 10 animation works in overseas music royalties in the last 3 years (Masuda et al. 7)

Die Top 10 der beliebtesten Songs in den Jahren 2017, 2018 und 2019 (siehe Abbildung 10) geben Aufschluss über bekannte Animes. Die Song-Charts verdeutlichen, dass auch außerhalb Japans Animes ein multi-modales Phänomen sind. Beispielsweise sind AMVs (anime music videos) eine Kreation von amerikanischen Anime-Fans. In der Liste ist besonders auffallend, dass es sich bei Serien wie *Naruto*, *Attack on Titan*, *Dragon Ball Z* und *Bleach* überwiegend um *Seinen*-, bzw. *Shōnen*-Animes handelt. Dadurch wird deutlich, dass Animes, die in Japan klar auf die männliche Zielgruppe spezifiziert sind, im Ausland mit Blick auf die steigende Anzahl an weiblichen Rezipienten eher geschlechterübergreifend konsumiert werden. Dies lässt sich auf eine unterschiedliche Vermarktung und Rezeption von Manga und Anime in Japan im Vergleich zu westlichen Ländern zurückführen. Werden in Japan durch *Seinen*-Mangas vornehmlich Jungen und durch *Shōjo*-Mangas Mädchen angesprochen, zeigt die amerikanische Vermarktung, dass das generische und ästhetische Repertoire der Werke durchaus für eine doppelte oder auch „undifferentiated address“ geeignet ist (Brown und Babington 8). Die Begriffe *Shōnen* bzw. *Seinen* und *Shōjo* entfallen zudem in der amerikanischen Vermarktung, sodass dadurch keine Geschlechterzuordnung erfolgt. Dieser auffallende Anstieg an weiblichen Fans bei Mangas und Animes wird auch von Napier beschrieben. Sie hält fest, dass zwar in Amerika ebenfalls eine Geschlechterpräferenz besteht, dies jedoch bei Weitem nicht so stark ausgeprägt ist wie die Zuweisung durch *Shōjo*- und *Seinen*-Mangas und -Animes in Japan (Napier, *Anime IX*).

Die bisherigen Ausführungen haben gezeigt, wie komplex die Wechselbeziehung zwischen Mangas und Animes und dem Westen, meist fokussiert auf Nordamerika, ist. In

Mit Hinblick auf die diplomatische Strategie von Aso liegt somit der Schluss nahe, dass die stärkere Verbreitung von Animes in der Bevölkerung mit einem stärkeren Interesse an Japan zusammenhängt.

den Anfängen beider Medien lässt sich eine Prägung durch den Westen – insbesondere durch die amerikanische Besatzung nach dem zweiten Weltkrieg und durch Disney, vor allem auf den Anime feststellen. Der Anime schaffte durch *Astroboy* (1963-1966), der Einflüssen von Disney unterliegt, den Sprung in die USA. Produzenten in den Vereinigten Staaten haben seitdem mit einem immer wieder wechselnden Kurs japanische Medien bis hin zur Zensur angepasst, wie das Beispiel *Sailor Moon* (1991-1997) zeigt. Dennoch haben die Japaner etwas erreicht, was kaum ein anderes Medium anderer Länder geschafft hat: Mangas und Animes zeigen eine Alternative zur weltweit verbreiteten US-amerikanischen Populärkultur auf und haben es geschafft, den Besitzanspruch der USA an globaler Unterhaltung herauszufordern (Goodale 12-13). Zwar gehört die Fangemeinde der *Otakus* zur Subkultur, doch die Rezeption vor allem von Animes hat ihren Weg in die westlichen Haushalte gefunden.

Ueno hält „Japanimation“ für einen wichtigen Richtungswechsel in der Globalisierung, die er in Bezug auf Disney mit einer Amerikanisierung gleichsetzt (95).³⁰ Indem japanische Mangas und Animes einen transnationalen ökonomischen und kulturellen Einfluss erlangt haben, hat die sogenannte *J-Culture* Anteil an der Globalisierung genommen. *J-Culture* („Japanese Culture“) wird positiv konnotiert im Zusammenhang mit japanischer Populärkultur verwendet. Allison legt dar, wie sich das Unterhaltungsprogramm in Nordamerika von einem ethnozentrischen, zu einem multizentrischen wandelt, mit einer Omnipräsenz an japanischen Mangas und Animes („The Japan Fad“ 13). Der frühere Umgang mit Animes in Amerika wurde von ihr als „cultural deodorization“ bezeichnet („The Japan Fad“ 18), und Iwabuchi verwendet sogar den Begriff der „invisible colonization“ („Complicit exoticism“ 33). Er hält fest, dass die enorme Verbreitung japanischer Waren die Anziehungskraft japanischer Kulturprodukte und das Verschwinden jeglicher wahrnehmbarer ‚Japanizität‘ ausdrückt, die subtil in Lokalisierungsstrategien der Medienbranche einbezogen wird („Complicit exoticism“ 33).

Allison sieht gerade in diesem Aspekt einen starken Umschwung: Japanische Importe werden weniger abgeändert. Auch japanische Besonderheiten, wie beispielsweise das Darstellen von Schriftzeichen, werden häufiger beibehalten. Laut ihr wird die japanische Kultur nicht nur als etwas Mystisches betrachtet, sondern vornehmlich als fremde Kultur, die sich durch Mangas und Animes erfahren lasse („The Japan Fad“ 18). Dies funktioniert bei geringem kulturellem Wissen allerdings nur bedingt. Ein Beispiel ist, dass Verlage wie Del Rey mit der Veröffentlichung ihrer Mangas begonnen haben, kulturelle Notizen in die

³⁰ *Japanimation* wird von Ueno als Subkultur definiert, in der Japan stereotypisch als „*cybersociety*“ angesehen wird (95).

Seitenleisten aufzunehmen, um Bräuche oder Situationen zu erklären, die für die Lesenden möglicherweise nicht leicht verständlich sind (Prough 62). Anpassungen in Manga-Texten selbst spiegeln differenzierte Entscheidungen über die Übersetzung wider, von der möglichst authentischen Beibehaltung des Textes über die Bereitstellung von Erläuterungen zum besseren Verständnis der Geschichte und ihres breiteren Kontextes. Laut Prough wird in modernen Manga-Übersetzungen außerdem häufiger Onomatopoesie genutzt (62). Dieses Stilmittel wird in der japanischen Sprache sehr häufig verwendet, um neben Geräuschen auch Gefühle und Handlungen darzustellen. Ein sehr typisches Beispiel ist *Suru Suru*, das Geräusch von Nudeln, die geschlürft werden. Die Einbeziehung von Onomatopoesie in die Struktur der japanischen Sprache lässt visuelle Klangeffekte in Mangas weniger umständlich erscheinen als in amerikanischen Comics, da sie bereits Teil des alltäglichen Sprachgebrauchs sind. Entscheidungen wie diese heben die ‚Japanizität‘ von Manga-Texten hervor, anstatt sie zu verschleiern oder zu zensieren, wie im Beispiel von *Sailor Moon* (1991-1997) gezeigt.

Hand in Hand damit geht eine Popularisierung von *J-coolness* einher, einem weiteren Schlagwort, das kulturelle Markierungen beschreibt, die von der Fangemeinde als japanisch wahrgenommen und daher als cool erachtet werden. Allison argumentiert, dass *J-cool* einen Trend in der Umverteilung der globalen kulturellen Vormachtstellung der Vereinigten Staaten von Amerika repräsentiert („The Japan Fad“ 13).³¹

Das Verständnis von *J-cool* im Westen muss jedoch kritisch betrachtet werden. *J-cool* ist nicht mit reellen Bildern der japanischen Kultur gleichzusetzen, wie Studien von Napier belegen: in einer Umfrage verstanden 30% der US-amerikanischen *Otaku* bestimmte japanische Motive nicht, die sie in japanischen Werken gesehen haben (Napier, *From Impressionism to Anime* 255). Patten und Macek sehen darin deshalb weniger ein Interesse an Japan und mehr eine allgemeine Begeisterung für Fantasy- und Science Fiction-Themen, sowie den Reiz des Fremden in Mangas und Animes (20). Die teilweise sehr ausgeprägte Fankultur legt nahe, dass *Otakus* sich sowohl für Japan interessieren, als auch für Fantasy- und Science Fiction-Themen. Aufgrund der Komplexität der japanischen Kultur, bei der häufig wichtige Aussagen subtil geäußert werden, sind Fehlinterpretationen jedoch nicht überraschend.

³¹ Allison definiert *J-cool* als „keeping the edginess of its difference yet acquiring the savvy of a global traveler/citizen to speak the language“ („The Japan Fad“ 17). Sie bezieht sich auf Nye, der Japans Populärkultur als „Soft Power“ bezeichnet: „the ability to get what you want through attraction rather than coercion or payments,“ welche „arises from the attractiveness of a country’s culture, political ideals, and policies“ (Nye, zitiert in Allison, *Millennial Monsters* 275).

Durch die komplexen Wechselbeziehungen besteht auch in der Forschung Uneinigkeit darüber, wie Mangas und Animes kulturell zu zuordnen sind. Denison fordert hier Napiers Haltung heraus, indem sie auf Animes verweist, die in verschiedenen Ländern in unterschiedlichen Versionen veröffentlicht werden (308). Sie sieht darin den Versuch, das Original zu nutzen, es jedoch für den Zuschauenden in einen lokalen Kontext zu stellen (308).

Hutcheon argumentiert in ähnlicher Weise, wenn sie das Konzept der Adaptionen über alle Medien und Genres hinweg herausarbeitet. Ausgehend von der Definition räumt Hutcheon dem Begriff der Adaption eine „double vision“ ein (15). Sie bezieht sich also nicht nur auf das Endprodukt, sondern gleichzeitig auf dessen Entstehungsprozess (Hutcheon 15). Der Adaptierende interpretiert zunächst das Original und schafft anschließend unter dem Einfluss der eigenen Wahrnehmung ein neues Werk (Hutcheon 15). Eine der Aufgaben im Adaptionsprozess besteht darin, zu entscheiden, wie oder in welchem Umfang Änderungen am Original vorgenommen werden. Hutcheon nennt insbesondere mit Hinblick auf eine Amerikansierung von Werken typische Veränderungen wie Zeit und Ort der Handlung, die den Rezeptionskontext beeinflussen (146). Allerdings legt Smith in einer komparativen Analyse überzeugend dar, dass auch außerhalb Hollywoods Produktionen in anderen Ländern eine starke Betonung auf eine Lokalisierung des Settings legen (141). Mikos Forschung zu ästhetischen Strukturen in der Filmanalyse stützen dies:

Eine Filmanalyse, wie ich sie verstehe, versucht herauszuarbeiten, wie der konkrete Filmtext die kognitiven und emotionalen Aktivitäten der möglichen Zuschauer vorstrukturiert, und welche Grundlagen er damit für den rezipierten Text bildet. [...] Die lebensweltliche Einbettung der Zuschauer, ihre Persönlichkeitsmerkmale sowie ihr kultureller und sozialer Kontext, die an der Produktion des rezipierten Textes beteiligt sind, spielen nur insofern eine Rolle, als das sie im konkreten Filmtext angelegt sind. Denn Filme können z.B. an ein ganz bestimmtes, sozial strukturiertes oder kulturell orientiertes Publikum angelegt sein. (140)

Selbstverständlich stehen Mangas und Animes jedoch nicht nur durch kulturelle Einflüsse und Transnationalität in einer Wechselbeziehung mit dem Westen. Nicht zuletzt sind beide Medien Kunstformen, die von künstlerischen und technischen Aspekten beeinflusst werden. Dies ermöglicht es auch, bei den Manga-Analysen größtenteils auf etablierte Methoden der Comic-Analysen zurückzugreifen, wie insbesondere von McCloud (1993), Groensteen (2007) und Schüwer (2008) vorgestellt. McCloud beschreibt unter anderem wie die Darstellung von Erzählzeit und erzählter Zeit (94), Bewegungen und Panels sowie die Interpretation der Narration zwischen Panels abläuft (17, 60). Während McCloud die Verbindung von

Panels als „closure“ bezeichnet, arbeitet Groensteen diese als „braiding“ heraus, bei der er kompositionale Beziehungen theoretisiert, die Bedeutung im Multiframe kreieren. Schüwers intermediale Erzähltheorie zu Comics hingegen bildet bereits die Brücke zur Filmnarratologie von Bordwell et al., da er zwischen den beiden Medien Comic und Film eine enge Verwandtschaft postuliert (16-17). In ihren narratologischen Dimensionen verortet er Panels als „Bewegungs-Bild“ und komplementär dazu als „Zeit-Bild“ ein (32-33). Die Verwandtschaft zum Film, drückt sich in der Theorien- und Methodenforschung auch beim Anime aus.³² Im Sinne von Hutcheons Adaptionstheorie waren Animes ebenfalls nie frei von westlichen Einflüssen, auch wenn die japanische Industrie dem Anime letztlich zu seinem einzigartigen ästhetischen Stil verhalf. Animes, wie auch amerikanische Cartoons, kennzeichnen sich zunächst durch ihre charakteristische Produktionsweise, die sie von Filmen abhebt: „Animation is a fusion of technology and art, both suggesting in its content and embodying in its form new interfaces between the two“ (Napier, *Anime* 11). Napier verfolgt hier den Gedanken, dass die Produktionsweise auch die Genres des japanischen Anime beeinflusst hat. Ihr zufolge ist es kein Zufall, dass ausgerechnet Mecha und Cyberpunk, die beide aus dem Bereich Science Fiction stammen und einen starken thematischen Bezug zu Technologien und Zukunftsszenarien haben, häufig vorkommende Anime-Genres sind (Napier, *Anime* 11). Eine Tatsache, die Napiers Vermutung teils entkräftet, ist allerdings, dass eine Vielzahl an Animes auf vorherigen Manga-Vorlagen beruhen. Dennoch mag es dem Medium und den unterschiedlichen Produktionsfirmen geschuldet sein, dass Animes sich durchaus stark von Mangas unterscheiden können. Ein berühmtes Beispiel hierfür ist Otomo Katsuhiros Anime-Verfilmung *Akira* (1988), das in der Manga-Version aufgrund des höheren Umfangs deutlich mehr Figuren und kompliziertere Handlungsstränge zulässt. Hinzu kommt, dass die Relation Mensch/Roboter, die in vielen Mangas und Animes eine zentrale Rolle spielt und dadurch auch die verschiedenen Genres prägt, durchaus in Verbindung mit dem Medium gesehen werden kann. Damit ist zum einen der Dualismus zwischen Menschen und Roboter zu verstehen, andererseits aber auch der fließende Übergang zwischen den beiden. So beschreibt Wells, dass es die herausragendste Eigenschaft des Animes ist, Erwartungen zu destabilisieren und Bekanntes in Frage zu stellen. Die Fähigkeit zur Metamorphose spiegelt sich laut ihm in der Ästhetik in „the process of connecting apparently unrelated imagery, forging original relationships between lines, objects, etc., and disrupting established notions of classical story-telling“ wider (69). Napier ergänzt die von Wells angesprochene Metamorphose

³² Methodisch bedient sich diese Arbeit für Animes der Comic- sowie der Filmanalyse. Methoden der Filmanalyse sind näher im Kapitel 3 aufgeschlüsselt.

durch ihre Verwendung des Begriffs ‚Transformation‘: „Since movement is at the heart of animation, animation can and does emphasize transformation in a way that simply no other artistic genre is capable of doing. Even contemporary live-action films with their superb special effects have a jerky uneasy quality when compared with the amazing fluidity of the animated image“ (*Anime* 36).

Die Verbindung zwischen den beiden japanischen Medien gibt allerdings ein Indiz dafür, weshalb Animes oft wie ein animierter Manga-Streifen wirken: Animes arbeiten, anders als ihre amerikanischen Gegenstücke, häufig mit deutlich weniger Bildsequenzen. Hinzu kommen häufigere Nah- und Detailaufnahmen, sowie extreme Einstellungswinkel. Abhängig von den verschiedenen Studios, beziehungsweise Verlagen und den dort arbeitenden Künstlern ist es außerdem naheliegend, dass es nicht ‚den einen‘ Anime- oder Mangastil gibt. Dementsprechend plädiert Napier dafür, dass die Unterschiede nicht auf eine simple Trennung zwischen japanischen und nicht-japanischen Produktionen zu reduzieren sind (*Anime* 33). Vielmehr stellen Mangas und Animes eine neue Art künstlerischen Raums da, „that remains informed and enriched by modes of representation that are both culturally traditional and representative of the universal properties of the human imagination“ (Napier, *Anime* 34). Abschließend ist zu bemerken, dass Levi das Wachstum von Mangas und Animes in Amerika vor allem auf den dortigen Hunger nach neuen Medieninhalten zurückführt (46). Daraus resultierend schließt sie, dass Mangas und Animes nicht ein japanischer Export, sondern vielmehr ein amerikanischer Import sind, den sich Unternehmen zu Nutze machen, um den dortigen Markt zu bedienen (46). Die Nachfrage nach neuen Erzählweisen wird an dem erwachten Interesse Hollywoods offensichtlich, Mangas und Animes in realfilmischen Produktionen umzusetzen. Das amerikanische Bild in Filmen bekommt so zweifellos eine neue Wendung.

3. Der amerikanische Film als Verkörperung Hollywoods

3.1 Das Image des amerikanischen Films

Die Filmkunst entwickelte sich erst im 20. Jahrhundert. Wie bereits beim Anime thematisiert wurde, ist die Verbindung zwischen Film und Technologie nicht nur im Genre Cyberpunk, das vielfach in japanischen Produktionen genutzt wird, sondern auch als Charakteristik des Films zu verstehen. „From the prehistoric day when an artist drew a many-legged boar on the wall of a cave in Altamira, Spain, down through the ages, during which times various other devices were originated to depict motion, man had to wait until modern times before the motion pictures could be born“ (Fulton 27). Im Unterschied zu vielen anderen Kunstformen ist der Film ohne entsprechende Technologie unvorstellbar. Dementsprechend kann er als „product of the Machine Age“ verstanden werden (Fulton 27). Ähnlich wie der Manga hat auch der Film Wurzeln in traditionelleren Kunstformen wie Literatur und Theater (Maltby 2). Der Film ist aber nicht nur Material und Medium. Durch das Kino als soziale Institution erhält er auch einen kulturellen Aspekt. Dieser wiederum kann beispielsweise in Kontext mit industrieller Produktion sowie Marketing-Prozessen gestellt werden (Maltby 2).

In der Filmindustrie ist die hervorgehobene Stellung der USA als Filmnation allgegenwärtig. Der dominierende Stil des amerikanischen Kinos ist das klassische Hollywood-Kino, das sich von 1917 bis 1960 entwickelte und die meisten Filme prägt. Häufig wird dabei der amerikanische Film mit dem Begriff ‚Hollywood‘ gleichgesetzt. Laut Maltby zeigt diese Begrifflichkeit bereits, dass Hollywood weniger als physischer Ort, sondern eher als Konzept und „state of mind“ zu verstehen ist (21). Die Bezeichnung ‚Klassisches Kino‘ wurde erstmals durch den Filmproduzenten Jean Renoir verwendet, der damit Chaplins Film *Pay Day* von 1922 beschrieb (Bordwell et al. 2). Knapp 30 Jahre später, im Jahr 1957, festigte der Kritiker Bazin den Begriff weiter: „The American cinema is a classical art, but why not then admire in it what is most admirable, i.e. not only the talent of this or that film-maker, but the genius system, the richness of its vigorous tradition“ (zitiert in Bordwell et al. 2). Das klassische Hollywood-Kino setzt sich also aus zwei Aspekten zusammen: ‚klassisch‘ soll verdeutlichen, dass bestimmte Stile und Regeln eingehalten wurden, die dazu führten, dass unabhängig von bestimmten Filmproduzenten, spezifische Merkmale entstanden. Ein Beispiel hierfür ist die Nutzung von *High Key*-Beleuchtung in Filmen dieser Ära. ‚Hollywood-Kino‘ drückt ergänzend dazu aus, dass bestimmte Film-Ästhetiken ab den 1920ern zunehmend von Kritikern mit amerikanischen Studios verbunden wurden. Maltby geht sogar

so weit zu behaupten, dass zwei Filme wie *Way Down East* (1935) und *Titanic* (1997), die über 60 Jahre auseinanderliegen, heute noch mehr gemein hätten, als mit einer heutigen europäischen Kinoproduktion (2). In *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* umschreiben Bordwell et al. die anfänglichen Gemeinsamkeiten von Hollywood-Produktionen: „a set of widely held stylistic norms [...] constitute a determinate set of assumptions about how a movie should behave, about what stories it properly tells and how it should tell them, about the range and functions of film technique, and about the activities of the spectator“ (XIV). Der klassischen Hollywood-Ära ging zunächst die Phase des Stummfilms vorweg. D.W. Griffith, der im Jahr 1910 zufällig in das damals nördlich von Los Angeles gelegene Dorf Hollywood kam, gefiel der Ort und er drehte dort *In Old California* – den ersten Film, der jemals in Hollywood gedreht wurde. Aufgrund des Erfolgs von Griffiths Filmen und der Kosteneffizienz an der Westküste der USA folgten bald andere Filmproduzenten und mit den Nestor Studios eröffnete die erste Produktionsstätte (Pederson 77). In beiden folgenden Jahrzehnten verdichtete sich die Anzahl der Studios, die zusammen marktbeherrschend wurden, auf ein Oligopol, das aus fünf Studios bestand: MGM, Paramount Pictures, RKO, Warner Bros and 20th Century Fox.³³ Abbildung 11 unterstreicht, dass sich diese Aufteilung bis 2018 nur noch geringfügig geändert hat. Selbstverständlich ist zu hinterfragen, wie sich dies durch den Einfluss von Streaming-Diensten, wie Netflix, ändern wird.



Abb. 11: Marktanteil der größten Filmstudios (Richter o.S.)

³³ Sanders *Ghost in the Shell* wurde durch das Studio Paramount Pictures maßgeblich produziert und veröffentlicht. Wingards *Death Note* und Lees *Oldboy* wurden beide unter anderem von Vertigo Entertainment produziert.

Einige Autoren, wie zum Beispiel Balio, führen die industrielle Struktur als einen der Gründe für die Dominanz Hollywoods in der Filmindustrie auf (206): Durch das Oligopol seien die großen amerikanischen Studios zu mächtig, als dass kleine Studios mit ihnen in Konkurrenz treten könnten. Hinzu kommt die Förderung Hollywoods im Ausland durch die US-Regierung (Klein o.S.). Selbstverständlich haben aber auch Regisseure wie Spike Lee mit Filmen des Independent Cinema bewiesen, dass durchaus ein großes Interesse an Inhalten besteht, wie sie in *Do the Right Thing* (1989) behandelt werden.

Weiter führen Bordwell et al. zentrale Prinzipien in der Filmproduktion auf, die Hollywood vereinen (XIV). Eine wichtige Gemeinsamkeit ist, dass in der Entstehungszeit des klassischen Hollywood-Kinos erstmals eine Zentralisierung des Arbeitsplatzes stattfand, indem sich alle wichtigen Studios in oder um Los Angeles befanden und dort die Drehorte vorgaben. Diese erstmalige Standardisierung von Arbeitsprozessen drückte sich darin aus, dass Skripte verfasst und dann von der Exekutive ausgeführt wurden. Damalig führend waren die US-Filmproduzenten beispielsweise in der Arbeit mit sogenannten ‚Continuities‘, die Beschreibungen aufeinander folgender Szenen liefern. Ursprünglich an Theaterstücken orientiert, führten diese Skripte zu einer Optimierung der Arbeitsprozesse und einer Sicherung gleichbleibender Qualität sowie der stilistischen Charakteristik über die einzelnen Szenen hinweg (Staiger 173). Indem Regisseure in den Studios häufig zunächst ihre Ausbildung machten und erst später in ihre Posten kamen, entwickelte sich auch hier eine Kontinuität hinsichtlich der Stilprinzipien. So kam es zu einer Arbeitsteilung, bei der Spezialisten einem standardisierten Arbeitsmuster folgten. Da Hollywood-Filme zu den ersten gehörten, die diesen genannten Prinzipien befolgten, kann hier maßgeblich die Wurzel dafür gesehen werden, dass Hollywood-Filme als Einheit wahrgenommen werden. Forschungsarbeiten sind sich uneinig, ob Hollywood diese zentralen Prinzipien aus überwiegend wirtschaftlichen Gründen etablierte. Während Bordwell et al. wirtschaftlichen Faktoren nur als Teilgrund sehen (XIV), belegt Vasey mit ihrer Forschung, dass Hollywood sich bereits seit seinen Anfängen kulturellen und sozialen Veränderungen anpasst, wenn dies Auswirkungen auf den Gewinn hat (48). Darunter fällt laut ihr unter anderem, dass Hollywood-Produktionen als „entirely clean and wholesome“ vermarktet wurden, um Zensuren zu entgehen (48). Interessant ist auch, dass eine weitere Vermarktung, welche heute besonders bei Animes eingesetzt wird, bereits in der Ära des klassischen Hollywoods betrieben wurde. Als Beispiel sind hier diverse Presseartikel mit zusätzlichen Informationen zu den Schauspielern oder auch Modeartikel zu nennen (Grievesson und Kramer 274).

Teils in Abhängigkeit von den Genres (sowie weiteren diversen Faktoren) geht ein verschiedener hoher Grad an Realismus bei den Filmen einher. Betrachtet man wieder die Veränderungen über die Geschichte Hollywoods hinweg, so lässt sich ein Streben nach möglichst hoher Realitätsnähe bereits in sehr frühen Produktionen zwischen 1900 und 1930 feststellen. Manche Filme wurden damit sogar von den Produzenten aktiv beworben. Diese ästhetische Veränderung kann als einer der Gründe für die Beliebtheit damaliger Hollywood-Filme gesehen werden, für die teils besonders intensive historische Hintergrundforschung betrieben wurde oder beispielsweise zweidimensionale Bühnenbilder nach und nach durch dreidimensionale Sets ersetzt oder natürliche Umgebungen außerhalb der Studios genutzt wurden (Staiger 181). Auf Grund dieser und weiterer innovativen Veränderungen blühte in der Folgezeit das Hollywood-Kino mit großen Klassikern, wie beispielsweise *King Kong* (1933), *Der Zauberer von Oz* (1939) und *Vom Winde verweht* (1939), weiter auf. Diese Hochphase wird auch als die Goldene Ära Hollywoods bezeichnet. Sie ging mit Ende der 1940er Jahre vorüber.

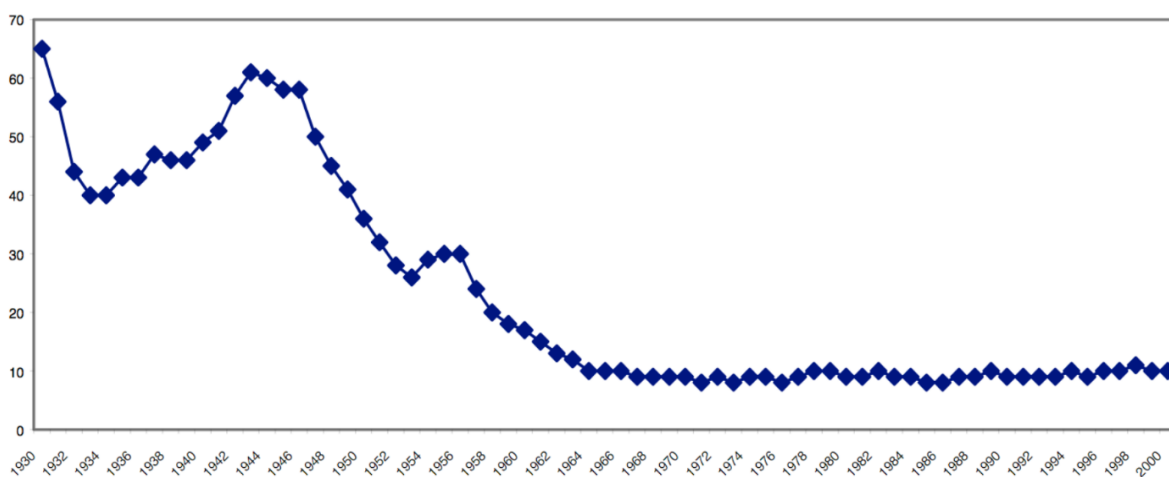
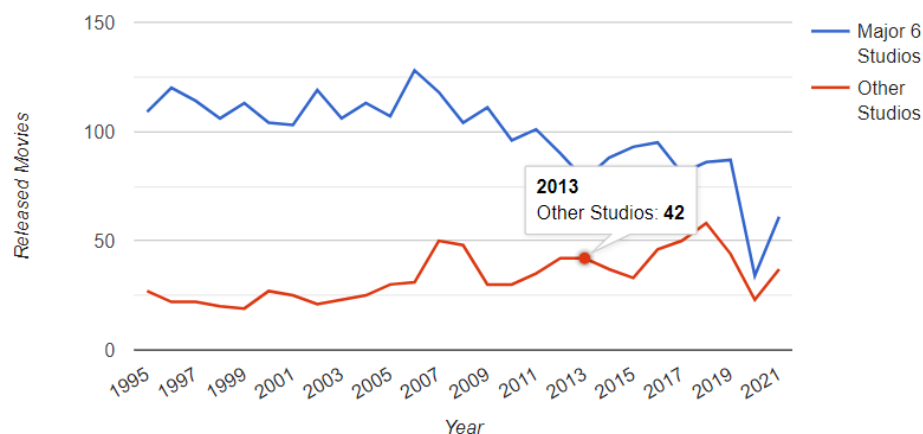


Abb. 12: Wöchentliche Kinobesuche in Prozent der US-amerikanischen Gesamtbevölkerung zwischen 1930 und 2000 (Pautz o.S.)

Abbildung 12 zeigt die Entwicklung der wöchentlichen Kino-Besuche in Prozent der US-amerikanischen Gesamtbevölkerung zwischen 1930 und 2000 und verdeutlicht deren starken Rückgang mit dem Wendepunkt in den Jahrzehnten nach der Goldenen Ära. Die Grafik illustriert auch, dass nur in der Phase des klassischen Hollywood-Kinos ein positives Wachstum bei der Anzahl der Kinobesuche zu vermerken ist. Was dem Anime zu seinem großen Erfolg verhalf, wurde für die US-Film-Industrie ein großer Konkurrent: Mit der Geburt des Fernsehens und seiner Entwicklung zum Massenmedium ab 1950 mussten die Studios große Einbußen hinnehmen. Pautz unterteilt die Geschichte des amerikanischen Kinos bis 2000 in

„Birth of the Cinema“, „The Age of Television“ und „Multiplex Era“ (o.S.).³⁴ Dabei hält sie fest, dass es nur während der ersten Phase zu einem Anstieg der Kinobesuche kam. „The Age of Television“ erklärt den Rückgang der Besuche in den 1950er- und 1960er-Jahren. Die „Multiplex Era“ steht für den Schwund in den letzten Jahrzehnten. In Kontrast dazu zeigt eine Studie der Filmförderungsanstalt Berlin, dass einer der wichtigsten Gründe für einen Kinobesuch soziale Aktivitäten sind. Mit den Antworten „Wunsch der Begleitperson“ und „mit Anderen etwas unternehmen“ sehen rund 25% der Kinobesucher den Kinobesuch als soziales Event, bei dem nicht der Film im Mittelpunkt steht („Der Kinobesucher 2017“ 58). Interessant ist, dass rund 29% den Film als Hauptgrund ihres Besuches nennen und rund 15% den Film besuchen, da er eine Fortsetzung in einer Filmserie darstellt („Der Kinobesucher 2017“ 58). Diese Ergebnisse können als Erklärung dienen, weshalb Hollywood in den letzten Jahrzehnten verstärkt zu Trilogie-Verfilmungen neigt. Hinzu kommt, dass die marktbeherrschenden Studios in den letzten zwanzig Jahren immer weniger Produktionen pro Jahr hervorbringen. Kritiker sehen darin einen Wandel in der Strategie Hollywoods: Mit kostenintensiven ‚Lager-than-life‘-Produktionen sollen Zuschauenden Formate geboten werden, die das Fernsehen nicht erfüllen kann. Aufgrund der hohen Kosten sinkt deren Anzahl, wie in Abbildung 13 für die „Major 6 Studios“ zu sehen. Unter den Top 20 der kostenaufwändigsten Filmen findet sich beispielsweise die *Avengers*-Filme mit *Age of Ultron* (2015), *Endgame* (2019) und *Infinity War* (2018) sowie Disneys *Star Wars*-Filme seit 2015, darunter *The Force Awakens* (2015), *The Rise of Skywalker* (2019), *The Last Jedi* (2017) und *Solo: A*



Star Wars Story (2018). Für alle der genannten Filme liegt das Budget schätzungsweise bei über 250 Millionen US-Dollar.

Abb. 13: Veröffentlichungen von Filmstudios 1995 – 2021 („Domestic Movie“ o.S.)

³⁴ Die Unterteilung von Pautz bezieht sich auf die amerikanischen Kinos. Wie bereits angesprochen ist hier interessant, welche Einflüsse Streaming-Dienste auf diese haben. Eine Analyse von Ampere Analysis, die 2020 veröffentlicht wurde, legt nahe, dass vor der Corona Pandemie ein weltweit wachsender Film-Markt vorhanden war, dessen ansteigender Umsatz zu 46% auf Kino-Umsätze zurückzuführen ist (zitiert in Kanji o.S.). Die USA mit einem stagnierenden Markt bilden dabei laut der Firma Ampere Analysis die Ausnahme und stützt Pautzs Aussage. Die Pandemie hat den Trend zum Streaming jedoch weiter bestärkt, sodass Filme wie Disneys *Mulan* (2020), die eigentlich für eine Kino-Veröffentlichung geplant waren, direkt auf Streaming-Diensten veröffentlicht wurden.

Einher mit diesem Wandel geht auch ein verändertes *Story-Telling*, dessen Anfänge bereits mit dem Film Noir gesehen werden können: Filme wie Hitchcocks *Psycho* (1960) durchbrechen die gewohnte *Storyline*. Zuschauende sehen sich, anders als zur Zeit des klassischen Hollywood-Kinos, mit überraschenden Wendungen am Ende und einer schwindenden Trennschärfe zwischen Protagonisten und Antagonisten konfrontiert. Das fast schon obligatorisch wirkende Happy-End kann als Teil des verblassenden klassischen Hollywoods gesehen werden. Diese Veränderungen lassen sich auf Richard Maltbys „Commercial Aesthetic“ zurückführen (6). Mit diesen Prinzipien erklärt Maltby, dass es sich bei Hollywood-Produktionen um kommerzielle Produkte handelt, die zum Ziel haben, wirtschaftlich rentabel zu sein, indem sie ein möglichst großes Publikum unterhalten (6). Ihm zufolge unterliegt daher neben der Narration auch die Ästhetik des US-Films der Stimulation durch den Markt. Eine Richtlinie, die Hollywood von anderen Produzierenden unterscheidet, ist, dass durch den sogenannten ‚Motion Picture Production Code‘, auch ‚Hays Code‘ genannt (1934-1968), und das spätere altersbasierte MPPA Film Rating-System (seit 1968) dafür sorgen sollen, nur Unterhaltung zu bieten, die dem Zuschauer nicht schadet.³⁵

Ein weiterer interessanter Aspekt ist die Produktionsmethode von Hollywood-Filmen in den letzten zwanzig Jahren. Auf Live-Action folgen direkt verschiedene Animationsgenres auf den Rängen zwei bis fünf. Die Filme mit den meisten Einspiel-Erfolgen werden den Genres Adventure und Action zugeordnet („Market Share“ o.S.). Die zuvor genannten *Avengers*- und *Star Wars*-Filme stützen dies. Der Erfolg ist sicherlich auch auf die Fortschritte in Computeranimation zurückzuführen. Außerhalb des Kinos spielen Cartoons nach wie vor eine wichtige Rolle im amerikanischen Fernsehen – die Wurzeln dieser reichen bis in die 1900er zurück, als sogenannte ‚Comic Narrative Films‘ erstmals im Rahmen des Vaudeville Movie dem amerikanischen Publikum präsentiert wurden (R. Allen 75). Vaudeville waren hierbei die ersten Institutionen, die Filme als Unterhaltungsmedium zeigten.

Die Vielzahl an teils sehr stark unterschiedlichen Genres kann als weitere Charakteristik Hollywoods interpretiert werden: Das heutige Hollywood hat keine Ausrichtung auf eine einzelne demographische Zuschauerschaft (Maltby 22). Darüber hinaus waren Hollywood-Filme stets auch auf ein internationales Publikum ausgerichtet, sodass seit den 1920er-Jahren rund ein Drittel bis die Hälfte der Einnahmen aus dem Ausland kam. Hollywood als Gedankenkonstrukt hat es geschafft, ein Bild der Vereinigten Staaten von Amerika zu exportieren, das in vielen westlichen Gesellschaften als Teil des alltäglichen Lebens angesehen

³⁵ Der ‚Hays Code‘ wurde in Hollywood als Selbstzensur angewandt, in der Hoffnung so die Regierung von aktiver Zensur oder dem Verbot von Filmen abzuhalten.

wird. Gleichzeitig bedient sich der US-Film auf der Suche nach Inspiration auch Geschichten anderer Länder und interpretiert diese neu. Dementsprechend werden US-Filmproduktionen auch nicht als US-Export, sondern als Teil der internationalen Massenkultur verstanden (Maltby 22). Maltby konstatiert mit Blick auf eine Globalisierung durch Amerikanisierung dazu etwas paradox: „In doing so, it has often Americanized the national histories of other countries, while the American product seems to be part of an international mass culture“ (22).

3.2 Die ‚Hollywood Formula‘ und Schlüsselthemen in amerikanischen Filmen

Als eine der ältesten Film-Industrien ist Hollywood Geburtsstätte für eine Vielzahl der Genres, die heute den Spielfilm prägen. Während Genre hier als kategorischer Begriff verwendet wird, der bestimmten stilistischen Kriterien folgt, sind Themen als Inhalte einer bestimmten Erzählung zu verstehen. Indem Filme nach bestimmten Schemata mit wiederkehrenden Schauspielern und Drehorten produziert wurden, wurde einerseits eine wachsende Nachfrage befriedigt und gleichzeitig eine wirtschaftliche Optimierung vorgenommen (Stiglegger 4). Berühmte Beispiele sind *Scarface* von 1932, der als erster Gangsterfilm gilt, oder *Frankenstein* von 1931, der allgemein als erster Horrorfilm betrachtet wird. Eng mit Fragen des Genres sind die Themen verbunden, die dort jeweils auftreten. Gerade bei Hollywood-Produktionen werden Inhalte oft unter anderem Namen und mit anderen Schauspielern reproduziert. Laut Altman sorgen die Themen im Film, neben zahlreichen anderen Faktoren wie zum Beispiel die Ästhetik, für eine unbewusste Kategorisierung: „[...] expectations that come with generic identification (character types and relations, plot outcome, production style, and the like) must become part and parcel of the process whereby meaning is attributed to films“ (53). Indem unterschiedliche Filme in ihrer Struktur gleich gestaltet wurden, entsteht ein konzeptuelles Verständnis von Genres (Altman 53; Winter 112). Als Beispiel für die generische Gestaltung können Western aufgeführt werden, in denen „melodramatic plots and characters (villain, endangered woman, law-abiding young man)“ kombiniert wurden (Altman 53). Dadurch wurden bisherige Genres wie „Western melodramas“, „Western romances“ und „Western adventure films“ überflüssig und in einem Genre vereint (Altman 52). Interessant ist, dass auch Schatz den Western-Filme als herausragendes Beispiel nutzt, um die existierende ‚Hollywood Formula‘ als „repetition compulsion“ zu bezeichnen (261). Über den Genre-Film des Westerns hinaus hält er dazu fest, dass „All of Hollywood’s genres

have been refined through the studios' cooperation with the mass audience, and all exhibit basic similarities of social function and narrative composition“ (261). Gleichzeitig ist zu beobachten, dass neuere Produktionen verstärkt erfolgreich oder weniger erfolgreich mit Genre-Mischungen arbeiten, die Dancyger und Rush als Herausforderung an das Genre selbst beschreiben mit dem Ziel „to alter meaning“ (8). Deshalb spricht Stiglegger heute von einer Zeit des „fluiden Diskurs“ (7). Während Genres in der Vergangenheit Teil einer Systematisierung waren, sind sie heute vage Bezugsrahmen (Stiglegger 7). Stiglegger sieht darin ein Endstadium einer Genrerevolution: „der erfolgreichen Häufung von Beispielen, der Herausbildung fester Regeln und Strukturen und schließlich der Ausdifferenzierung und Auflösung dieser Strukturen“ (7). In ähnlicher Weise kritisiert Braiddt, dass Genre und Gender in verschiedenen theoretischen Ansätzen als „fixierte, stabile, a-historische und universale Einheiten“ betrachtet werden (46). Allerdings hält die Autorin auch fest: „Unser Wissen über Gender (-identitäten, -praxen, -körper, -strukturen) und Genre (-konventionen) strukturiert unsere Textreption fundamental“ (66). Dazu ist in meinen Analysen die Betrachtung von Bildkompositionen und dementsprechenden Blickstrukturen relevant, die Kaplan in „Ist der Blick männlich“ (1984) als positive Korrelation beantwortet.

Konventionen von filmischem *Story-Telling* sind selbstverständlich dennoch vorhanden. In Hollywood zählt dazu der Fokus auf den Konflikt (Dancyger und Rush 2). Weiter nennen Dancyger und Rush „discovery, reversal, and turning point“ als zusätzliche Mittel, um den Zuschauenden in den Film zu involvieren (2). Diese narrativen Elemente werden dramaturgisch durch die Aktaufteilung nach Fields Exposition, Konfrontation und Auflösung in den ersten, zweiten und dritten Akt unterteilt (Dancyger and Rush 8). Der erste Akt stellt die Figuren und die Prämisse des Films vor, der zweite Akt konzentriert sich auf den Konflikt und der dritte Akt löst diesen auf (Dancyger und Rush 2). Die Drei-Akt-Struktur erlaubt zudem übergreifend, wie erwähnt, einen Fokus auf den Konflikt, der wiederum in zahlreichen Film den Bedarf für Vergeltung erweckt:

Rather, we seek payback in most mainstream film because of the way the restorative three-act structure organizes our expectations. Because we are invited to identify with the transgressing character, which is clearly defined at the end of the first act, we are positioned both to understand the character's motivation and to see her mistakes. [...] Thus, in the broadest sense, the premise of most restorative three-act stories is that crime doesn't pay, that good will triumph over evil, and that there is no confusion over which is which. (Dancyger und Rush 31)

Auch wenn die Aussage der beiden Autoren nicht pauschalisiert werden sollte, findet sich diese Tendenz sehr prominent in Sanders *Ghost in the Shell-Film* wieder, bei dem die Heldin der Superhelden-Trope analog umgeschrieben worden ist und sich dem Kampf für das Gute verschreibt (siehe Kapitel 6.3).

Zu dieser Formel kommen die Standardisierung von Skripten und Arbeitsprozessen sowie die begrenzte Anzahl an Studios in Hollywood hinzu, welche in den Produktionen indirekt spürbar ist. Indem Regisseure den Standards vorheriger Arbeiten folgen, gibt es deutlich weniger Hollywood-Produktionen, die durch eine revolutionäre *Storyline* auffallen. Zusätzlich zur starken Ausrichtung auf Wirtschaftlichkeit ist dies eine weitere Erklärung, weshalb Produktionen sich an bewährte Vorgehensweisen halten. Als Konsequenz haben sich Themen entwickelt, die als typisch für den US-Film betrachtet werden können.

Ein Meilenstein in der Filmgeschichte war *2001: A Odyssey in Space* (1968) von Stanley Kubrick. Er erwies sich als prägend für spätere Produktionen wie die *Alien*-Reihe (1979-2017), *Armageddon* (1998) oder *The Matrix* (1999), die ohne Kubricks Werk nicht denkbar sind. Hollywood nahm hier seinen Anfang in Filmen, die sich um das Weltall, die Auslöschung der Erde und den Platz des Menschen darin drehen. Vereinfacht kann man dieses Thema auch als Überlebenskampf des Menschen betrachten (Kearl 27). Diese apokalyptischen Themen belegen „space-time events with their theological significance. It is actually a way of affirming, not denying, the vital importance of the present continuing space-time order, but denying that evil has the last word in it“ (Wright zitiert in Dark 9). Nicht selten ist also auch der Kampf von Gut gegen Böse ein relevantes Thema dieser Filme. Meine Analysen der US-amerikanischen Filmadaptionen von *Death Note*, *Oldboy* und *Ghost in the Shell* thematisieren Protagonisten, die diesem Ziel nachstreben. Unter den berühmtesten Beispielen sind außerdem die *Star Wars*-Filme, „which pitted a cosmic ‘Force’ of good against evil in a struggle for ultimate control of the universe“ (Romanowski 35). Auffällig ist hierbei, dass Romanowski das Interesse und den Glauben an diesen Kampf allen christlichen Religionsgemeinschaften zuspricht. Darauf führt der Autor die hohe Präsenz des Themas im US-amerikanischen Film zurück. Mit Blick auf diese Charakteristik der US-amerikanischen Produktionen ist interessant, wie das Streben des Protagonisten Light nach einem Gott-Status im *Death Note*-Manga zu einem Kampf gegen das Böse in Form der *Femme Fatale* Mia in der US-Verfilmung umgewandelt wird (siehe Kapitel 4.3). Gut und Böse stellt dabei eine Polarität da, die ebenfalls als Teil der ‚Hollywood Formula‘ dazu dient, den Konflikt der Narration zu bedienen (Dancyger und Rush 3). Typische Polaritäten sind außerdem Männlich versus Weiblich (Light vs Mia), Gesetz versus Kriminalität (Lights Vater als

Polizist vs Light), Reich versus Arm (Antagonist Adrian im Film *Oldboy* vs Protagonist Joe) sowie Held versus Bösewicht (Joe vs Adrian). Häufig ist Teil dieser Filme zudem, dass Technologien Amok laufen. Bekannte Beispiele sind die Roboter in *2001: A Odyssey in Space* und *Alien*, in denen sich in beiden Fällen die künstliche Intelligenz auf böartige Weise gegen ihre menschlichen Besitzer wendet. Diese Trope wird unter anderem in Sanders *Ghost in the Shell*-Film aufgegriffen, indem Protagonistin Major nie ihren eigenen Erinnerungen und ihrem Cyborg-Körper vertrauen kann (siehe Kapitel 6.3) Verbunden mit dem Ende der Menschheit kann als weiteres Thema der Tod genannt werden (Walter et al. 79). Es gibt zahlreiche Produktionen, die sich mit dem Sterben, der Unausweichlichkeit des Todes, dem Umgang damit oder einem Leben danach befassen. Ein integraler Bestandteil von Hollywood-Filmen ist zudem der Konflikt, häufig ausgeweitet zu Kriegen (Walter et al. 79-96). Besonders typisch ist dies für die Verfilmung von Comics. Solche Konflikte und Kriege können dabei zwischen zwei Figuren oder Gruppen, zwischen Ländern oder sogar zwischen Welten ausgetragen werden. Bekannte Beispiele sind *300* (2007), die *Iron Man*-Reihe (2008-2013) und die *Captain America*-Filme (2011-2016). Häufiger verfolgt Hollywood dabei nach wie vor das traditionelle Gut-gegen-Böse-Format. Das Gute wird meist mit Mut, Treue, und Ehre verbunden, während das Böse für Feigheit, Selbstsucht und Verrat steht. Eng damit verbunden ist die Superhelden-Trope, bei der das Eingreifen des Superhelden über Sieg oder Niederlage des Kampfes entscheidet. Während sie in Manga und Anime von *Ghost in the Shell* fehlt, wird die Trope im US-amerikanischen Film eingeführt, indem Major in ihrer Rolle als Superheldin umfunktioniert wird (siehe Kapitel 6.3). Auch die zuvor genannten *Iron Man*- und *Captain America*-Filme sind geeignete Beispiele für die Trope. Die Protagonisten dieser Filme stehen auf der Seite des Guten. Darüber hinaus sehen sich diese Individuen immer wieder im Kampf gegen soziale Normen und Traditionen gegenüber, wobei sich der Protagonist nicht selten einem höheren Zweck verschreiben muss. Dies ist allegorisch für den US-amerikanischen Exzeptionalismus (Lipset 18). Deutlich seltener sind US-amerikanische Produktionen, in denen dem Zuschauenden nicht klar ist, auf welche Seite er sich stellen soll.

Während die Protagonisten in zahlreichen Filmen Erwachsene sind, gibt es auch viele Werke, die sich mit dem Erwachsenwerden beschäftigen. Einher damit geht häufig das Thema der verlorenen Unschuld. Die Darstellung kann dabei sehr unterschiedlich aussehen, etwa in Form der Einführung in die Erwachsenen-Welt durch Rituale wie Alkoholgenuss, Partys und die erste Liebe, aber auch düsterere Werke, die den Protagonisten häufig durch ein tragisches Element zum Erwachsenwerden zwingen. Das vermutlich zentralste Thema

von Hollywood-Produktionen ist die Bedeutung bzw. das Erfahren von wahrer Liebe, welche dem Zuschauenden suggerieren, dass die Liebe soziale Unterschiede, Krankheit und sogar den Tod überwinden kann. Das erste Werk, das ich betrachte, greift dieses Thema auf tragische Weise auf, indem Light sich in der US-amerikanischen Verfilmung in seine Klassenkameradin Mia verliebt, die ihn täuscht und letztlich in einem Kampf auf Leben und Tod konfrontiert (siehe Kapitel 4.3). Dafür wird die Manga-Figur Misa Amane umgeschrieben, auf die ich in Kapitel 4.1 eingehe.

4. *Death Note*: Morden für die Gerechtigkeit

4.1 „Death is equal“ – Streben und Sterben eines Gottes im Manga

Death Note ist das neueste der betrachteten Werke. Von Tsugumi Ohba geschrieben und von Takeshi Obata illustriert, wurde die Serie zwischen 2003 und 2006 im Manga-Magazine *Weekly Shōnen Jump* veröffentlicht. Der Manga richtet sich überwiegend an ein junges männliches Publikum im Teenager-Alter (Loo o.S.). Über Tsugumi Ohba ist nur sehr wenig bekannt, da der Autor unter einem Pseudonym schreibt. Neben seinem ersten Erfolg *Death Note* hat er weitere Werke publiziert, wie beispielsweise den erfolgreichen Manga *Bakuman* (2008).³⁶ Dieser ist ebenfalls in *Weekly Shōnen Jump* erschienen und zählt zu den *Seinen*-Mangas, also Werke mit jungen Männern als primäre Zielgruppe. Der Mangakünstler Takeshi Obata arbeitete nach *Death*



Abb. 14: Teil des Manga-Covers (Ohba, *Death Note* #1 o.S.)

Note für *Bakuman* (2010) mit Tsugumi Ohba zusammen und ist seit den 1980er-Jahr als Manga-Artist tätig. Das Werk weist – ebenso wie *Oldboy* und *Ghost in the Shell* – einen englischen Titel auf, der hier den Untertitel デスノート (jap. Desu Nōto) erhalten hat – hierbei handelt es sich um eine Doppelung des englischsprachigen Titels im japanischen Schriftsystem *Katakana* für fremdsprachige Wörter.

Die Handlung dreht sich um den Schuljungen Light Yagami, der ein übernatürliches Notizbuch des *Shinigami* (dt. Todesgott) Ryuk entdeckt. Dieses Buch, *Death Note* genannt, verleiht ihm die Fähigkeit, andere Menschen so sterben zu lassen, wie er es niederschreibt. Er benötigt dafür lediglich den Namen der Person und stellt sich diese vor, während er ihren Tod im *Death Note* beschreibt. Mit dem Ziel, die Welt in eine Utopie mit einer Gesellschaft ohne Verbrechen zu verwandeln, begeht Light ein weltweites Massaker an Kriminellen. Als sein soziales Umfeld jedoch kurz davor ist, seine Identität aufzudecken, sieht Light sich gezwungen, Unschuldige zu töten. Sein Gegenspieler ist der Detektiv L, der den Mörder zur Strecke bringen und die Taten aufklären soll. In einer überraschenden Wendung werden L

³⁶ Der Manga folgt zwei High School-Jungen aus der 9. Klasse, die berühmte Manga-Künstler werden möchten.

und Light jedoch ein Team, das den Mörder finden soll. Light lenkt so Ls Aufmerksamkeit von sich ab, bis er diesen schließlich ermordet. Im Verlauf der Handlung tritt der Detektiv N, auch Near genannt, deshalb an Ls Stelle. Near gelingt es schließlich, Light zu enttarnen. Das Titelbild des Mangas (Abbildung 14), zeigt Light und Ryuk vor einem lila eingefärbten Kreuz. Die Farbe verdeutlicht Lights Machtgier. Die Sense in seiner Hand und die Totenköpfe im Hintergrund verdeutlichen, wie er sich zum Entscheider über Leben und Tod aufschwingt. Das Kreuz ist eine von vielen eklektischen Verknüpfungen, die im Manga zum Christentum, Buddhismus und Shintoismus gemacht werden.

Light und L im Kampf zwischen Ordnung und Chaos

Reduziert auf die Essenz des Werkes, dreht sich *Death Note* um die Grundpfeiler der Welt: Ordnung und Chaos. Es wird sowohl der Prozess von Ordnung zu Chaos, als auch das ewige Spannungsfeld zwischen den beiden Gegenpolen thematisiert. Ordnung ist dabei der Ort, an dem Ereignisse eine Struktur haben und vorhersehbar sind. Chaos im Gegensatz dazu ist der Ort, an dem Dinge unvorhersehbar und unsicher sind. Betrachtet man das Konzept der Heldenreise von Campbell, ist der Held typischerweise eine Figur, die zwischen den beiden Elementen steht und sich vom Bekannten ins Unbekannte wagen muss (Campbell 4). Es ist auch Campbell, der festgehalten hat: „It is not difficult for the modern intellectual to concede that the symbolism of mythology has a psychological significance“ (219). Die Handlung ist tatsächlich aufgeladen mit Symbolen psychologischer Signifikanz dieser zwei gegensätzlichen Zustände von Ordnung und Chaos. Ordnung findet sich beispielsweise im anfänglichen Setting von Lights Schulumfeld wieder, während Chaos allmählich durch die Handlungen der Hauptfigur eingeführt wird, als Light versucht, seine Vision einer Zukunft zu etablieren. Dennoch ist Ordnung nicht als positiv und Chaos als negativ zu bewerten, wie es der Anschein zunächst vielleicht vermuten lässt. Stattdessen kann das Chaos ein Ort der Erneuerung sein, in den sich der Held auf seiner Reise wagen muss. Traditionell ist es jedoch auch der Held, bzw. Protagonist, der Ordnung in der Welt re-etablieren möchte. Indem Light, die Hauptfigur von *Death Note*, das Chaos sucht, wird bereits deutlich, dass er nicht dem gängigen Muster eines Protagonisten entspricht.

Da Ordnung und Chaos das Spannungsfeld der Handlung in *Death Note* bilden, sind neben der Narration Aspekte der Ästhetik vertreten, die sich darauf beziehen.



Abb. 15: Schreibweise des Titels von *Death Note* (Ohba, *Death Note* #1 o.S.)

Bereits die Titelgestaltung des Mangas ist ein Indikator, dass der Inhalt des Mangas den Einzug von Chaos in die Normalität behandelt. So ist nicht nur das erste ‚E‘ umgedreht, sondern auch die Buchstaben ‚A‘ und ‚T‘ liegen links gedreht auf der Seite. Das letzte ‚E‘ hingegen ist wieder korrekt zu lesen, sodass sich keine Struktur erkennen lässt. Zu Beginn und am Ende der Narration herrscht Ordnung – im Titel ausgedrückt durch das korrekt dargestellte ‚D‘ und ‚E‘.

In den Augen der Hauptfigur Light Yagami ist die Welt, die zu Beginn des Mangas in Ordnung ist, allerdings korrupt geworden. Aus diesem Grund ist er bereit, die bestehende Welt zu opfern und durch sein Eingreifen eine neue, bessere Welt zu erschaffen. In Parallelen zur Bibel wird Light mit der Figur des Teufels verbunden, der gegen den Ist-Zustand der Welt rebelliert.³⁷ Eine erste Parallele kann zwischen den beiden Namen gezogen werden: Luzifer bedeutet Lichtbringer oder Morgenstern, während Lights Name zu Deutsch ‚Licht‘ bedeutet. Zudem enthält der Name in der japanischen Version 夜神 (Yagami) 月 (Light) das *Kanji* für ‚Gott‘ und ‚Abend‘ und erinnert somit wieder an den Morgenstern, der am Abendhimmel als erstes erstrahlt. Ähnlich wie Luzifer gehört Light zu den besten seiner Art: er ist geachtet und ein rundum perfekter Schüler – schlau, athletisch und attraktiv. Als er die Mittel dazu bekommt – in Form des Death Notes – rebelliert Light gegen die bestehende Ordnung. Passend hierzu trägt das erste Kapitel den Titel 退屈 (jap. Taikutsu, dt. Langeweile) und verdeutlicht den Stillstand, indem sich die ordentliche Welt befindet. Der Titel verdeutlicht auch die intrinsische Motivation, die sowohl den Todesgott Ryuk dazu bewegt, das Death Note auf die Erde fallen zu lassen, als auch Light, es zu benutzen.

Lights Gegenspieler L, der als Detektiv gegen seine Taten ermittelt, repräsentiert das vorherrschende Rechtssystem, mit dem die Ordnung der Welt aufrechterhalten werden soll, ohne sie in eine Neugeburt zu stürzen. Die repräsentative Funktion der Figur L wird dadurch gestützt, dass L in den Zeichnungen und der Narration des Mangas zunächst gesichts- und namenlos bleibt. Im Verlauf der Geschichte ist Light jedoch durch seinen Sieg gegen L in der Lage, die Ordnung der Welt zu überwinden. Mit der Bewältigung seines Gegenspielers kippt das Verhältnis zwischen Ordnung und Chaos nun zu einer Welt, in der Light außer Kontrolle ist. Erst als L in Form der Figur Near wiedergeboren wird, ist er in der Lage, Light zu besiegen.³⁸ Zu diesem Zeitpunkt ist die Welt, die zu Beginn des Mangas existierte, bereits verloren. Near ist in der Lage, Light zu besiegen, weil er ein Gleichgewicht zwischen

³⁷ In der biblischen Mythologie rebelliert der Engel Luzifer gegen Gott und die von ihm geschaffene Welt. Daraufhin wird er aus dem Himmel verstoßen.

³⁸ Aus der Handlung geht hervor, dass Near in einem Waisenhaus großgezogen wurde, um Ls Platz einzunehmen und so eine Art Auferstehung der Figur zu erzeugen.

Ordnung und Chaos im Rahmen einer ‚neuen‘ Welt kreiert. Dies gelingt ihm, indem er nicht an der vergangenen Ordnung festhalten, sondern Light als Übeltäter aus der neuen Welt verbannen möchte.

Der Kampf zwischen Ordnung und Chaos wird in Anlehnung an die *Kabbalah* ausgedrückt, die im Manga verarbeitet ist. Die *Kabbalah* (dt. das Überlieferte), auch *Tree of Life* genannt, ist zunächst ein Diagramm, das sowohl im Judentum, als auch im Christentum, sowie in esoterischen Strömungen vorkommt. Dementsprechend greift der Autor hier auf eine Vielzahl von Weltanschauungen zurück. Die Wege des Baumes werden als Ordnung des Kosmos und Karte der menschlichen Psyche verstanden (Kramer 101). Aus den zehn Sphären und seinen 22 Verbindungsstücken, die die *Kabbalah* aufzeigt, werden einige davon in *Death Note* in Form der Figuren und ihren Handlungen genutzt. Die Verbindung zur *Kabbalah* wird im Manga durch die Verwendung von Tarot-Karten deutlich. Die Handlung setzt mit *Chesed* ein, auch *Mercy* genannt. Sie ist die vierte Dimension und drückt die Kraft der Vision, bzw. den Willen, Gott nachzueifern, aus. In dieser Situation befindet sich Light zu Beginn des Mangas, als er seine Vision einer besseren Welt entwickelt und gottähnlich über das Leben seiner Mitmenschen entscheidet. Gleichzeitig bedeutet sein Handeln eine Rebellion gegen Gott, die ihn wieder an die Figur des Teufels erinnern lässt. Die fünfte Sphäre *Gevurah* ist die der Stärke und Macht. Die damit verbundenen Eigenschaften Entschlossenheit, Intention und Urteilen manifestieren sich am Ende der fünften Sphäre in Lights Pseudonym: unter dem Namen Kira vollbringt er seine Morde. Gleichzeitig beginnt damit die Investigation Ls, um die Mordserie aufzuklären.

In der Transformation von Light zu Kira steckt ein Hinweis über die Entwicklung des Helden: für den Namen wurden die *Katakana*-Zeichen *キラ* gewählt, die auf das englische Wort ‚Killer‘ schließen lassen. Zudem handelt es sich um ein Wortspiel, weil das japanische *Kiraa* mit zwei ‚A‘ übersetzt ‚scheinend‘ bedeutet und somit auf Light verweist. Nach der

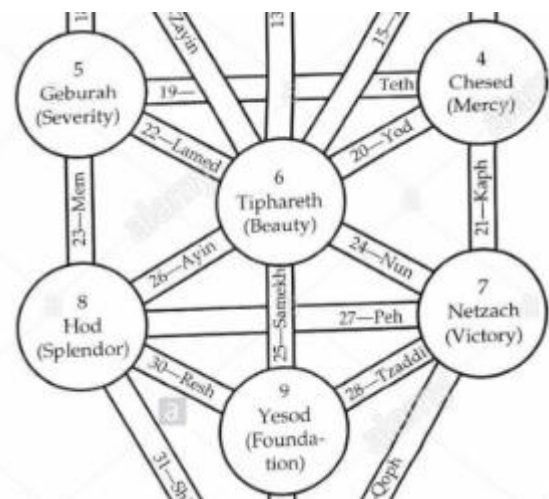


Abb. 16: Ausschnitt der Kabbalah („Tree of Life“ o.S.)

fünftens Sphäre folgt über das Verbindungsstück *Lamed* die sechste Sphäre *Tiphareth* der *Kabbalah*. Der Anfangsbuchstabe des Verbindungsstückes *Lamed* erhält hier eine besondere Bedeutung, weil mit dem Erscheinen von Kira auch erstmals die Figur L in Aktion tritt. Die sechste Sphäre, die für Symmetrie und Kreativität steht, äußert sich in dem Wechselspiel

zwischen Light und L. Das Verbindungsstück zur siebten Sphäre ist *Nun* (dt. Sieg). Auch hier steht der Anfangsbuchstabe der Verbindung für die Figur N, bzw. Near. Als Tarotkarte steht *Nun* für Tod. Dieser Zusammenhang wird im Manga durch eine Szene belegt, in der Near bei einem Tarotkartendeck eine Karte wendet und dabei die Karte des Todes aufdeckt (Kapitel 78, S.2). Die Bedeutung des Verbindungsstückes vor der letzten Station ist, dass L zunächst sterben und zu N werden muss, bevor der Weg für den Sieg über Light geebnet ist. Eine alternative Deutung ist, dass Near zum Untergang für Light wird und deswegen die Karte aus dem Deck zieht. Lights Untergang endet, passend dazu, mit seinem Tod.

Es bleibt festzuhalten, dass sich die Handlung von *Death Note* über die Abwesenheit eines Status Quo definiert. Sowohl Narration, als auch die Figuren sind ständig in Bewegung und pendeln zwischen Ordnung und Chaos. Um das Spannungsfeld und die Rollen der Figuren darin herauszuarbeiten, greift Ohba mit der *Kabbalah* auf das symbolische Repertoire von Weltreligionen zurück.

Occult Manga als Einfluss auf die Figur von Ryuk

Eine weitere wichtige Rolle im Spannungsverhältnis zwischen Ordnung und Chaos spielt der Todesgott Ryuk, der eigentliche Eigentümer von Lights Death Note. Ryuk wird im sogenannten *Orienter* (Cohn 74) zu Beginn des Mangas vorgestellt. Er befindet sich im Reich der Todesgötter und beschließt aus Langeweile, das Death Note auf die Erde fallen zu lassen.

Sowohl Optik, als auch Eigenschaften von Ryuk lassen darauf schließen, dass der Figur eine symbolische Bedeutung zukommt: Mit seinen glasigen Augen,



den Punk-Rock-Haaren, den dunklen Lippen mit rasiermesserscharfen Zähnen und seiner Lederkleidung ist er eine optisch sehr auffällige Figur, die an die archetypische Trickster-Figur erinnert.³⁹ Er steht damit in

³⁹ Eine der bekanntesten Trickster ist der Joker, der erstmal als Bösewicht im Comic *Batman #1* (1940) in Erscheinung tritt. Er hat eine sehr ähnliche Funktion wie Ryuk in *Death Note*. Zwar unterliegt der Joker Batman, doch durch die Verwandlung von Harvey Dent in Two Face kommt ihm eine einflussreiche Rolle zu. Er beweist, wie Gotham Citys ‚weißer Held‘, der Inbegriff von Gerechtigkeit und Ordnung, korrumpiert werden kann. Two Face ermordet mehrere Menschen mit einer chaotischen, absurden Methode, indem er eine Münze wirft, um ihr Schicksal zu bestimmen. Dies allein symbolisiert die Philosophie und Mission des Jokers als tragende Figur des Plots: das Gefühl der illusorischen Überlegenheit der zivilisierten Gesellschaft zu stören und sie zu demütigen, indem sie wieder zu ihren ungebändigten Wurzeln zurückgebracht wird. Mit dem Death Note überreicht Ryuk genau zu diesem Zweck Light die nötigen Mittel.

auffälligem Kontrast zu Light, der sehr durchschnittlich aussieht. Als Todestgott nimmt er das Leben von Menschen, um so unsterblich zu sein. Da Ryuk sich von den Toten nährt, fördert er Lights Tötungsdrang. Als Trickster dient er nur seinen eigenen Interessen. Aussagen wie „I’m neither on your side nor L’s side in this“ (Ohba, „Eyeballs“ 4) belegen dies.

Thomas zeigt in seinem Werk zu religiösen Mangas auf, dass zahlreiche Werke die Interaktion einer Gottheit mit einem ausgewählten Menschen thematisieren.⁴⁰ Ein Merkmal ist dabei, dass das Wesen sich als Mensch tarnt oder nur von dieser einen Person gesehen werden kann (Thomas, *Drawing on Tradition* 69). Leider geht seine Analyse nicht darüber hinaus, sodass keine Interpretation dieses Aspekts erfolgt. Ein ähnliches Vorgehen findet sich bei seiner Aussage „Apotheosis is also a reoccurring trope“, die er auf einem einzigen Referenzwerk (*Serial Experiments: Lain* 1998) basiert. Während das Werk dadurch argumentativ sehr oberflächlich ist, stütze ich dennoch die Relevanz der beiden Tropen für *Death Note*. Im Verlauf der Handlung kann Ryuk nur von Light gesehen werden und verfolgt diesen wie ein und als sein Schatten. Mit Blick auf die Jung’sche Philosophie des Schattens kann Ryuk als Gegenpol zu Lights Persona verstanden werden, durch den unvorteilhafte Persönlichkeitsmerkmale in extremer Darstellung in eine Gestalt projiziert werden (Franz 171). Außerdem ist Ryuks Rolle im Werk ein wichtiges Merkmal, das es als *Occult Manga* klassifiziert (Thomas, *Drawing on Tradition* 72).⁴¹ Hinzu kommt die Verwendung von Elementen aus verschiedenen Religionen, die gegenseitig austauschbar eingesetzt werden (Thomas, *Drawing on Tradition* 72). Das Zusammenspiel der verschiedenen Religionen in okkulten Mangas deutet implizit daraufhin, dass Naturwissenschaft alleine nicht ausreichend ist, um die „myriad mysteries of the universe“ zu erklären (Thomas, *Drawing on Tradition* 72). Ryuk ist die übernatürliche Macht, die die Handlung anstößt. In dieser Funktion ist die Gestaltung seiner Figur das Ergebnis des *Occult Mangas* als Genretyp.

Die Kontrastierung von Light und L durch Figurengestaltung und Gerechtigkeitskonzepte

Die beiden Figuren Light und L befinden sich im Kampf um Ordnung und Chaos, der durch Ryuk eingeleitet wird. Light ist ein außergewöhnliches Genie, das in seinem Leben als High School-Schüler brilliert. Dies drückt bereits seine Kleidung aus, die durch Hemd und

⁴⁰ Als weitere Referenzen neben *Death Note* nennt Thomas beispielsweise *Hikaru’s Go* (2004) und *Kamisama Dolls* (2006-2013).

⁴¹ Um laut Thomas als *Occult Manga* zu gelten, enthalten die Werke „psychic powers, ghosts, the afterlife, horror themes, and eerie phenomena“ (*Drawing on Tradition* 72). Nahezu alle der genannten Elemente vereinen sich in der Figur von Ryuk.

Krawatte reif wirkt. Im Gegensatz zu Freizeitkleidung, die eigentlich für einen jungen Erwachsenen angemessen wäre, wird Light durch sein Äußeres als akkurat und beherrscht charakterisiert. Darüber hinaus zeichnen ihn zwei Eigenschaften besonders aus: er hat einen ausgeprägten Sinn für Gerechtigkeit und ist sehr scharfsinnig. Indem er jedoch in jeder Hinsicht begabt ist und sein soziales Umfeld ausstechen kann, neigt er zu Extremen. Mit dem Death Note in seinen Händen sieht er das Mittel, die Welt vom Unrecht zu reinigen. Dabei will er nur Menschen ungeschoren lassen, die seiner Überzeugung nach das Leben verdienen. Dadurch versetzt er sich in einen gottgleichen Status in der neuen Weltordnung, die er erschaffen möchte. Per Definition ist er ein Antiheld, der das vorherrschende Wertesystem in Frage stellt (Wulff 441-442). Dadurch sind beispielsweise Parallelen zwischen Light und Alan Moores Bösewicht Ozymandias aus der *Watchmen*-Serie (1986) zu erkennen: Light ist auch schlau, charismatisch und hat den Plan, die Welt zu verbessern. Ozymandias sieht in sich selbst die leuchtende Hoffnung für die Menschheit – dies verkörpert Light in seiner Namensgebung, als auch in seinem Pseudonym Kira. Der Antiheld aus *Watchmen* ist sich am Ende der Comicerzählung nicht sicher, ob er das Richtige getan hat. Ähnlich mehrdeutig verhält es sich mit Light. Er gerät zwar außer Kontrolle, doch der Manga schließt mit einer Szene, in der für den Lesenden erkennbar ist, dass sich ein Kult um die Figur Kira entwickelt hat und Light einen gottähnlichen Status über den Tod hinaus erreicht hat.

Gleichzeitig bringt die unerklärliche Mordserie Interpol und den Detektiv L auf den Plan, der dem selbsternannten Hüter der Gerechtigkeit persönlich den Krieg erklärt und ihn mit allen Mitteln zu Fall bringen möchte. Light muss erkennen, dass es sich bei L um einen würdigen Gegner handelt, der sein größtes Hindernis für die Umsetzung seines Plans darstellt. So schwört sich Light, L und alle, die sich gegen seine Ordnung stellen, auszulöschen. Da L seinen Namen nicht preisgegeben hat, ist es Light jedoch nicht möglich, seinen Widersacher mit Hilfe des Death Notes auszulöschen.⁴² Eine Voraussetzung, damit dieses seine Wirkung entfalten kann, ist, dass Light den wahren Namen der Person kennt, die er zu töten beabsichtigt. So entwickelt sich ein Katz-und-Maus-Spiel zwischen Light und L, der später als Near wiedergeboren wird. Dieses Kräftemessen, das an einen sportlichen Wettkampf erinnert, findet Ausdruck in der ersten Begegnung zwischen Light und L im Kapitel 20, das übersetzt ‚Zugzwang‘ bedeutet: die beiden begegnen sich in einem Tennisspiel, aus dem in Form von inneren Dialogen ein intellektuelles Duell entsteht, bei dem sie mental taktieren. Die Aussagen auf dem Weg zum Zweikampf zeigen, dass es sich bei beiden um Personen

⁴² In Abbildung 18 spricht Light ihn als Ryuga an – ein Deckname, den L sich gegeben hat. Ls wahrer Name ist zu diesem Zeitpunkt unbekannt.

handelt, die ihrem sonstigen sozialen Umfeld weit überlegen sind und erst im jeweils anderen einen würdigen Gegner finden. Gleichzeitig versuchen sie sich gegenseitig einzuschüchtern („...did you know how good I am?“ – „...I used to be the British Junior Champion“, Ohba, „First Move“ 71). Beide vermeiden den Blickkontakt, was impliziert, dass sie den anderen davon abhalten wollen, Gefühlsregungen abzulesen. Die beiden porträtieren Strategen, die sich mit einem Schachspiel vergleichbar von gegenüberliegenden Enden des Spielfeldes taktieren. Sie setzen den jeweils anderen unter Zugzwang, wie die Kapitelüberschrift suggeriert. Dieses Kräfteressen sticht besonders



Abb. 18: Light und L beim Tennis (Ohba, „First Move“ 71)

hervor, weil es nicht durch eine körperliche Überwältigung gelöst wird. In zahlreichen Fällen gelingt es Light andere Menschen zu bezwingen, indem er diese tötet. Dieser Aspekt fehlt im Wettstreit zwischen Light und L über große Strecken der Handlung, da die beiden versuchen, sich stattdessen mental auszutricksen. Napier unterstreicht diesen Aspekt ebenfalls in ihrer Review des *Death Note*-Mangas, indem sie von einer Betonung auf die freudianische *Omnipotence of Thought* spricht („Death Note“ 359).⁴³ Sie setzt dies hauptsächlich in Zusammenhang mit der Kraft des Death Notes, durch Gedanken zu Töten, während ich Anzeichen dafür vor allem in der Beziehung von Light und L sehe. Der Manga zeigt sehr regelmäßig Panels, in denen die beiden lediglich mental nächste Schritte visualisieren, während sie versuchen, Reaktionen des anderen abzuschätzen. Dadurch werden die Gedanken der beiden zu den machtvollsten Instrumenten, bei denen viele Züge nicht ausgespielt werden müssen, um vom anderen gekontert zu werden.

Durch den Sturz des anderen beabsichtigen sie, ihre Vorstellung von Gerechtigkeit zu realisieren. Indem sich die Handlung im Kern auf den Machtkampf zwischen den beiden Figuren reduzieren lässt, dreht sich *Death Note* in seiner zentralen Frage folglich um Gerechtigkeit. Light und L verkörpern dabei stellvertretend entgegengesetzte Rechtsverständnisse. Light auf der einen Seite trägt eine Abneigung gegen die Natur des Menschen, die zu

⁴³ Laut Napier dreht sich die angesprochene *Omnipotence of Thought* in Populärkultur häufig um Telepathie oder Telekinese („Death Note“ 359). Als Beispiel nennt sie *Carrie* (1974) von Stephen King und *Akira* (19982-1990) von Otomo Katsuhiro (Napier, „Death Note“ 359).

einer korrupten Gesellschaft geführt hat. Indem er Kriminellen keine Hoffnung auf Besserung zuspricht, sieht er Gerechtigkeit in deren Auslöschung durch Selbstjustiz. Auf der anderen Seite steht L, der es sich zur Berufung gemacht hat, Verbrechen mittels der bestehenden Rechtsmöglichkeiten der vorherrschenden Welt das Handwerk zu legen. Er sieht in den Taten von Light, alias Kira, Massenmord. Denn gleichzeitig agiert Light sehr selbstüchtig und ist bereit, anderen Figuren in seinem Umfeld zu schaden.

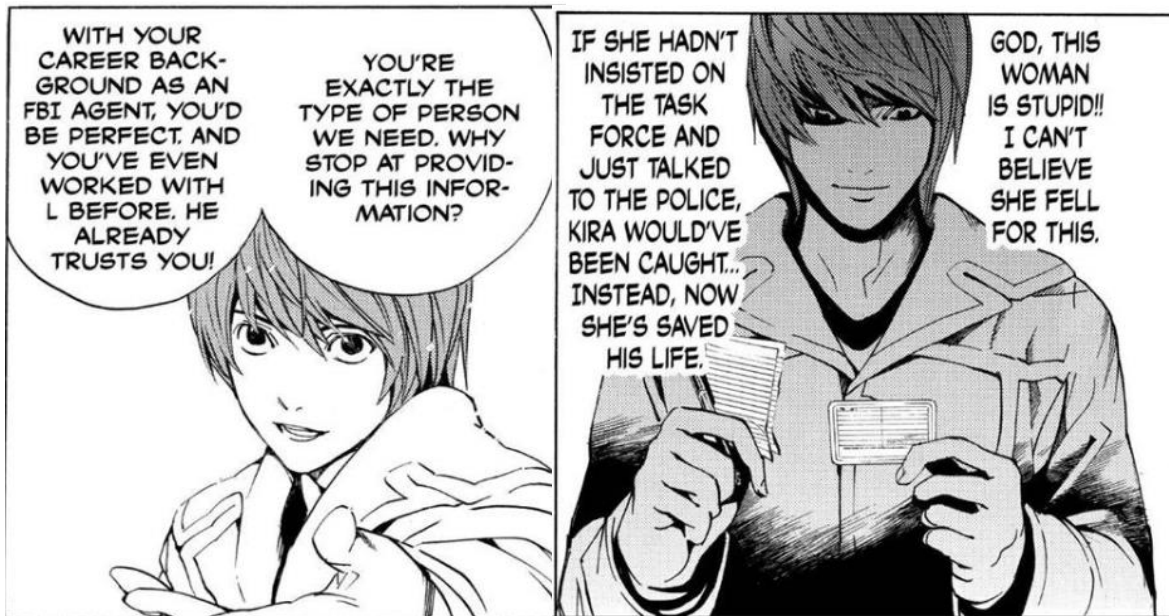


Abb. 19: Charismatisch (Ohba, „Temptation“ 13)

Abb. 20: Light als Kira (Ohba, „Temptation“ 16)

Dies geht sogar so weit, dass er auch bereit ist, seine Freundin Kiyomi Takada zu opfern. Den *Point of No Return* erreicht er bereits in den Kapiteln 12, 13 und 14, die übersetzt ‚Gott‘, ‚Countdown‘ und ‚Versuchung‘ bedeuten: Light plant, die FBI-Agentin Naomi Misora, alias Shoko Maki, zu töten. Dabei zeigen sich Seiten an Light, die bisher unbekannt waren: Light will einen dramatischen Auftritt herbeiführen, bei dem er sich Naomi offenbart. Diese ist ihm zu nah auf die Spur gekommen. Sie ist jedoch ein guter Mensch. Ihre Unschuld zeigt sich, wie bei Light, bereits in ihrem Namen: Wie sie selbst erklärt, wird Shoko mit *Kanji* geschrieben, die die Bedeutung ‚strahlendes Kind‘ haben. Wie in den Abbildungen zu sehen, täuscht Light Naomi zunächst. Die Zeichnungen zeigen ihn dabei mit großen Kulleraugen, die ihn unschuldig und jung wirken lassen. Die offen ausgestreckte Hand ist eine vertrauensenerweckende Geste. Sobald er Naomis wahren Namen anstelle des Alias kennt, ändert sich die Darstellung: der charmante Junge verwandelt sich in eine Person, die älter wirkt und kaum an den charismatischen Teenager von vorher erinnert. Dies äußert sich durch die dunklen Farben und insbesondere den Schatten über seinen Augen. Indem er sie anschließend verhöhnt, wird seine Gefühlskälte deutlich. Mit der Offenbarung an Naomi „I am Kira“ (Ohba, „Temptation“ 19) erklärt sich Light endgültig zu einem Killer. Nachdem er sie getötet

hat, wird seine Moral brüchiger und er beginnt, jeden zu töten, der sich ihm in den Weg stellt. Später zählen zu seinen Opfern auch sein Vater und andere ehemalige Verbündete. Die Kapitelüberschrift *Gott* verdeutlicht, dass sich in diesem Abschnitt sein Gottkomplex entwickelt, in dessen Zuge er einem wahnsinnigen und schließlich selbstmörderischen Pfad folgt. Lights Hochmut erinnert in Parallelen zu antiken griechischen Tragödien an die Hybris. So führt Lights entwickelte Hybris dazu, dass er sich über die Gesetze des Death Notes erhaben fühlt und zügellos wird. Dies trifft zum ersten Mal bei Naomis Mord ein.

Die Zahl 13, die bekanntermaßen für Unglück steht, unterstreicht den *Point of No Return*. In Kapitel 14, kurz bevor Naomi von Light getötet wird, zieht sie einen Vergleich zwischen den beiden, indem sie Light erklärt, dass er und L sich ähnlich seien. Da sie mit L intensiv zusammengearbeitet hat, ist anzunehmen, dass sie ihn gut kennt. Die Erklärung kann einerseits eine Anspielung darauf sein, wie sich Light – der sich in der Szene als smarter FBI-Agent ausgibt –, entwickeln hätte können, wenn er einen anderen Weg gewählt hätte. Der Autor selbst zieht den Vergleich zu L und bezeichnet Light als zu Beginn mitfühlender Mensch, der ein Top-Ermittler hätte werden können (Ohba, „How to read“ 114). Andererseits betont die Szene wieder, dass Light und L einander würdige Gegner sind. Durch den Mord wird der Kontrast zwischen Light und L jedoch wieder deutlicher: L und das Ermittlungsteam hinter der Mordserie haben andere Motive als Light. Sie sind sich der Gefahr bewusst, die durch Light ausgeht. Dennoch sind sie bereit, ihr Leben im Namen der Gerechtigkeit zu riskieren.

Die Transformation von Light zu Kira ist dabei ein wichtiges Element. Light bezeichnet sich selbst nicht als ‚Killer‘, sondern erhält diese Bezeichnung aufgrund seiner Taten durch die ermittelnden Behörden. Es wird eine Wertung von Light durch die Ermittlungsbehörden vorgenommen. Gleichzeitig betont dies die Ambiguität der Figur, denn in Kontrast dazu wird er, wie beispielsweise V aus *V for Vendetta* (1988), von anderen als Befreier in einer schlechten Welt verstanden. Durch seinen Gottstatus wird er darüber hinaus für die ihn Anbetenden unfehlbar. Indem er mit der Zeit beginnt, selbst von sich als Kira zu sprechen, wird deutlich, dass er den Namen angenommen hat, auch wenn er sich selbst nicht als Verbrecher wahrnimmt. In Lights Namen stecken somit mehrere Bedeutungen, die für die Deutung der Figur relevant sind. Darüber hinaus ist auch Lights Nachname vielschichtig gestaltet: Yagami wurde nicht in den dafür üblichen *Kanji* 八神 geschrieben. Indem stattdessen die *Kanji* 夜神 verwendet werden, entsteht übersetzt die Bedeutung ‚Gott der Dunkelheit‘. Sein Nachname drückt also einerseits seinen Wunsch aus, Gott und Herrscher über eine neue Welt zu werden. Andererseits ist die Dunkelheit in seinen Morden und in dem Weg, den er dafür

beschreitet, zu sehen. Die Bedeutung des Namens wird zusätzlich untermauert, indem die letzte Szene der *Death Note*-Serie eine Versammlung von Gläubigen zeigt, die Light vergöttern, indem sie in der Nacht gemeinsam zu ihm beten. Durch seine Apotheose wird Light zum Gott und Retter für Gläubige im Untergrund. Während dies zwar nicht in der Gesamtbetrachtung des Werkes passend ist, verdeutlichen die ihn anbetenden Gläubigen, dass ein begrenzter Kreis der Figuren ihn als anbetungswürdig versteht. Der Untergrund-Charakter der Bewegung wird deutlich, indem alle verhüllt und mit Ku Klux Klan-ähnlichen Umhängen dargestellt werden. Indem die Panels am Ende des Mangas platziert werden, wird die Bewertung von Lights Taten in ein mehrdeutiges Verhältnis gesetzt. Dabei nutzt der Manga eine eklektische Verknüpfung religiös



Abb. 21: Verehrung (Ohba, „Finis“ 17)

geführter Konnotationen: die Anbetenden halten Kerzen in der Hand, die in Stern-Form dargestellt sind und auf Lights Vornamen verweisen, der mit dem *Kanji* für ‚Stern‘ dargestellt wird. Auch auf diese Szene stützt Thomas Kategorisierung des Werkes als *Occult Manga*. Daneben ist die Kreation eines Kultes um den Mörder Kira relevant, weil er nach Lights Tod bestehen bleibt.

Thomas führt eine steigende Anzahl der *Occult Mangas* auf das Aum-Attentat 1995 zurück.⁴⁴ Er spricht in diesem Zusammenhang auch von *Post-Aum Mangas*, zu denen er *Death Note* zählt, und die Werke als direktes Ergebnis des Attentates in der japanischen Populärkultur liest („Cult“ 144). Ich halte seine Analyse für teils spekulativ, nicht zuletzt, weil seinem *Close Reading* konkrete Hinweise auf einen Bezug zur Aum-Gruppierung fehlen. Zwar weist er daraufhin, dass Mangas mit okkulten Inhalten nach dem Aum-Attentat hohe Auflagezahlen erreicht haben, doch dieses Argument lässt sich mit Blick auf das fragliche Werk entkräften. Zunächst sind Mangas, die dekontextualisiert religiöses Vokabular und Metaphorik nutzen, laut Thomas selbst bereits seit Jahrzehnten sehr beliebt, und somit lange vor dem Tokyoter Attentat in hoher Nachfrage gewesen („Cult“ 144). Gleichzeitig besitzt die Publikation von *Death Note* mit einem Abstand von fast zehn Jahren zum Attentat einen ausreichend großen Abstand, um die Klassifizierung des Werkes als *Occult Manga* vielmehr auf andere Faktoren zurückzuführen. Zu Gunsten Thomas Analyse spricht allerdings ein besonderer narrativer Aspekt, den er nicht herausarbeitet: Lights Gott-Komplex

⁴⁴ Die radikale Terrorgruppierung *Aum Shinrikyo* um ihren Anführer Shoko Asahara verletzte über 6000 Menschen und tötete mehrere in einem Giftgas-Anschlag in der Tokyoter U-Bahn.

kann durchaus in Shoko Asaharas Wahn gesehen werden, indem er sich selbst als Christus verstanden hat und von seiner Gruppierung verehrt wurde.

Die Anonymisierung der Figur L hingegen hilft, ihn als Verkörperung der bestehenden Rechtsordnung zu verstehen. Dies geschieht, indem L für den Lesenden keinen vollen Namen erhält und seine Darstellung zunächst eher vage bleibt. In Kapitel Elf wird erstmals Ls Gesicht gezeigt.

Durch sein vernachlässigtes Aussehen bildet er auch auf visueller Ebene einen Gegenpol zum meist makellos dargestellten Light. Indem seine Augen ohne Lichtreflexe gezeichnet sind, wird der Eindruck von Zerstreutheit und geistiger Abwesenheit erweckt. Hinzu kommt, dass seine Augenringe als Andeutung gesehen werden können, dass der Lesende nur wenig über Ls Lebensweise erfährt. Der Kontrast zum hübschen Light kann metaphorisch gesehen werden: Kira erzeugt Ergebnisse mit seinen Taten, für die das Gesetz mit L als Repräsentant keine Möglichkeiten bietet. Durch diese Dynamik wird Kira für seine Anhänger so attraktiv und das Gesetz so unattraktiv.

Mit L entsteht dadurch optisch eine Figur, die mysteriös und undurchsichtig wirkt. Near, Ls Nachfolger, wirkt cooler und reifer, indem er einen konzentrierten Blick hat (Ohba, „How to read“ 135).

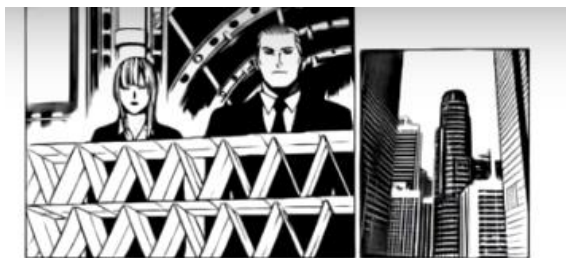
Diese optische Entwicklung lässt sich auf narrativer Ebene erklären: Der Wandel von Ls Tod und der Figurenerweiterung um Near zeigt die Neugeburt einer überlegeneren Figur, die erst den Sieg über Light ermöglicht. Während L lebt, kann Light nicht der Gott sein, der er zu sein anstrebt. Die fünf Jahre, die vergehen, bis Near sein Wesen als neuer L aufgebaut hat, stellen für Light eine konkurrenzlose Herrschaft dar. Die Metamorphose, bei der eine Figur ausgelöscht wird, damit eine neue entsteht, kommt in auffällig vielen anderen Mangas und Animes vor, sodass es fast schon wie ein festes Merkmal dieser Werke wirkt.⁴⁵ Die berühmtesten Beispiele sind sicherlich *Dragon Ball* (1984-1995) und *Pokémon* (1997). Häufig teilen dabei die neue und alte Figur bestimmte Eigenschaften, unterscheiden sich aber gezielt in bestimmten Zügen, die dann den Triumph über den Gegner herbeiführen. Mit Blick auf die Entstehungsgeschichte der ersten Mangas durch die Hände buddhistischer Mönche können diese Wiedergeburten mit dem Lebensweg des Buddhas assoziiert werden. Er kann durch seine Erleuchtung und damit dem Ausstieg aus dem Kreislauf der Wiedergeburt als Vorbild verstanden werden, das den größten Gegner des Lebens besiegt hat. Damit ist der

⁴⁵ Thomas (2010) geht in seiner Analyse nicht so weit, doch die Wiedergeburt als Genre-Merkmal der *Occult Mangas* könnte für die weitere Forschung interessant sein (*Drawing on Tradition* 72).

Weg geschaffen, um ihn zur Vorlage für zahlreiche Manga- und Animehelden zu machen, die sich häufig übernatürlichen Herausforderungen stellen müssen.

Darauf lässt sich zurückführen, dass Obata L und Near ein trotz der Unterschiede ähnliches Äußeres gegeben hat (Ohba, „How to read“ 64). L und Near teilen sich außerdem charakterliche Eigenschaften, wie den Hang zu Lügen als Manipulationsmittel. L äußert sich immer wieder als Lügner, wenn er Personen bereits konkret verdächtigt und dennoch niedrige Prozentsätze seines Verdächtigungsgrads nennt (Ohba, „How to read“ 70). Somit täuscht er, ähnlich wie Light, absichtlich Menschen in seinem Umfeld für seine eigenen Ziele. Auch in Nears Ermittlungen wird beispielsweise im Band 11 deutlich, dass Near Lügen als angebracht empfindet, solange diese den Ermittlungen dienen. Anders als andere Ermittler ist er bereit, an Todesgötter und das Übernatürliche zu glauben. Hier zeigt sich sein analytischer Verstand: indem er die Schlussfolgerungen zusammenfügen kann, wenn er die Existenz von Todesgöttern in die Überlegungen einbezieht, kann er der Wahrheit auf den Grund gehen. Dadurch wird wieder seine einzigartige Stellung als ebenbürtiger Gegner im Kampf gegen Light hervorgehoben. Eine weitere Charakteristik von L ist, dass er Würfelzucker stapelt. Diese Gemeinsamkeit teilt er mit seiner Folgefigur Near, der ebenfalls häufig mit Spielen und dem Auftürmen von Gegenständen, wie beispielsweise Würfel oder Streichhölzer, beschäftigt ist. Diese Eigenschaft steht für die Ordnung, die L und Near herstellen wollen. Gleichzeitig türmen beide Gegenstände auf, die sehr wacklige Gerüste entstehen lassen. Dies symbolisiert, dass Ordnung instabil ist und leicht zum Einsturz gebracht werden kann. Darüber hinaus zeigen die Türme auch, dass besondere Charaktere, wie L oder Near, nötig sind, um Ordnung entstehen lassen und aufrecht erhalten zu können. Dass L und Near immer wieder Gegenstände türmen, zeigt, dass beide das Streben nach Ordnung zu ihrem Lebenswerk gemacht haben. Bei Near geht die Bedeutung sogar darüber hinaus: die lange Entstehungsreihe an Gerüsten (Abbildung 22) zeigt, wie Near sein Leben und seine Karriere gebildet hat, um der neue L zu werden. Es handelt sich bei den Türmen somit um die Abbildung mentaler Denkprozesse. Allerdings erhält dieser Vorgang auch etwas spielerisches, wenn Near vertieft in Lego-Figuren, Eisenbahnen oder Quietsche-Enten in einem Planschpool gezeigt wird. Er wirkt dadurch kindlicher und intuitiver in seinem Tun. Seine Überlegungen visualisiert er zusätzlich gerne durch die Verwendung von Handpuppen, die für andere Figuren im Manga stehen. Dies hilft ihm ebenfalls, seine Strategien zu entwickeln.

Indem Near in Mitten seiner Türme dargestellt wird, wird deutlich, wie sehr er in seiner Lebenswelt und seinen Gedanken vertieft ist. Andere Menschen wirken für ihn fast schon störend („What is it now?“, Ohba, „C-Kira“ 12). Dass er seine Gesprächspartner nicht anschaut, unterstreicht den Fokus, mit dem er seiner Aufgabe nachgeht.



Während L sehr anonym bleibt, erfährt man Nears wahren Namen Nate River. Sein Nachname ‚River‘, also übersetzt ‚Fluss‘, verdeutlicht den fließenden Übergang von L zu Near und symbolisiert somit die Verbindung der beiden. Indem Wasser für Unterbewusstes steht oder in manchen Deutungen auch als unaufhaltsame Kraft verstanden wird, ist sein Nachname auch als Schlüssel für Nears Vergangenheit zu verstehen: Near erfährt erst, dass er Nachfolger von L wird, als dieser gestorben ist. Durch seine Erziehung wächst er unaufhaltsam zu einem



Abb. 22: Nears Lebensweg (Ohba, „C-Kira“ 12)

würdigen Vertreter von L heran. Sein Vorname ‚Nate‘ kann zwei Bedeutungen besitzen: der Name kann von ‚natural‘ kommen und verweist auf die Genialität des Charakters, die er aufgrund seiner natürlichen Begabung besitzt. Der Rückschluss auf den Namen ‚Nathanael‘ ist ebenso möglich und besitzt die Bedeutung ‚Gottesgabe‘, sodass auch hier wieder auf das natürliche Genie verwiesen wird. Near wird nach Ls Tod im Kapitel 59 mit dem Titel ‚Zero‘ zum ersten Mal vorgestellt. Zu diesem Zeitpunkt ist er noch ein Kind in einem Heim, das Ls Nachfolger ausbildet. Mit Near wird – wie der Titel verrät – ein Neuanfang im Kira-Fall ermöglicht. Der Kampf mit Light wird bildlich im Kapitel ‚Zero‘ noch einmal auf Null gestellt. Zwischen Kapitel 59 im Jahr 2005 und 60 im Jahr 2009 liegt ein Zeitsprung von vier Jahren. *Shi*, die Zahl Vier im Japanischen, hat in *Death Note* aufgrund ihrer Aussprache, die gleich mit dem Wort ‚Tod‘ ist, eine besondere Bedeutung. Ls Tod ermöglicht einerseits Light, den Tod auf der Welt zu verbreiten. In diesen vier Jahren wird andererseits die Wiedergeburt Ls in Form von Near ermöglicht, der zu einem ernststen Gegner für Light heranreifen kann. Hammonds und Hammonds befassen sich mit der Kategorisierung des Plots mit

Hinblick auf den Wechsel der Hauptfiguren von L zu Near (95).⁴⁶ Während sie den Handlungsbogen ‚Light vs L‘ als „Plot of Character“ bezeichnen, da sich die moralische Haltung beider Figuren verändert (Light wird zu einem Mörder, L sympathisiert für Light), ordnen sie den Handlungsbogen ‚Light vs Near‘ als „Plot of Fortune“ ein. Grundlage für diese Einordnung ist, dass sie die wichtigen Änderungen in der Handlung äußeren Umständen zuschreiben. *Death Note* entzieht sich als Manga und Anime-Adaption klaren „meta-narrative structures“ (Hammonds und Hammonds 100). Letzteres betrachte ich als zutreffend, da die beiden Handlungsbögen in einer Gesamterzählung erfolgen und dennoch ihre eigene Struktur besitzen. Ebenfalls passend ist aus meiner Sicht, dass ‚Light vs Near‘ zunächst als „Plot of Fortune“ präsentiert wird, indem ein neuer Einfluss von außen – die Einführung der Figur Near – die Handlungsänderung einführt. Danach entwickelt sich *Death Note* jedoch wieder zu einem „Plot of Character“, indem Near den Fall zu verstehen versucht und seine eigene Beziehung zu Light aufbaut, wie Light auch umgekehrt zu Near. Eine weitere Unterteilung, die Hammonds und Hammonds darlegen, ist die Einstufung des Handlungsbogen ‚Light vs Near‘ als „Punitive Plot“, der laut den Autoren durch einen Protagonisten – in diesem Fall Light – markiert wird, der fragwürdige Ziele verfolgt und dem daraufhin wohlverdientes Unglück widerfährt (102). Diese Kategorisierung ist passend, da Lights moralischer Niedergang bereits im ersten Handlungsbogen beendet ist. In der Auseinandersetzung mit Near verschiebt sich der Plot überwiegend zu einer Darstellung, wie Light schließlich das Handwerk gelegt wird.

Dynamische Charakterentwicklungen auf Seiten von Light sind vor allem im ersten Handlungsbogen zu finden, in dem sich die beiden Figuren Light und L gegenseitig beeinflussen. Die Grenzen zwischen Protagonisten und Antagonisten verschwimmen regelmäßig. Zusammengefasst führen Ls Erscheinungsbild, sein soziales Umfeld und teils seine Aussagen jedoch zu einer Figur, der nicht positiv als Held zu verstehen ist. Indem er sich allerdings klar auf die Seite der Ermittler stellt, hält er sich – anders als Light – an bestehende Gesetze. Dies wird im Kapitel 11 deutlich: Der Titel „Eins“ steht dafür, dass L eins mit der Sondereinheit wird. Erst indem die beiden sich als gegensätzlichen Seiten der Gerechtigkeit verstehen, kommt es zu einem Machtkampf zwischen zwei genialen Persönlichkeiten, die zeitweise an Sherlock Holmes und dessen Gegenspieler Professor Moriarty erinnern. Dies liegt zum einen

⁴⁶ Sie stützen sich dabei auf Friedmans *Forms of the Plot* (1955), der Plots in drei große Kategorien einteilt. Diese sind „Plots of Fortune“, „Plots of Character“ und „Plots of Thought“. „Plots of Thought“ werden durch Veränderungen in den Umständen einer Geschichte angetrieben. „Plots of Character“ sind durch Veränderungen in der moralischen Stellung eines Charakters oder von Charakteren in einer Geschichte gekennzeichnet. „Plots of Thought“ zeigen, wie die Ideen und/oder Gefühle eines Charakters oder einer Gemeinschaft im Laufe der Zeit beeinflusst werden (Hammonds und Hammonds 101).

an der sozialen Sonderstellung, die beide Charaktere aus den jeweiligen Werken einnehmen. Professor Moriarty, der Light entspricht, ist ein gebildetes Genie, das seine Intelligenz für böse Machenschaften nutzt. Durch seine Funktion als Professor ist er augenscheinlich gut in die Bildungsgesellschaft integriert. Selbes gilt für Light, der als Musterschüler und begabter Sportler in seiner Schule geachtet wird. Sherlock Holmes, der L entspricht, ist ein Privatdetektiv, der zwar mit Gesetzesvertretern zusammenarbeitet, sich von diesen jedoch aufgrund seiner Arbeitsweise und seinem Charakter unterscheidet. Beispielsweise Ls Vergeben von Prozentsätzen belegt diesen Vergleich. Hinzu kommen die intellektuelle Exzellenz und Exzentrik der Figuren in *Death Note*, die an die Klassiker von Arthur Conan Doyle erinnert.

Um vor allem die Genialität der beiden Figuren nicht zu diskreditieren, begeht nicht Light in diesem Spiel am Ende den entscheidenden Fehler. Durch seinen Handlanger Mikami kommt es im Manga zu einem Austausch des echten Death Notes gegen ein gefälschtes, wodurch Light seine Macht verliert und von Ryuk getötet wird.⁴⁷ Er verliert in der Schlüsselszene durch einen Trick, nicht jedoch durch einen eigenen Irrtum.

Darüber hinaus lässt der Autor der Mangaserie die Frage nach Gerechtigkeit, die von Light und L verkörpert wird, absichtlich unbeantwortet (Ohba, „How to read“ 69). Dies findet Ausdruck in Nears Aussage, Gerechtigkeit



Abb. 23: Near über Gut und Böse (Ohba, „Impossible“ 17)

sei etwas, dass jeder Einzelne für sich entscheiden müsse (Ohba, „Impossible“ 17). Mit „righteous“ und „evil“ vertritt Near eine Sichtweise, die manichäisch ausgerichtet ist.⁴⁸ Interessant daran ist, dass gerade diese Aussage kurz vor Lights Tod mit dessen Ansichten übereinstimmt. Near stellt sich auf dieselbe Stufe mit Gott, indem er sagt, er werde selbst dann noch über Gut und Böse nachdenken und für sich allein bestimmen, wenn es einen Gott gäbe, der göttliche Anweisungen erteile (Ohba, „Impossible“ 17). Mit Blick auf Lights

⁴⁷ Mikami ist ein Newsreporter, der sich für Kiras Verbrechen begeistert und im Verlauf des Mangas in Lights Dienst tritt.

⁴⁸ Damit ähnelt seine Aussage dem dualistischen Modell des Manichäismus, das mit den zwei Naturen des Lichts und der Finsternis arbeitet. Ich charakterisiere das Weltbild Nears als manichäisch, weil er vereinfacht die Welt in Gut und Böse charakterisiert. Die Verwendung der Begriffe „righteous“ und „right“, bzw. „evil“ und „wrong“ werden im Manga austauschbar genutzt, sodass keine nähere Differenzierung vorgenommen werden kann.

Status, spricht Near dies gezielt mit „Even if there is a god“ an und verkündet seinen Widerstand gegen Light. Dass Near als einziger in der Abbildung 23 komplett weiß dargestellt wird, während alle anderen in Schwarz gekleidet sind, erhöht ihn trotz seiner knienden Haltung. Seine Aussage wird somit machtvoll und erhält eine positive Konnotation. Der Kontrast hebt außerdem seine Schlüsselposition hervor. Er ist es, der in dieser Szene Light das Handwerk legt. Ein Jahr nach dem Ende der Morde durch Kira ist der Alltag der Menschen wieder derselbe wie vor sieben Jahren bei dessen ersten Taten. Dies wird durch zwei überraschend ähnliche Bilder im ersten Kapitel zu Beginn und im Kapitel 108, dem Epilog am Ende des Mangas, deutlich (Abbildung 24 und 25). Motorrad-Fahrer, die potenzielle Übeltäter darstellen sollen, sind auf den Straßen im Hintergrund zu sehen. Anstelle von Light, der in Abbildung 25 mittlerweile nicht mehr am Leben ist, laufen zwei Ermittler die Straße entlang. Durch Sprechblasen wird ausgedrückt, dass die Welt wieder so ist, wie sie vor den Kira-Morden war.

Durch die visuelle Ähnlichkeit zwischen den beiden Panels wird diese verbale Aussage bestärkt. Ohba bietet Lesenden auf die Bedeutung des Epilogs zwei Antworten: Einerseits ist Lights Handeln als böse zu betrachten. Sobald seine übernatürliche Macht verschwunden



Abb. 24: Hintergrund erstes Kapitel (Ohba, „Boredom“ 37)



Abb. 25: Hintergrund letztes Kapitel (Ohba, „Finis“ 4)



Abb. 24: Hintergrund letztes Kapitel (Ohba, „Finis“ 4)



Abb. 25: Hintergrund erstes Kapitel (Ohba, „Boredom“ 37)

ist, beginnen Kriminelle wieder mit bösen Absichten zu handeln, weil er diese Menschen nicht in ihrem Wesen verändert hat, was auch nicht sein Ziel war (Ohba, „How to read“ 114). Somit kann man sein Tun als vergeblich bewerten. Andererseits ist Light durch seine Taten über seinen Status als normaler High School-Schüler weit hinausgewachsen. Er wird von Menschen verehrt, die sich durch seine Verurteilungen erlöst fühlen. Erst dieser Aspekt der Verehrung validiert seine eigenen Bestrebungen, den Platz eines Gottes einzunehmen. Wie die oberen Bilder zeigen, hat Light im Alltag der Welt nichts verändert, während er im

Untergrund Menschen bewegt und zu seinen Anhängern gemacht hat. Damit hat Light letztlich einen gottgleichen Status erhalten. Aufgrund der dualistischen Sichtweise auf Gut und Böse sticht hervor, dass sich die Hauptfigur dieser Kategorisierung entzieht. Als Antiheld vereint Light zumindest in Teilen des Mangas ‚gute‘ Motive mit ‚bösem‘ Handeln. Seine Verehrung am Ende des Buches verhindert eine klare Verurteilung der Figur in die manichäische Finsternis.

Die Bedeutung des Death Notes: Identität, Sprache und Auslöschung

Das Death Note kann im gleichnamigen Manga sowohl als Mordinstrument, als auch als ein Werkzeug der Todesgötter betrachtet werden. Dadurch ist das Buch nicht als einfache Mordwaffe zu verstehen. Für die Todesgötter stellt es lediglich ein Mittel dar, um ihr eigenes Leben verlängern zu können. Erst in Lights Händen wird es zu einem Werkzeug, das Near als schlimmste Mordwaffe in der Geschichte der Menschheit bezeichnet (Kapitel 105, S.14).

Das Death Note kann im Gesamtverlauf der Handlung als ein Objekt gesehen werden, das Angus McPhail als *MacGuffin* bezeichnet hat und durch Hitchcock bekannt geworden ist (Harmon 283). Es setzt die Handlung in Bewegung und ist für die Motivation der Figuren notwendig, in sich selbst jedoch unbedeutend und austauschbar.

Der erste Kontakt zwischen Light und dem Death Note findet statt, als Light das Buch als Stern vom Himmel fallen sieht.⁴⁹ Dieser Fall aus dem Himmel zieht wieder eine Parallele zu Luzifer, der aus dem göttlichen Reich gestoßen wird und



Abb. 26: Das Death Note als Stern (Ohba, „Boredom“ 12)

hinabfällt. Indem das Death Note hier als Stern dargestellt wird, erinnert es an den Morgenstern, der morgens und abends bei Dämmerungslicht als erster und einziger Stern am

⁴⁹ Leider ist dieses Detail in der englischsprachigen Fassung nur in der kolorierten Version zu erkennen und in der Standardversion fast nicht sichtbar, während der Stern in der japanischen Version sehr deutlich zu erkennen ist.

Himmel sichtbar ist. Auch als das Buch auf dem Boden auftrifft, hebt es sich durch seine dunkle Farbsetzung sehr stark von den restlichen grauen Bildern auf der Seite der Standardversion ab. Die beiden Ausrufezeichen, sowie die Reduzierung des Bildes auf das Death Note, kennzeichnen die Bedeutung des Ereignisses.

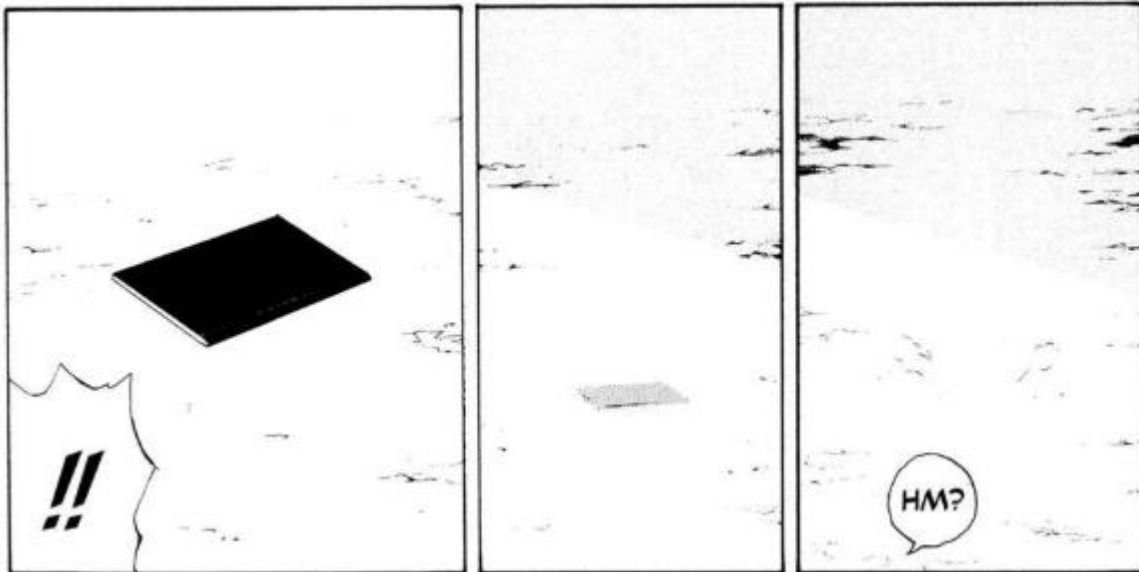


Abb. 27: Das Death Note fällt auf die Erde (Ohba, „Boredom“ 12)

Zudem landet das Buch in den sequenziell aneinander gereihten Panels zunächst auf der Vorderseite, sodass der Titel und somit der Inhalt nicht zu erkennen sind. Indem sich das Death Note so deutlich von der restlichen Umgebung abhebt, wird dessen Relevanz hervorgehoben. Gleichzeitig wirkt es aufgrund der schwarzen Farbgebung geheimnisvoll und düster. Durch diese erste Darstellung entfaltet sich die Bedeutung des Death Notes nur Schritt für Schritt durch Light, der das Buch aufhebt und zu lesen beginnt. Der Vorgang wird nicht bildlich gezeigt, doch es ist anzunehmen, dass er sofort die Regeln liest, die im Death Note niedergeschrieben sind, da Light bereits sehr informiert über das Buch spricht als er Ryuk begegnet. Der Lesende erfährt im Verlauf der folgenden Kapitel einzelne Regeln. Diegetisches Level und Plotlevel unterschieden sich hier, da mit einem Wissensvorsprung gearbeitet wird. Es bleibt jedoch unklar, ob der Lesende oder Light die Regeln zuerst erfahren. Das Buch wird als ein Objekt der Begierde dargestellt, das durch die nur stückweise geteilten Informationen an Mystrie und Gefahr gewinnt. Trotz der Kenntnis der Regeln wird im Kapitel 22 deutlich, dass Light nicht fähig ist, die Macht des Death Notes richtig einzuschätzen. Das Kapitel, das zu Deutsch den Namen ‚Unglück‘ trägt, behandelt, wie Ryuk klarstellt, dass jeder, der von einem Todesgott besessen ist, Unglück erleiden wird. Ryuk stellt somit eine Art Todesengel da, der den Besitzer des Death Notes auf seinem tragischen Weg als Beobachter begleitet. Light lässt sich jedoch nicht von seiner Einschätzung abbringen, dass das

Death Note für den Besitzer nicht zu einem tragischen Schicksal führt. Sein Selbstbild und seine Taten führen zu einer aus seiner Hybris gewachsenen ‚tragischen Schuld‘, die sich von einer Hamartia unterscheidet.⁵⁰ Das Ende der Manga-Serie stellt klar, dass Light sich geirrt hat und die Tragweite des Buches nicht erfassen konnte. Damit fällt Light seiner Selbstüberschätzung zum Opfer.

Die zahlreichen Regeln des Death Notes sind auch in der Original-Fassung auf Englisch, zusammen mit einer japanischen Übersetzung niedergeschrieben. Die 70 Anweisungen reglementieren und beschreiben, wie der Besitzer des Buches andere Menschen durch einen Herzinfarkt töten kann, wenn er deren Namen aufschreibt und sich die Person vorstellt. Die hohe Anzahl an Regeln verdeutlichen die Macht und Verantwortung, die mit der Verwendung des Death Notes einhergehen. Gleichzeitig wird Lights scharfer Intellekt hervorgehoben, der zum Meister über das Buch wird.

Die erste Regel, die das Buch nennt, ist „the human whose name is written in this note shall die“ (Ohba, „Boredom“ 14). Dadurch entscheidet sich Light, sich an das Buch zu binden und es zu nutzen.⁵¹ Lights Charakter wird auf das Death Note projiziert. Erst durch ihn erhält es einen böartigen Charakter. Dies wird durch eine weitere Regel bestätigt, die festhält, dass Ryuk nichts gegen das Unternehmen kann, was Light in das Death Note einträgt.

Durch die erste Regel werden Namen zum wichtigsten Gut der Figuren in *Death Note*, die es zu schützen gilt. In vorherigen Abschnitten wurde bereits der Bedeutungsgehalt verschiedener Namen deutlich. Das Death Note verleiht diesen Namen eine zusätzliche Macht, in dem es die Person, bzw. deren Tod inkorporiert. Übertragen auf die gesamte Handlung der *Death Note*-Serie wird dies besonders relevant: zwar kommt es zu unzähligen Todesfällen, doch diese spielen eine sehr unauffällige Rolle und werden kaum thematisiert. Das eigentliche Handwerk – indem Light und L sich hervortun – ist die Sprache und die Macht über Namen. Light benutzt Wörter, um mit Menschen zu kooperieren, sie zu täuschen, zu motivieren und letztlich zu manipulieren. Dass er darin so geschickt ist, macht ihn im Besitz des Death Notes besonders mächtig. L hingegen ist verbal zwar ebenfalls sehr intelligent, doch ihm fehlen das Death Note, sowie detaillierte Informationen darüber. In dieser

⁵⁰ Die Hamartia hängt nicht mit dem Charakter einer Figur zusammen und beschreibt keine definitive subjektive Schuld. Lights Sturz lässt sich im Kontrast dazu klar auf seine Überheblichkeit zurückführen.

⁵¹ Dies ist vergleichbar mit ‚dem einen Ring‘ aus Tolkiens *Lord of the Rings* (1954). Auch hier altert der Träger des Ringes nur langsam und muss so den Tod durch Alter nicht fürchten. Darüber hinaus ermöglicht das Death Note im Verlauf des Mangas das Leben anderer Menschen zu beherrschen – nicht weniger als manche der Figuren in *Lord of the Rings* zu erreichen versuchen. Auch gilt nochmal zu betonen, dass das Buch – ähnlich wie der Ring – nur ein Gegenstand ist.

benachteiligten Situation wird seine Anonymität besonders wertvoll. Indem Light über Sprache nicht auf Ls Identität zugreifen kann, hat er keine Kontrolle über dessen Schicksal. Im übertragenen Sinne steht das Death Note dafür, dass eine Identität davon abhängt, was Menschen über sich preisgeben und wie sie verbal mit anderen Menschen in Interaktion treten. Der Manga hebt also weniger die Macht des Tötens und mehr die Macht von Sprache im Kampf um Gerechtigkeit zwischen Light und L hervor.

Darüber hinaus enthalten auffällig viele Zahlen der Death Note-Regeln eine Vier. Es ist anzunehmen, dass die Zahl verwendet wurde, weil Vier im Japanischen als *Shi*, identisch mit dem japanischen Wort für Tod, ausgesprochen wird. *Death Note* umfasst 108 Kapitel. Indem sich diese Zahl auf die 108 irdischen Begierden, auch *Kleshas* genannt, im Buddhismus bezieht, wird deutlich, dass der Tod diesen ein Ende setzt (Dhammapala 55). Dies wird durch die japanische Neujahrstradition bestärkt, bei der die Glocken von buddhistischen Tempeln 108 Mal geläutet werden, um eine neue Zeitspanne anzukündigen. Interessant ist dabei, dass Lights Streben während der gesamten Handlung darauf gerichtet ist, eine neue Weltordnung zu errichten. Letztlich ist es jedoch gerade seine Auslöschung, die dafür sorgt, dass eine neue Ära eingeläutet werden kann. Diese erinnert jedoch an die Zeiten vor seinem Besitz des Death Notes, wie in der Ästhetik ausgedrückt wird (siehe vorherige Abbildung 24 und 25).

Nach Lights Tod wird auf der Folgeseite die Regel gezeigt, dass alle Menschen irgendwann sterben und nach ihrem Tod an den Ort *Mu* gehen. *Mu* steht im Japanischen für das Gegenteil von Vorhandenem und somit für das Nichts. Diese Regel in *Death Note* ist maßgeblich, damit Figuren nicht wiederbelebt und in die Welt zurückkehren können. Figuren hören nach ihrem Tod somit in Ohbas Werk auf, zu existieren, und werden im Tod alle gleich (Ohba, „Curtain“ 21). Nach eigener Aussage ist Ohbas Intention dahinter die Botschaft, dass Menschen während ihrer Lebzeit ihr Bestes geben sollen (Ohba, „How to read“ 69). Dass diese Regel, die ihn klar als Menschen kennzeichnet, direkt nach Lights Tod zu lesen ist, macht deutlich, dass sein Gottstatus lediglich selbsternannt war und er am Ende einer Illusion und Selbstüberschätzung zum Opfer gefallen ist. Die beiden letzten schwarzen Seiten im Kapitel von Lights Ende drücken das Nichts nach dem Tod nochmals aus und machen somit seine Auslöschung endgültig. Diese Auslöschung ist allerdings nur möglich, weil Light die Kontrolle über das Death Note verliert. So besagt eine weitere Regel, die Ryuk Light voraussagt, dass der Besitzer des Death Notes durch die Hände seines *Shinigamis* stirbt. Für das Inkrafttreten dieser Regel findet eine auffällige Änderung im Erzählstil des Mangas statt: wie erläutert liegt der Fokus des Mangas nicht auf Gewalt, sondern auf der

Sprache, mit der vor allem Light sich in eine Machtposition versetzt. Dieser Fokus verschiebt sich, als Light die Macht über das Death Note verliert. Kurz vor seinem Tod wird er von Near übertrumpft, von seinem Anhänger Mikami allein gelassen und von seinen Kollegen verstoßen. Blutend und erniedrigt kann er sich verbal nicht mehr dagegen wehren, als Ryuk die Regel erfüllt und seinen Namen in das Death Note einträgt.

Auf der linken Seite der Abbildung findet dafür eine Rückblende in Kapitel 1 des Mangas statt (Ohba, „Boredom“ 24). Die rechte Seite ist durch Lights Blut von dunklen Farben und *Speedlines* im Hintergrund geprägt, die die starke Verzweiflung von Light betonen. Ryuks aufgerissene Augen sowie sein Grinsen, das seine spitzen Zähne zeigt, lassen ihn begierlich und bedrohlich für Light wirken. In dieser Situation verliert Light auch seine Macht über die Sprache. Er kann keine der anwesenden Figuren damit beeinflussen. Dass er ausgerechnet viermal an seinen Tod denkt (I'm going to die [...]No, I don't want to die! I don't want to die! I don't want to die! I don't want to die!“, Ohba, „Curtain“ 13) signalisiert die Entgültigkeit seines bevorstehenden Todes.

In einer digitalisierten Welt, in der online häufig mit Pseudonymen und falschen Namen gearbeitet wird, hebt der Manga durch das Death Note die Verknüpfung zwischen Namen und der Identität eines Menschen hervor. Paradoxerweise mahnen Lights Tod sowie die zahlreicher anderer Figuren, den eigenen Namen zu schützen.



Abb. 28: Light kurz vor seinem Tod (Ohba, „Curtain“ 13)

Von der mächtigen *Femme Fatale* zum besiegten Fangirl

Death Note ist kein Manga, der lediglich Fantasien „of male empowerment“ ausdrückt (Napier, „Death Note“ 358). Eine besondere Rolle in der Figurenkonstellation erhält Misa Amane, die zu Beginn kaltblütiger als Light auftritt. Für Light ist Misa eine mächtige Waffe, mit der er sich einen Vorteil gegenüber L verschaffen möchte. Für L ist sie eine potenzielle Quelle für Hinweise auf Kira. Beide sehen in ihr also ein Werkzeug, um ihrer Überzeugung von Gerechtigkeit ein Stück näher zu kommen. Misa bricht aus diesem Muster aus, indem sie ihren ganz eigenen Plan verfolgt. Ähnlich wie L ist ihr Gesicht, als sie in die Handlung eintritt, zunächst für den Lesenden verborgen. Ihre anonymen Videos, mit deren Übertra-



Abb. 29: Ein erster Eindruck von Misa (Ohba, „Fool“ 18-19)

gung sie Kira erreichen will, wirken gefährlich und waghalsig, da sie wichtige Informationen über das Death Note verraten. Auch ihre erste bildliche Darstellung in Kapitel 25 verstärkt den Eindruck einer kaltblütigen, selbstbestimmten Figur. Napier beschreibt ihr Aussehen als „conventional cuteness“ („Death Note“ 359). Tatsächlich sollte ihr Äußeres, trotz dieser augenscheinlich zutreffenden Aussage, differenziert betrachtet werden, da Misa eine Transformation im Verlauf des Mangas durchgeht, in der sie an Gefährlichkeit verliert. Ihr Äußeres spiegelt erst später, als sie von Light kontrolliert wird, die von Napier angesprochene *Cuteness* wider. Ihr rücksichtsloses Verhalten zu Beginn ihrer Einführung zeigt sich visuell in ihrer Erscheinung, die vor allem Attraktivität und Selbstbestimmtheit ausstrahlt.

Dieser Eindruck wird maßgeblich erweckt, indem sie von hinten zu sehen ist. So spricht sie mit ihrem *Shinigami* namens Rem, der sie als Besitzerin seines Death Notes gewählt hat, ohne diesen überhaupt eines Blickes zu würdigen. Indem sie das Selbstbewusstsein hat, ihrem Todesgott den Rücken zuzudrehen, wirkt sie ihm überlegen. Ihr Selbstbewusstsein wird darüber hinaus durch ihre freizügige, attraktive Kleidung unterstrichen, mit der sie sich deutlich von den Menschen im Hintergrund abhebt. Sie trägt eine High School-ähnliche Kleidung, die sie aber selbst ihrem Geschmack angepasst hat. Dies ist ein deutlicher

Hinweis auf ihre Selbstbestimmtheit. Die nach hinten wehenden Haare und aktiven Arme im rechten Bild suggerieren, dass sie sich zielstrebig durch die Menge bewegt. Der erste Eindruck, der durch ihren Dialog mit Rem entsteht, unterstreicht die Entschlossenheit, mit der sie ihren Plan verfolgt. Aufschriften wie „Sexy Dynamite“ in ihrem Zimmer unterstreichen, dass sie eine gefährliche Figur in *Death Note* ist (Ohba, „Weapon“ 1). Dabei geht es ihr nicht darum, Light aka Kira nützlich zu sein. Vielmehr hat sie den Wunsch, mit ihm persönlich zu sprechen. Bis zu diesem Zeitpunkt will sie Kira ihre Dankbarkeit ausdrücken, weil dieser den Mörder ihrer Eltern getötet hat. Überraschend ist dabei womöglich, dass das Kapitel 25, das Misa zum ersten Mal thematisiert, als „馬鹿“ (jap. Baka, dt. Dummkopf) betitelt ist. Dieser Begriff wird häufig spottend zwischen Paaren oder engen Freunden verwendet. Auf den ersten Blick widerspricht dieser Titel Misas Darstellung. Dies ändert sich jedoch, als sie Kira begegnet. Sie

verliebt sich schlagartig in Light und verlangt von ihm, sie zur Freundin zu nehmen. Light hingegen zeigt sich von ihrer Verliebtheit auf den ersten Blick sehr irritiert und ärgert sich darüber, dass sie un- aufgefördert seinen Vornamen verwendet (Ohba, „Bomb“ 16).⁵²



Abb. 30: Light wird der Mittelpunkt ihrer Welt (Ohba, „Bomb“ 16)

Seine Aussage verdeutlicht das Unverständnis von Misas Reaktion. Misas große Augen, die zu Light aufschauen sind ein Stilmittel der *Kawaii*-Zeichenkultur und zeigen ihre Bewunderung für Light. Ab diesem Zeitpunkt ist sie der Idee verfallen, dass Light und sie füreinander bestimmt sind. Dieser Gedanke übertrifft ihre Bewunderung für Kira. Im Verlauf von *Death Note* wird deutlich, dass sie Kiras Schaffen als gerecht empfindet, sie jedoch nicht mehr persönlich interessiert. Ihre Obsession mit Light hingegen spielt auf einer persönlichen Ebene.

Dabei ist sie stark von Egoismus getrieben. Sie liebt Light nicht selbstlos, ansonsten würde sie nicht regelmäßig und leichtsinnig sein Leben oder Pläne gefährden, die ihn schützen sollen („There’s no way I’ll stand for you seeing other girls. If I see that, I’ll kill them“; Ohba, „Bomb“ 16). Misa wirkt durch ihre hohe Eigeninitiative sehr stark und eigensinnig und ist immer wieder eine Komponente, die Lights Plänen zuwiderläuft oder die er

⁵² Anders als in der Hollywood-Produktion, bei der die Figuren sofort Vornamen verwenden, ist es in Japan üblich, Freunde und Bekannte mit Nachnamen und verschiedenen Höflichkeitssuffix anzusprechen, wie –kun (für junge Männer) oder –san (für Männer und Frauen).

einkalkulieren muss. Daran ist auch zu erkennen, dass er sie als Person nicht wirklich interessiert. Er ist vielmehr Mittel, um als attraktiver Freund ihren oberflächlichen Traum von einem erfüllten Leben zu erfüllen. Ihre Besessenheit von Light und ihrem Lebenstraum äußern sich auch immer wieder in Dialogen, die sie auf den ersten Blick wie eine fanatische Anhängerin von Kira wirken lassen. Tatsächlich handelt es sich jedoch vielmehr um ein weiteres Gedankengerüst von Misa: in ihrer Vorstellung ist wahre Liebe eng mit dem Tod verbunden und sie idealisiert häufig die Idee, für die Liebe zu sterben und zu töten („I would gladly die for you“,



Abb. 31: Misas Obsession (Ohba, „Crazy“ 23)

Ohba, „Crazy“ 23). In Abbildung 31 wird durch religiöse Verknüpfungen zum Christentum (kreuzförmige Ohringe, betende Hände) Misas Anbetung zu Light dargestellt. Auch das Konzept der Opferung des eigenen Lebens ist aus der Bibel mit Jesus Opferung übernommen.

Da Misa jedoch Light intellektuell nicht gewachsen ist, kann dieser sie, durch lang geplante Schachzüge im Spiel gegen L, immer wieder zu seinem Werkzeug machen. Um L zu besiegen, sorgt er mit Hilfe des Death Notes dafür, dass Misa ihr Wissen über Kira vergisst. Misa, die immer wieder naiv und oberflächlich porträtiert wird, kann es nicht mit Light, dem Genie, aufnehmen. Napier weist darüber hinaus darauf hin, dass die Beziehung zwischen Light und Misa das einzige romantische Verhältnis zwischen zwei Figuren im Manga ist („Death Note“ 359). In der Beziehung, die zunehmend manipulativer wird, sieht sie eine nihilistische Sicht im Werk vertreten (Napier, „Death Note“ 359). Tatsächlich erscheint das Verhältnis der beiden mit fortschreitender Handlung zunehmend trostlos.

Mit Ls Tod endet auch der erste Handlungsbogen zwischen Misa und Light. Vier Jahre später, als Near ins Spiel kommt, hat sich die Lücke zwischen Misas Wahrnehmung ihrer Traumwelt und der Realität noch nicht geschlossen. Nach wie vor versteht sie Light als Person nicht. Abbildung 32 verdeutlicht, wie Misa wortwörtlich die Augen vor der Realität – in Form von Lights Gleichgültigkeit – verschließt. Im zweiten Handlungsbogen ‚Light vs Near‘ hat sich die Machtposition der Beziehung vollständig auf Light verschoben. Er ist es nun, der sie als Werkzeug benutzt und keinerlei Rücksicht auf ihre Gefühle nimmt. Visuell

wird dies durch den Schatten auf Lights Gesicht und narrativ durch Ryuks Kommentar („Is that the face of someone saying ‚I love you‘...?“; Ohba, „Flight“ 15) deutlich. Diese Fügung kann als Ergebnis aus dem ersten Handlungsbogen verstanden werden: bereits kurz vor Lights Tod kommt es zu einem einschneidenden Erlebnis: Misa soll sich an Ls Namen erinnern, den sie dank ihrer übernatürlichen Gabe, Namen jeder Person sehen zu können, kennt. Als sie merkt, dass sie Ls Namen vergessen hat, bricht sie in Tränen aus und schreit „I can't take this...I want to help Light...I want to be loved...“ (Ohba, „Embrace“ 7). Hier wird deutlich, dass ihr durchaus bewusst ist, dass Lights Wohlwollen ihr gegenüber an ihre Nützlichkeit geknüpft ist. Dennoch zeigt Misa häufig



Abb. 32: „I love you, Misa“ (Ohba, „Flight“ 15)

eine Fokussierung auf eine Version von Light, die nur in ihrer Vorstellung existiert. Dadurch hat sie ihm bereits einen zu großen Raum in ihrem Leben gegeben. Diese Obsession beginnt sie nun im zweiten Handlungsbogen zu verschlingen. Light ist nun nicht mehr nur, was sie in ihrem Leben braucht, sondern auch alles, das sie noch in ihrem Leben hat. So entsagt Misa ihrer Schauspielkarriere und dem Besitz ihres Death Notes.⁵³ Dadurch beginnt sie aufzugeben, was sie ausmacht und über die letzten Jahre als junge, mächtige Frau definiert hat. Sätze wie „That is my happiness as a woman...the happiness that Light wants me to have...“ (Ohba, „Warning“ 12) zeigen, dass sie eine blinde Anhängerin von Light geworden ist, mit dem sie eine Ehe anstrebt. Durch ihr Abhängigkeitsverhältnis zu Light begibt sie sich in eine Rolle, in der sie nichts dagegen unternehmen kann, als ihr Verlobter eine Affäre mit der Nachrichtensprecherin Takada beginnt, die sein neues Machtinstrument im Kira-Fall ist. In einem *Face-off* zwischen Misa und Takada wirkt Misa unreif und durch die attraktive, erwachsene Takada in die Enge getrieben. Am Ende verlässt sie als Verliererin das Treffen.

Kurz vor Lights Tod ruft er vergeblich nach Misa, die Near und die restlichen Agenten töten soll. Seine Ausrufe sind als Akt der Verzweiflung zu verstehen. Sie zeigen aber auch, dass er Misa für etwas Selbstverständliches in seinem Leben gehalten hat. Ohne Light kann Misa die Welt nicht mehr handhaben und begeht ein Jahr später Selbstmord. Ihre Selbstaufgabe hat also letztlich zu Selbstzerstörung geführt.

⁵³ Hier ist es wichtig, die Rolle der *Shufu*, der Hausfrau, in Japan im nationalen Kontext von Arbeit zu verstehen. Wie Allison argumentiert, kann die *Shufu* in gut situierten Ehen zur Entstehungszeit des Mangas in den 2000er-Jahren als repräsentativ für japanische verheiratete Frauen betrachtet werden („Japanese Mothers“ 81).

Levy bezeichnet weibliche Figuren wie Misa als *Westernesque Femme Fatale* (8). Während Misa nicht die archetypische *Femme Fatale* repräsentiert, zeigt sie sicherlich Charakteristiken davon. Dabei baut Levy auf der Idee auf, dass die *Femme Fatale* in den japanischen Medien eine Manifestation der komplexen Hybridität des modernen Japans ist (8). Durch das Verständnis des Aufkommens der modernen Literatur in Japan als Ideen der naturalistischen Bewegung, die in das moderne Theater in Japan und von dort in die japanische Literatur übergang, entstehen intertextuelle Verbindungen zwischen den japanischen und westlichen Traditionen, die insbesondere in der *Femme Fatale* verkörpert sind. Laut Levy, die ihr Buch *Siren of the Western Shore* (2006) betitelte, verkörpert der Archetyp der westlichen *Femme Fatale* in japanischen Werken eine Form von Exotik, durch die sich die Figur von anderen abhebt (12).⁵⁴ Interessant dabei ist, dass Seaman eine besonders dominante Rolle von Frauen in japanischen Detektiv-Erzählungen sieht (185). Ähnlich wie Levy sieht sie die Ursache in der Annäherung an die Moderne des Westens: In solchen Geschichten ist es der Detektiv, der über die moderne Welt reflektiert und einen Weg bietet, diese zu verstehen und ihre Probleme zu lösen. Dadurch liegt der Fokus der Handlung – mehr als in anderen Genres – auf der Beziehung zwischen Wissenschaft und Leidenschaft, sowie Gesetz und Chaos (Seaman 185).

Death Note stützt genau diese Überlegungen. Misa wird dabei in den genannten Spannungsfeldern eine entscheidende Rolle gegeben. Als *Femme Fatale* bringt Misa Light immer wieder in Situationen, die ihn beeinträchtigen oder gefährden. Gleichzeitig ist sie, wie beschrieben, keine archetypische *Femme Fatale*. Dies hat mit der hervorgehobenen Stellung des Schulmädchens in Japan zu tun. Die Einführung formaler Bildung für Mädchen setzte in der *Meiji*-Ära das Schulmädchen als Symbolfigur für die Modernisierung Japans ein, sich nach westlichem Model als moderne Nation neu zu gestalten (Levy 8). Anstelle der männlichen Schauspieler aus dem traditionellen *Kabuki* beginnen Schauspielerinnen die Rolle weiblicher Figuren insbesondere in aus dem Westen importierten Theaterstücken auszufüllen. Durch diese revolutionäre Veränderung – inspiriert durch amerikanische Filme – entsteht ein westlicher, moderner Typ (Ima-Izumi 123): „the modern girl“, bzw. das Schulmädchen der *Meiji*-Ära. Diese Figur beinhaltet Elemente der *Femme Fatale*, ohne den Status einer *Femme Fatale* zu erreichen (Ima-Izumi 123). Misa vereint klassische Charakteristiken der *Femme Fatale* mit Aspekten des japanischen Schulmädchens der *Meiji*-Zeit. So ist Misa gefährlich, smart und kaltblütig. Sie ist zwar nicht der Untergang des Helden, aber ihre

⁵⁴ Diese Unterscheidung entsteht durch „physical appearances, personal mannerisms, lifestyles, behaviours, and ways of thinking that were perceived within the Japanese context as particularly evocative of the West“ (Levy 5).

Kräfte als *Femme Fatale* führen zum Untergang von Nebenfiguren. In der Geschichte erscheinen zwei Todesgötter, Gelus und Rem, die ihr erliegen und im Verlauf der Verschwörung sogar für sie sterben. Als sie im Manga eingeführt wird, trägt Misa Kleidung, die der einer Schuluniform in Japan ähnelt. Aufgrund der Kürze ihrer Kleidung und der Figurbe-tontheit hebt sie sich durch ihre sexualisierte Darstellung von allen anderen Figuren sehr stark ab. Im Verlauf des zweiten Handlungs bogens durchläuft sie dann einen Wandel, der sie, am treffendsten beschrieben, als Fangirl darstellt. Misa liebt Light nicht, ist aber besessen von der Idee von ihm, die sie selbst für sich erfunden hat. Mit ihrem Status als Fangirl verliert sie die Macht der *Femme Fatale*. Somit lässt sich Misa am besten als eine Figur beschreiben, die im Konflikt zwischen Levys *Westernesque Femme Fatale*, die sie anfangs zeigt, und dem machtlosen Fangirl, welches sie am Ende des Mangas ist, steht. Sie ist außerdem das letzte Beispiel in meiner Analyse, das zeigt, dass *Death Note* über die Figuren erschlossen werden kann. Die dynamische Figurenentwicklung, die alle wichtigen Figuren wie Misa, Light, L und Near durchlaufen, ist das hervorstechendste Merkmal des Werkes.

4.2 „There is no greater motivation than revenge“ – Detektivarbeit im Wettstreit im Anime

Drei Jahre nach der Veröffentlichung des Mangas folgte die Ausstrahlung der Animeserie. Eine Besonderheit auf dem amerikanischen Markt war dabei, dass erstmals in der Geschichte eines berühmten Animes dieser im englischsprachigen Ausland zum Kauf oder Verleih zur Verfügung stand, während die Erstausstrahlung noch in Japan lief („Vice Media secures landmark agreement“ o.S.). Verfügbare Versionen sind sowohl Englisch, als auch Japanisch im Original mit englischen Untertiteln (Dong o.S.). Dies spricht für die Beliebtheit, die *Death Note* in den USA besitzt. Die Annahme wird von einigen Websites gestützt, die nach Umfragen *Death Note* sogar auf Rang Zwei der beliebtesten Animes nach *Fullmetal Alchemist* listen („Anime Top 50“ o.S.). In einer aktuellen Liste der 29 besten Anime-Serien aller Zeiten belegt das Werk sogar die Spitze (Cvety o.S.).

Globale Weltanschauungen und Rückgriff auf europäische Kunstgeschichte im *Opening*

Typischer Bestandteil eines Animes ist das *Opening*, kurz *OP* genannt. Ein Manga lädt aufgrund seiner gedruckten Form beim Lesen nicht dazu ein, ein aufwändiges *Opening* mit Titelsong sowie längere Rückblenden zu den letzten Episoden bildnerisch zu gestalten.

Dadurch bleibt dieser Teil der Anime-Umsetzung von *Death Note* vorbehalten und gestalterisch in der Hand von Regisseur Tetsurō Araki.

Die Animeumsetzung beinhaltet auffällig viele christliche Symbole, bei denen Referenzen zur Bibel und zu Michelangelos Kunstwerken verwendet werden. Eines der offensichtlichsten ist die Fußmassage, die L Light in Episode 25 kurz vor seinem Tod gibt. Sie steht für den ultimativen Verrat, da Jesus im neuen Testament der Bibel Judas kurz vor seinem Tod die Füße wäscht (*Lutherbibel*, Johannes 13). Ähnlich wie Jesus erhält L mehrmals Prophezeihungen in Form von Träumen und Vorahnung über seinen bevorstehenden Tod. Zudem entsteht durch eine Äußerung von L der Eindruck („Bald kommt der Abschied“, *Death Note* Ep. 25, 00:14:50), dass er weiß, was ihm widerfahren wird und dass er sein Schicksal akzeptiert.

Auch der Biss in den Apfel, als erste Sünde der Menschheit beschrieben, ist Teil auffällig vieler Szenen. Besonders prägnant ist dies im *Opening*. Anders als im Manga ist es nicht Ryuk, der den Apfel isst, sondern Light. Dieser Biss in den



Abb. 33: Light beißt vom Apfel (*Death Note* Ep. 1., 00:00:41)

Apfel vor dem Hintergrund eines Vollmonds zeigt, dass Light – Musterschüler und beliebtes Genie – durch das Death Note zum ersten Mal sündig wird und Schuld auf sich lädt. Durch den Mond wird außerdem seine Bestreben, Gott der Dunkelheit zu werden, thematisiert. Schließlich steht der Apfel symbolisch auch für Wissen oder Erkenntnis. Durch Lights Biss von dem Apfel gewinnt er Erkenntnis in Form von Macht über das Leben anderer. Gleichzeitig wird er von dieser Macht verführt, was eine weitere Bedeutung des Apfels ist. Indem das Bild nach dem Biss für kurze Zeit angehalten wird, wird eine Pause gesetzt, die die Bedeutung des Ereignisses unterstreicht. Lights Gott-Komplex wird außerdem im Song *The World* der japanischen Rock-Band *Nightmare*, der das erste *Opening* bis Episode 19 begleitet, mit folgender Textzeile thematisiert: „Boku wa kowareta Messiah?“ (dt. Bin ich ein gebrochener Messias?). Mit Ende der Episode 25, in der L mehrfach in Anlehnung an Jesus porträtiert wird ist vielmehr eine mögliche Interpretation, dass L, beziehungsweise

seine Wiedergeburt als Near, der tatsächliche Messias ist. Ls Wiederkehr auf die Erde bereitet dem Bösen in Gestalt von Light ein Ende. Diese Deutung stimmt mit einer Prophezeiung der Bibel überein, in der Jesus zunächst zurückkehren muss, bevor das Ende des Bösen eintreten kann (Kapitel 22, Vers 12 der Offenbarung). Diese Deutung wird durch den Manga nicht gestützt, sondern erst durch das *Opening* und zahlreiche Jesus-Andeutungen im Anime kreierte.

Des Weiteren lautet der Beginn des Songs „Hirogaru yami no naka kawashiatta kakumei no chigiri“ (dt. In Mitten der sich ausbreitenden Dunkelheit tausche ich einen Schwur der Revolution; *Death Note* Ep. 1, 00:00:30). Es ist anzunehmen, dass der Song aus Lights Perspektive geschrieben ist und er den Zustand der Welt beklagt, den er zu ändern schwört. Der Satz kann jedoch auch so verstanden werden, dass Light Teil der Dunkelheit wird und aus dieser Dunkelheit heraus eine Revolution auf die Welt herab kommen lassen möchte. Zusammengefasst geht aus dem *Opening*-Song hervor, dass Light sich in einer führenden, gottähnlichen Position sieht, die Welt zu verändern. Durch die Verwendung des Wortes ‚Messias‘ im Song wird die Brücke zur visuellen Ästhetik des *Openings* geschlagen, die stark auf christliche Symbole fokussiert ist.

Nicht zuletzt wird der Titel der Animeserie *Death Note* nach den ersten 20 Sekunden eingeblendet und mit einem weißen Kreuz hinterlegt, das stellenweise in der Farbe von Blut eingefärbt ist. Das Kreuz mit Schriftzug wird verdrängt, indem ein Apfel aus dem oberen Bildrand nach unten in Lights Hand fällt. In Anlehnung an Michelangelos *Die Erschaffung Adams* aus dem Deckenfresko der Sixtinischen Kapelle wird Light später mit Engelsflügeln gezeigt, als er von Ryuk einen roten Apfel überreicht bekommt. Im Original springt durch Gottes Zeigefinger, der Adam fast berührt, der Lebensfunke auf ihn über. Dadurch wird das Bild oft als ikonisch für die Entstehung der Menschheit verstanden. In der Sixtinischen Kapelle steht das Bild im Kontext mit der Erschaffung Evas und des Sündenfalls. In manchen Interpretationen werden die Figuren hinter Gott als Eva und die gemeinsamen Nachkommen von Adam und Eva angesehen. Auf Basis dieser Deutung ist die Darstellung in *Death Note* ebenfalls als eine Entwicklung von Light zu verstehen. Er wird als Engel in Weiß strahlend dargestellt. Durch den Apfel, der das Death Note symbolisiert, wird Light korruptiert und zu dem Mörder, der er am Ende der Serie ist. Indem am Ende des *Openings* ein Apfel dargestellt wird, der durch das Death Note ersetzt wird, wird die symbolische Funktion des Buches eindeutig (*Death Note* Ep. 1, 00:01:20).



Abb. 34: Light-Darstellung in Anlehnung an *Die Erschaffung Adams* und mit Tauben im Hintergrund (*Death Note* Ep. 1, 00:00:07-00:00:34)

Die Figuren um Ryuk auf dem dargestellten Bild zeigen, dass Light mit dem Death Note den Tod und Dunkelheit über die Welt kommen lässt. Anstelle von Engeln, ist Ryuk von schwarzen Skeletten, die vermutlich andere Todesgötter oder Dämonen darstellen, umringt.

In einem weiteren Ausschnitt des *Openings* wird gezeigt, wie Tauben von Light wegfliegen. Da Tauben im Christentum als Symbol für den Heiligen Geist, Frieden und Reinheit gesehen werden, zeigt dies Lights Abwendung vom Guten. Das Spiel aus Licht und Schatten auf Lights Hemd sowie im himmelartigen Hintergrund zeigen aber auch wieder seine Ambiguität als Figur. Da der Heilige Geist außerdem für das Leben steht, bedeutet Lights Abkehr außerdem seinen Tod, den er am Ende der Serie stirbt. Ryuks Krähen-Flügel verdeutlichen zusätzlich, dass der Kontakt mit ihm, beziehungsweise dem Death Note, den Tod bringt. Dieser Zusammenhang wird im *Ending* von *Death Note* explizit durch Krähen in Lights Umfeld, sowie an einer späteren Stelle im *Opening* (*Death Note* Ep. 1, 00:00:50) nochmal aufgezeigt:

zu sehen ist, wie Light mit dem Kopf voraus auf einem rot-karrierten Boden aufschlägt und sein Körper in tausende Glassplitter zerbricht. Direkt im Anschluss ist Ryuk



mit rot glühenden Abb. 35: Light zerbricht in Glasscherben (*Death Note* Ep. 1, 00:00:50)

Augen zu sehen. Light muss letztlich an seinen Taten zerbrechen und sterben. Die rot-schwarze Brettdarstellung greift die Schachallegorie aus dem Manga auf und präsentiert Light als Verlierer. Sein Katz-und-Maus-Spiel mit L und Near wird zunehmend fragil –

symbolisiert durch die Glassplitter. Ihm wird am Ende das Handwerk gelegt, indem Ryuk seinen Namen in das Death Note einträgt.

Darüber hinaus gibt es eine signifikante Szene des *Openings*, die eine Brücke zu Lights erstem Mord an einem guten Menschen im Manga schlägt: Der FBI-Agentin Naomi Misora wurde ein kurzer Auftritt im *Opening* gegeben. Durch ihre marienartige Darstellung nach Vorbild der Pietà-Skulptur Michelangelos wird ihre Unschuld unterstrichen – ähnlich wie im Manga wird ihr eine hervorgehobene Stellung gegeben, weil sie in der siebten Episode das erste unschuldige Opfer von Light wird. Ein „darkening of anime subject matter“, das Napier angesichts zunehmend apokalyptischer Inhalte in Animes beobachtet, ist hier auf ästhetischer Ebene dargestellt (*Anime* 8): der bräunliche Hintergrund stimmt mit der Pietà-Skulptur überein. Naomi und ihr Geliebter Raye Penber werden in auffällig düstern Farben dargestellt – die Skulptur hingegen ist weiß. Zusammen mit dem Rocksong *The World* wirkt der Ausschnitt sehr düster und aussichtslos. Das Bild kann so als Androhung von Naomis Tod angesehen werden. Die Szene macht deutlich, dass christliche Symbole durch die farbliche Gestaltung zusätzlich mit Inhalten aufgeladen werden. Der Regisseur bedient sich eines internationalen Katalogs aus Kunst und Religion, die vermischt und mit Bedeutungen im Kontext des Animes gefüllt werden.



Abb. 36: Gegenüberstellung Naomi Misora und Kunstwerk Pietà (Traykov o.S.)

Das *Opening* zeigt außerdem, dass Light und L im Anime eine Farbe zugeordnet wurde: sowohl Haare, als auch Augen der beiden sind bei Light rot und bei L blau eingefärbt. Die Verwendung einer charakteristischen Farbe hat die Funktion, die Persönlichkeit der beiden widerzuspiegeln. Rot steht für Lights Wut über den Zustand der Welt und seine feste Entschlossenheit, dies zu ändern. Es steht aber auch für die Gefahr, die von ihm ausgeht, und sein Begehren nach Macht. Beispielsweise wird zum ersten Mal ein roter Filter über Light gelegt, als er plant, Naomi zu töten (*Death Note* Ep. 7). Wie im Manga signalisiert ihre

Ermordung eine Hinwendung zum Bösen, da Light im Anschluss beginnt, jeden zu töten, der ihm im Weg steht.

Das kühle Blau symbolisiert hingegen Ls Ruhe, Selbstsicherheit und Intelligenz. Der Farbcode der beiden geht über das *Opening* hinaus und wird in zahlreichen Episoden angewandt. Neben der inhaltlichen Bedeutung der Farben wird aufgrund der nahezu gegensätzlichen Positionierung im Farbkreis verdeutlicht, dass Light und L sich im Konflikt gegenüberstehende Opponenten sind. Zuletzt werden Rot und Blau klassisch als Ecken in einem Boxkampf verwendet. Zwar kämpfen die beiden auf mentaler Ebene miteinander, doch diese Bedeutung zeigt noch mal die kämpferische und gegensätzliche Haltung, die die beiden zueinander einnehmen.

Der Konflikt konzentriert sich auf Light und L

Die Hauptfiguren Light und L ähneln im Anime stark der Mangavorlage. Light ist ein beliebter Schüler, der durch seine schulischen und sportlichen Leistungen hervorsticht. Wie sein Vater zeigt er ein starkes Bewusstsein für Gerechtigkeit (vgl. anfängliche Morde, Episode 1). Expliziter als im Manga fokussiert sich Lights Interesse in der ersten Episode auf die Frage, welche Opfer den Tod verdienen (*Death Note* Ep. 1, 00:08:50). Genau wie im Manga begeht er zahlreiche Morde selbstgesteuert und vor seiner Bekanntschaft zu Ryuk. Dies stellt einen wichtigen Unterschied zum Film dar, in dem Light von Ryuk verführt wird.

L ist der ruhige, analytische Außenseiter-Detektiv, den man bereits aus dem Manga kennt. Das Mysterium um ihn wird ebenfalls aufrechterhalten, indem er für die Dauer mehrerer Folgen nur eine Stimme ohne Gesicht für den Zuschauenden bleibt. Hinzu kommt, dass er stärker als Außenseiter porträtiert wird, dessen Fähigkeiten Andere beim ersten Aufeinandertreffen in Frage stellen.

Im Anime erhält L eine *Backstory* – diese wurde im Manga nicht thematisiert. Erst bei seinem Tod und der Einführung von Near wird bekannt, dass es ein Waisenhaus gibt, in welchem Ls Nachfolger herangezogen werden. In Episode 25 des Animes erfolgt eine Rückblende, in dem Ls Kindheit vor 20 Jahren gezeigt wird. In der Ausgangssituation wird er weinend gezeigt und es wird deutlich, dass er Waise ist. Unter Wataris Leitung wächst er im „Wammy’s House“ heran. Danach erfolgt ein Zeitsprung in die Gegenwart: L befindet sich im Hauptquartier der Task Force und bekommt kurz nach der Rückblende Gesellschaft von Light. Währenddessen ertönen Glocken, die bereits bei der Rückblende im Hintergrund zu hören waren. Anders als L ist Light jedoch nicht in der Lage, diese wahrzunehmen. Glocken können als ein schlechtes Omen angesehen werden, die symbolisieren, dass L in einer

bedrohlichen Lage ist. Durch das Läuten der Glocken in der Rückblende sowie in der Gegenwart wird klar, dass dies sein Schicksal ist und sein Leben von der Jagd auf Light bestimmt wird. Die Glocken ertönen in der Episode abermals ein letztes Mal, als L schließlich stirbt. Um das Ereignis zu betonen, wird eine Zeitlupe genutzt (*Death Note* Ep. 25, 00:17:20). Sowohl aus dem *Opening* als auch aus dieser wichtigen Episode zeigt sich, dass der Anime noch stärker mit Symboliken und Vorankündigungen arbeitet. Im Manga hingegen entwickeln sich Geschehnisse oft so, dass sie zu Überraschungsmomenten führen.

Indem die erzählte Zeit in der Animeserie ebenfalls ein Zeitraum von mehreren Jahren ist, entfaltet sich – wie vom Manga bekannt – das Katz-und-Maus-Spiel zwischen L und Light. Dabei sucht Light nach Strategien, um die Ermittlungen zu seinen Gunsten zu manipulieren und die Ermittler auf die falsche Fährte zu locken, während L nach Möglichkeiten sucht, um Light eindeutig als Kira zu identifizieren. Analog zu einem Schachspiel versucht Light Ls nächste Schritte zu erkennen, kalkuliert dazu unzählige Möglichkeiten und opfert dafür Figuren in seinem Umfeld. Weil er jedoch weiß, wie genial L ist und vice versa, gehen beide äußerst präzise vor – bis sich der Höhepunkt schließlich zwischen Near (als Ls Wiedergeburt) und Light in einem *Face-to-face* zuspitzt. Die Handlung, die häufig als innerer Kampf ausgetragen wird, wird so dem Genre des Detektiv-, bzw. Psycho-Thrillers gerecht (Packer 87). Allerdings bricht *Death Note* mit der aus der Literatur bekannten „Fair-Play Rule“ von Sayers, bei der der Lesende, zumindest in der Theorie, die gleichen Informationen erhält, die auch dem Detektiv zur Verfügung stehen (Roth XI).⁵⁵ Der Anime lebt, wie der Manga, von plötzlichen Wendungen und Enthüllungen, die für den Zuschauenden oft nicht zu erahnen sind. Der Überraschungseffekt trägt dazu bei, insbesondere Light als überlegenen Strategen zu platzieren. Weiter sticht hervor, dass Roth das Detektiv-Genre als „masculine genre even when authored by women“ bezeichnet (XIII). Tatsächlich spielen, abgesehen von Misa, keine anderen weiblichen Figuren eine tragende Rolle. Die Narration konzentriert sich so auf die bereits angesprochenen Zweikämpfe zwischen Light und L, bzw. Light und Near.

Konflikt und Grundfrage des Animes drehen sich aufgrund dieses Gefüges stark um moralische Fragen zu Gerechtigkeit und dem Leben nach dem Tod. In Episode 30 sagt Light: „If we catch Kira, he is evil. If he wins and rules the world, then he is justice“ (*Death Note* 00:06:40). Die Aussage folgt der Logik, dass der Sieger die Geschichte schreibt. Diese Linie wird aufgebrochen, indem schon sehr frühzeitig auf ästhetischer Ebene Parallelen zu L als Messias gemacht werden. Außerdem philosophiert Light selbst darüber, ob die Verwendung des Death Notes ihn zu einem Mörder macht. Wie im Manga erhält er von Ryuk eine ganz

⁵⁵ Selbstverständlich wird diese Regel auch häufig in der Literatur gebrochen.

ähnliche Antwort: Besitzer des Death Notes kommen weder in den Himmel noch in die Hölle. Stattdessen deutet Ryuk an, dass der Besitzer zu einem Schwellenzustand, der einer Liminalität gleicht, verdammt ist („Don't think for a moment that any human who's used the Death Note can go to Heaven, or Hell“, *Death Note* Ep. 1, 00:15:00). Auf Narrationsebene kommt dadurch ein neuer Aspekt hinzu, der im Manga keine explizite Erwähnung findet: Ryuk trifft in Episode 1 die Aussage, dass die Anwendung des Death Notes und Lights Besessenheit von der Erschaffung einer neuen, besseren Menschheit, ihn selbst zu einem schlechten Menschen machen. Sollte er es schaffen eine neue Welt mit „earnest, kind humans“ zu kreieren, wäre er laut Ryuk der einzig verbleibende schlechte Mensch (*Death Note* Ep. 1, 00:20:30). Dadurch wird die leitende Frage der Narration, nämlich ob Lights Handeln richtig ist, frühzeitig beantwortet. Dies wurde im Manga in der Auflösung offen gelassen (Ohba, Kapitel 106 - 108).

Die Figurenkonstellation aus Light und L wird im Wesentlichen durch Lights Vater namens Soichiro Yagami, den *Shinigami* Ryuk, Near (als Wiedergeburt Ls) und Misa erweitert. Misa Amane, die im Film eine sehr wichtige Rolle spielt, ist – wie im Manga – ein Model, das zunächst Anhängerin von Kira werden möchte, bevor ihre Liebe zu Light ihre Motivation ändert. Bei allen drei Figuren ähnelt das Erscheinungsbild im Anime stark dem Manga, was am Beispiel von Light und Misa verdeutlicht werden kann:

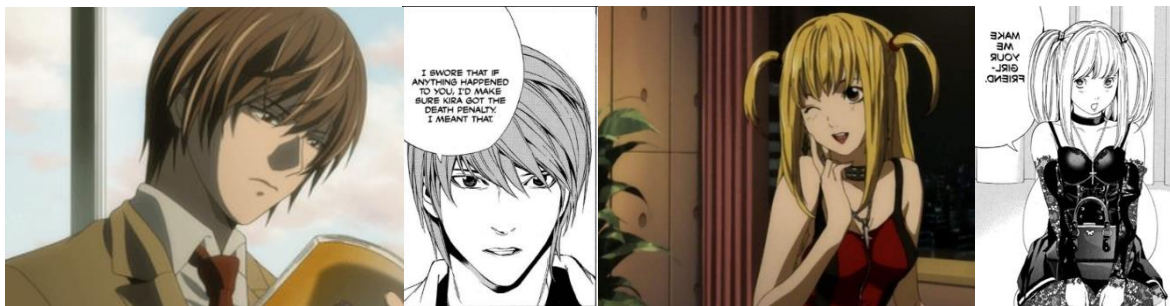


Abb. 37: Light Yagami und Misa Amane (Anime links und Manga rechts jeweils)

Besonders an Misas Abbildung erkennt man sehr gut, dass teilweise sogar Details wie Ketten, Frisuren und der Kleidungsstil nahezu identisch übernommen wurden. Die Ästhetik weist auf, dass die Figuren sich zwischen dem Manga und dem Anime optisch kaum verändert haben. Dies zeigt sich auch in der Narration, bei der die Charaktere nur wenige Veränderungen zwischen dem Medienwechsel erfahren haben. Misa stellt eine Handlungserweiterung dar, durch die der intellektuelle Machtkampf zwischen Light und L verkompliziert wird: wie bereits im Manga wird sie zur Schachfigur von Light, der plant, sie zu töten, wenn er keine Verwendung mehr für sie hat (*Death Note* Ep. 14, 00:02:00). Ebenso wird Misa zu seiner Anhängerin und verehrt ihn als ihren Helden („knight on a white horse“, *Death Note* Ep. 14, 00:02:50). Außerdem bringt Misa das zweite Death Note ins Spiel, mit dem Light es

schaft, von sich abzulenken und welches Near am Ende nutzt, um Light zu überlisten und durch Ryuk zu töten. Diese Szene sticht besonders hervor, da sie sich stark vom Manga unterscheidet: Light stirbt alleine und auf der Mitte einer Treppe (*Death Note* Ep. 37, 00:19:50). Dies passt zu der oben erwähnten Besonderheit, dass die zentrale Frage der Handlung im Anime beantwortet wird: Treppen sind symbolisch als ein Ort zu verstehen, der weder für eine Ankunft noch eine Abreise steht, sondern für ein ewiges Dazwischen-Sein. Durch diese Darstellung wird unterstrichen, dass Lights Tod zu einer Art Schwellenzustand führt, der ihn dazu verdammt, weder in den Himmel noch in die Hölle einzutreten. Der Lichtstrahl, der auf ihn gerichtet ist, erweist sich hier eher als fixierend und hält Light an der Stelle der Treppe gefangen. Die rot-schwarze Farbgebung, sowie das nicht sichtbare Ende der Treppe oben und unten verdeutlichen Lights ewiges Leiden. Nicht zuletzt durch diese Ästhetik wirkt Lights Ende im Anime im Vergleich zur Auflösung im



Abb. 38: Lights Tod (*Death Note* Ep. 37, 00:19:50)

Manga sehr tragisch. Anstelle einer weiteren Episode (im Manga folgt nach Lights Tod noch Kapitel 108) sieht man Misa auf einem Hochhaus Selbstmord begehen, während der Abspann läuft. Der Fokus ist also klar auf das tragische Ende des Protagonisten gesetzt. So nimmt der Anime sich in Abgrenzung zum Manga zusammengefasst die Freiheit, Änderungen in der Ästhetik durchzuführen, um den Wettstreit zwischen Light und L, bzw. Light und Near in den Fokus zu rücken, der mit Lights Untergang endet. Die religiösen Konnotationen mancher eingeführter Elemente führen zu einer Zuteilung in Gut und Böse.

4.3 „We could change the world“ – die *Femme Fatale* als Gamechanger im Film

Netflix veröffentlichte 2017 eine *Death Note*-Verfilmung, die überwiegend negative Kritiken erhielt. Zwar handelt es sich mit dem Streaming-Service per se nicht um eine Hollywood-Produktion, doch die Plattform ist mittlerweile einer der einflussreichsten Anbieter und besonders in den USA sehr dominant auf dem Online-Medien-Markt. (34% Marktanteil US Online-Streaming; „Going Swimmingly“ o.S.) Der Guardian bezeichnete den Film als *Whitewashing*, da trotz japanischem Original-Manga nahezu ausschließlich amerikanische

Schauspieler engagiert wurden (B. Lee o.S.). Kimura schreibt in seiner Masterarbeit hierzu, dass im Adaptionprozess durch Übersetzung und Casting ein großer Teil der kulturellen Bedeutung des Werkes nicht berücksichtigt wird und verweist auf die reichhaltigen kulturellen Merkmale des ursprünglichen Manga-Werks (49). Als Merkmal benennt er beispielhaft das Konzept der Todesgötter (49). Meine folgende Analyse schließt sich dieser Feststellung an, zeigt jedoch weitere Faktoren auf, die den Adaptionprozess beeinflusst haben. Da sich der *Death Note*-Manga um den Kampf um Gerechtigkeit in Mitten der Gegenpole Chaos und Ordnung dreht, stehen Light und L, bzw. später Light und Near als geniale Strategen im Mittelpunkt der Handlung. Misa, als Vertreterin des Figurentypus des japanischen Schulmädchens erhält dabei eine untergeordnete Rolle. Indem ihre Figur, in der amerikanischen Verfilmung Mia genannt, zur wichtigsten Figur neben Light erhöht wird, finden sich vor allem Genreänderungen und Adaptionen in der dadurch geänderten Narration im Werk wieder. *Death Note* ist zudem ein filmisches Werk, das die Geschichte des Mangas nicht im Detail nachzeichnet. Einer der wichtigsten Änderungen ist dabei, dass das angesprochene Genre des Detektiv-Thrillers zu Gunsten eines Genre-Mixes geändert wird. Da das Genre in den japanischen Werken insbesondere durch Ls Detektivarbeit getragen wird, ist der starke Fokus auf Mia auf Kosten der Präsenz der Figur L maßgeblich für die Genre-Änderung. Die *Death Note*-Verfilmung kann eher als lose Adaption betrachtet werden, die in die Fußstapfen einer langen Tradition amerikanischer Coming of Age-Filme im High School-Setting tritt. Die Entscheidung des Filmregisseurs, das Originalwerk als Neo Noir-Horrorfilm neu zu drehen, hilft zudem dabei, aus der Mangafigur Misa in Form der weiblichen Figur Mia Sutton eine *Femme Fatale* zu erschaffen.

Die High School-Hierarchie als vorherrschende Lebenswelt

Bereits zu Beginn der Exposition wird Light Turner als starker Außenseiter porträtiert (*Death Note* 00:01:00).⁵⁶ Es werden typisch amerikanische Sportarten – Football und Cheerleading – gezeigt, bei der zahlreiche High School-Schüler Teamaktivitäten teilen.⁵⁷ Währenddessen sitzt Light einsam auf einer Bank und erledigt die Hausaufgaben anderer Mitschüler. Selbst die Übergabe dieser erfolgt wortlos und gegen eine Bezahlung, die Light

⁵⁶ Ich orientiere mich an Fields Drei-Akt-Struktur, die in Exposition, Konfrontation und Auflösung unterteilt ist.

⁵⁷ Baker zeigt in seinem Werk *Contesting Identities: Sports in American Film* auf, wie Sport zum Prozess sozialer Identitäten beiträgt. Der Autor betont zudem, dass ‚typische‘ amerikanische Sportarten, wie Basketball oder Football, am meisten in Filmen mit Sportelementen vorkommen (5). Indem der Sportler meist als heroischer, ehrlicher, hart arbeitender Mann dargestellt wird, wird hier zusätzlich der Eindruck von Light als unbeliebter Einzelgänger verstärkt (Baker 3). Im Kontrast wird Light in seiner High School in Manga und Anime geachtet, weil er unter anderem als exzellenter Sportler gilt.

einfordert (*Death Note* 00:01:25-00:01:34). Die ersten Minuten des Films dienen dazu, die sozialen Strukturen in Lights Leben als High School-Schüler abzubilden. Diese sind völlig anders, als von Light Yagami im Manga und Anime: dort ist er beliebt, von Freunden umringt (Ohba, „Boredom“) und als cooler Sportler angesehen (Ohba, „First Move“). Indem Light Turner hingegen im gesamten Film nie mit Freunden gezeigt wird, entsteht der Eindruck, dass er allein auf der Welt ist. Diese Tatsache wird durch zwei weitere Handlungselemente bestärkt: er wird zum Opfer zweier Mitschüler, die ihn bewusstlos schlagen. Von seinen Lehrern enttäuscht und unfair behandelt, kehrt er heim zu seinem Vater. Zu diesem hat er ein schlechtes Verhältnis, weil er ihm nicht vergeben kann, den Mörder seiner Mutter nicht gefasst zu haben. An Stelle einer intakten Familie, wie im Manga und Anime vorgestellt, hat Light seine Mutter in der frühen Kindheit verloren und lebt seitdem alleine in einer zerbrochenen Familie mit seinem Vater. Der Film kreierte diese *Backstory* in einem Versuch, Light zu vermenschlichen. Dadurch werden Mitgefühl für und eine Identifikation mit Light ermöglicht. Dies ist von Relevanz, denn diese Aspekte werden zu seinem Motiv, das Death Note zu verwenden. Sein erstes Opfer ist einer der beiden Mitschüler, sein zweites Opfer ist der Mörder seiner Mutter. Dadurch nimmt Light eine gänzlich andere Rolle als im Manga ein. Die Filmfigur teilt sich mit Light Yagami als eine der wenigen Gemeinsamkeiten lediglich dieselbe schulische Genialität, die sich bereits daran zeigt, dass er die Hausaufgaben anderer erledigen kann. Dies hebt Light Turner von seinen Mitschülern ab, macht ihn aber auch zum Außenseiter. Ihm gegenüber werden die beiden Mitschüler gestellt, die als Sportler stärker in das High School-Leben integriert sind als er, sich charakterlich als Bullies jedoch negativ hervortun. Während des gesamten Films bleibt Light in seiner gesellschaftlichen Position stecken, während der Manga seiner Hauptfigur die Möglichkeit gibt, gesellschaftlich noch weiter aufzusteigen und seine Lebensumstände über mehrere Jahre zu verändern.

Light ist im Film kein Mensch, der strahlend seinen Mitmenschen überlegen ist, an das Höhere glaubt und sich daher anmaßt, Gott über eine neue Weltordnung zu werden. Stattdessen ist Light Turner Opfer seiner Mitmenschen geworden. Mit Hilfe des Death Notes erhebt er sich zum Racheengel über diese. Dementsprechend stellt das Death Note für ihn eher eine Superkraft dar, mit der er aus persönlichen Motiven mordet. Passend dazu ist sein Nachname auch nicht Yagami (Gott der Nacht), sondern Turner. Außerdem sucht Light Turner sich das japanische Pseudonym Kira selbst aufgrund der Ähnlichkeit zum englischen ‚Killer‘ aus. Sein Pendant im Manga beklagt sich zunächst noch über diese offensichtliche Parallele, da Light Yagami sich selbst nicht so versteht und den Namen von den ermittelnden Behörden erhält.

Als Light Turner beginnt, seine Klassenkameradin Mia einzubeziehen, ändert sich seine Motivation hinter den Morden: Er will sie für sich gewinnen und nimmt das Leben anderer, um ihr seine Macht zu demonstrieren. Außerdem möchte er, dass sie seine Gefährtin für seine Morde wird. Auch hier bleibt der Gedanke an ein höheres Gutes sekundär. Aufgrund dieser Beweggründe kann er nicht, so wie Light Yagami, überzeugt hinter seinen Taten stehen. Vielmehr hadert Light Turner regelmäßig mit der Verwendung des Death Notes (*Death Note* 00:36:40, 00:44:40). Er möchte beispielsweise Mia daran hindern, das Death Note für weitere Morde zu nutzen (*Death Note* 00:49:40). Kurz vor dem zweiten *Plot Point* zum Höhepunkt des Films äußert Light offen seine Zweifel mit den Worten „We’re not the good guys anymore“ (*Death Note* 00:49:50). Ein wichtiges Ereignis, das direkt zu dieser Wendung führt, ist, dass Lights Vater sich offen gegen Kira stellt. Dies ist für Light Anlass, sein Tun endgültig zu hinterfragen und negativ zu bewerten. Da sein Vater ein Polizist ist, wird Light im Film trotz seinem kurzzeitigen Ausbruch daraus, als Person porträtiert, die nicht gesetzesfern leben möchte.

Verführer und Verführung: Ryuk, das Death Note und seine Wirkung auf Light

Dadurch fällt Ryuk auch eine andere Rolle als im Manga zu. Während im Original Light Yagami das Death Note bereits eifrig vor seiner ersten Begegnung mit Ryuk benutzt, bleibt Light Turner bis zu seiner ersten Begegnung mit dem Todesgott tatenlos. Unter mehrfachen Aufforderungen („I know you want to“; „Go on“, *Death Note* 00:09:40) wird er im *Hook* des Films (*Death Note* 00:10:00) von Ryuk dazu verleitet, das Buch zu verwenden. Diese Verführung wird dadurch gekennzeichnet, dass Ryuk bestärkend auf ihn einredet („Let’s do it right“; „There is no need to stop it“, *Death Note* 00:10:20) und dabei sehr begierig wirkt. In der Szene zeigt Light sich sehr zurückhaltend und sucht noch nach offensichtlichen Ausreden, um nicht auf Ryuks Drängen eingehen zu müssen („I don’t have a pen...[*Ryuk zückt einen Stift, Light schluckt*] It’s a good thing, you have a pen“, *Death Note* 00:10:10). Im Kontrast zur Bibel ist es nicht nur der rote Apfel, der zu diesem Zeitpunkt ebenfalls im Raum platziert ist, sondern das Death Note, das für den Verlust von Unschuld steht. Indem dennoch ein Apfel zusätzlicher Teil der *Mise-en-Scène* ist, wird dessen Symbolik als Frucht der Verführung und Ryuk in der Rolle des Verführers deutlich. Auch im Manga und Anime wurde häufig der Apfel als Ryuks Lieblingsspeise gezeigt. Der Zusammenhang ist dort jedoch ein anderer, da Light Yagami selbstgetrieben das Death Note verwendet. Ryuks Funktion als Verführer wird darüber hinaus durch die Verwendung von Farben deutlich. Der Raum, in dem Light nachsitzen muss und in dem er Ryuk zum ersten Mal sieht, ist mit bunten

Gegenständen, wie beispielsweise Murmeln, ausgestattet. Das Farbschema strahlt Kindlichkeit, Naivität und damit Unschuld aus. Indem dem Raum durch Dunkelheit nahezu jegliche Farbe entzogen wird, als Ryuk in Erscheinung tritt, kennzeichnet er den Verlust dieser Tugenden. Umso deutlicher wird dies, als Light sich vor Ryuks Gestalt so sehr erschrickt, dass er zunächst in ein Regal mit bunten Schulmaterialien und Gläsern fällt und einen Großteil davon zerbricht. Das Zubruchgehen lässt sich gleichsetzen mit dem Ende von Lights Unschuld. Ryuk stellt im Manga und Anime einen *Shinigami* da, der darauf angewiesen ist, dass Menschen morden, sodass sein Leben auf Kosten dieser Opfer verlängert wird. Ryuk im Film hingegen ist ein Dämon, der den Besitzer des Death Notes fortwährend dazu verführt, Böses zu tun. Dadurch wird ein Teil der Schuld, die der Protagonist auf sich nimmt, auf die treibende dämonische Kraft dahinter abgegeben. Visuell äußert sich das außerdem in der oberflächlichen Schärfeneinstellung (engl. Shallow Focus), die in Szenen mit Ryuk verwendet wird. Während der Anime einen Fokus auf Light und Ryuk enthält, wenn beide in einer Szene gezeigt werden, wird im Film hingegen die Schärfe häufig nur auf Light gerichtet. Ryuk wird dadurch zu einer unklaren, dunklen Figur, die durch ihre Ungreifbarkeit und Übernatürlichkeit angsteinflößender wirkt (*Death Note* 00:09:00).

Im starken Kontrast dazu steht die Art und Weise, mit der Light Turner seine Opfer tötet. Im Manga sterben die Personen fast ausschließlich durch Herzinfarkte und Light ist die Figur, die das visuell blutigste Ende in der Geschichte erlebt (Kapitel 106-107). Die Filmfigur von

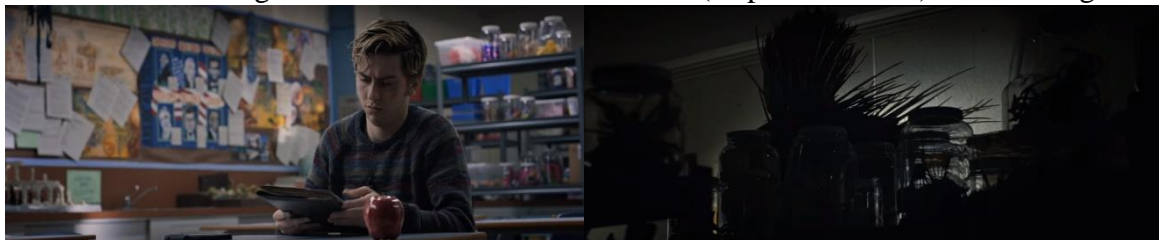


Abb. 39: Der Raum vor (l.) und bei (r.) Ryuks Erscheinen (*Death Note* 00:05:30; 00:07:00)

Light hingegen plant für viele seine Opfer öffentliche und grausame Tode, wie Enthauptungen oder das Durchtrennen der Halsschlagader. Teils lässt sich die Brutalität auf die Narration zurückführen: Ryuk drängt Light aktiv darauf, die Mordarten an seinen Opfern zu spezifizieren. Darüber hinaus wird die offene Darstellung von Gewalt jedoch insbesondere auf das Horror-Genre mit der Verwendung von Splatter-Elementen zurückgeführt.⁵⁸ Das Death Note spielt, wie bereits in Manga und Anime erwähnt, als *MacGuffin* durch den Film hinweg

⁵⁸ Der Definition von Arnzen folgend äußern sich Splatter-Elemente, indem sie „self-consciously revel in the special effects of gore as an artform“ und eine Faszination für die Verletzlichkeit des menschlichen Körpers zeigen (176-184). Gleichzeitig wird dadurch ein moralisch deutlich fragwürdigeres Bild von Light Turner gezeigt, als in der Originalvorlage: wie Nutman aufzeigt wird Splatter verwendet, um "an amoral world where evil cannot be easily contained" zu demonstrieren (24). Indem Light die Taten begeht, wird er Teil dieser ‚amoralen‘ Welt.

nur eine untergeordnete Rolle und wird nicht mit dem Bösen attributisiert. Als Objekt der Begierde steht es jedoch im Zentrum des Machtkampfes zwischen Mia und Light. Lights *Empowerment* durch das Buch wird visuell durch die Kameraeinstellungen deutlich, als er das Mordinstrument findet (Abbildung 40).

Durch die Vogelperspektive, die Light über dem Buch einnimmt, sowie umgekehrt die



Abb. 40: Light findet das Death Note (*Death Note* 00:03:20)

Froschperspektive mit Ausrichtung auf Light, wird gezeigt, dass Light die Macht über Leben und Tod übernommen hat.

High School-Romanze und Machtspiel zwischen Mia und Light als zentraler Konflikt

Neben Ryuk ist Mia, wie bereits kurz beschrieben, ein wichtiger Initiator für Light, das Death Note zu benutzen. Der Filmfigur fehlen durch seine Außenseiter-Rolle Charakteristika der Mangafigur: Light Turner ist unsportlich und kann nicht durch Charme seine Mitmenschen umgarnen. Zwischen Light und Mia besteht bereits zu Beginn des Films ein Interesse (*Death Note* 00:01:55). Lights Außenseiterposition erlaubt ihm jedoch nur, Kontakt aufzunehmen und Mia zu beeindrucken, indem er das Death Note vor ihr benutzt (*Death Note* 00:21:00-00:26:00). Dies wird anfänglich in der Szene auf visueller Ebene dadurch gekennzeichnet, dass sie in der Sporthalle oberhalb von ihm sitzt und nach unten zu ihm spricht, während er aufschaut. Durch die gemeinsamen Verbrechen wachsen die beiden zunächst zusammen und werden ein Paar. Durch verschwörerische Blicke (*Death Note* 00:1:55; 00:26:00; 00:27:10) und Szenen, in denen sich die beiden leidenschaftlich im Regen küssen (*Death Note* 00:56:00), wird die Beziehung romantisiert. Die Konstellation bricht auseinander, als Mia eigenmächtig beginnt, das Death Note zu verwenden (*Death Note* 00:47:00). Ähnlich wie Light Yagami will sie die Welt säubern und wirkt in ihrem Tun fanatisch („We could change the world“, *Death Note* 00:25:50). Light Turner nimmt dazu eine Rolle als Gegenpol ein. Er zweifelt die Richtigkeit der Morde an. Das *Face-off* (*Death Note* 00:79:00) resultiert in einem Kampf des ehemaligen Liebespaares. Hier entfernt sich der Fokus also stark vom intellektuellen Kräfteressen zwischen Light und L, zu einem Liebesdrama zwischen Mia und Light. Mia geht sogar so weit, Lights Namen in das Death Note zu schreiben und erpresst ihn damit. Sie priorisiert die Macht des Death Notes über ihre

Liebesbeziehung zu Light und verrät ihn. Light, als Opfer des Verrats, überlistet Mia: er schreibt in das Death Note auf, dass Mia sterben soll, wenn ihre Machtgier sie dazu treibt, das Death Note an sich zu nehmen. Dies ist ein sehr wichtiger Unterschied zum Manga: Light Turner ist als Figur nicht stark genug, sodass er mehrfach die Kontrolle über das Death Note an Mia verliert. Misa Amane hingegen ist im Manga kein würdiger Gegner für Light. Diese Rolle wird dort allein von L und später von Near ausgefüllt.

Damit eröffnet der Film einen neuen Fokus: die amerikanische High School-Romanze zwischen Mia und Light wird zum zentralen Handlungselement. Seit den 1980er-Jahren sind zunehmend in der US-amerikanischen Unterhaltungsindustrie Filme entstanden, die das Erwachsenwerden im High School-Kontext der USA thematisieren. Typische Elemente des US-amerikanischen Jugendfilms sind dabei „the pursuit of romantic fulfilment, albeit with closer consideration for youthful insecurities and the pressure of social standing“, „the complexity and hypocrisy of the high-school hierarchy“ und romantische Liebe als „important role in negotiating that environment“ (Abbott und Jermyn 52). Während dies im Allgemeinen auch für die Darstellung des High School-Lebens in japanischen Medien gilt, sind diese Themen nicht so häufig in Jungen-Mangas, auch *Seinen*-Mangas genannt, zu finden, zu denen *Death Note* zählt. Daher spielt die High School im Manga und die Liebesbeziehung zwischen Misa und Light eine untergeordnete Rolle im Vergleich zu dem Film, in dem diese Elemente prominent auftauchen. Auch in *Death Note* kommen die von Abbott und Jermyn genannten Elemente vor: in seiner Rolle als Außenseiter bewegt sich Light unsicher im Schulkontext und gerät mit Mitschülern zusammen, die ihn und andere mobben. Mia, als Mitglied der Cheerleader-Vereinigung, steht in der sozialen Schulhierarchie klar über ihm und wird als seine Komplizin auch in diesem Kontext zu seiner Stütze (Mia verteidigt ihn gegen die Mitschüler, lässt ihn aber dann im Stich, *Death Note* 00:03:40). Den Höhepunkt dieser Verflechtung zwischen High School und Teenager-Liebe wird in Form des *High-school Proms* dargestellt. Dieser wird im amerikanischen Film oft glorifiziert als „nothing less than epochal in the life of a teenager“ dargestellt (Elias 63, zitiert in Abbott und Jermyn 53). Leitch argumentiert, dass diese glorifizierte Darstellung selten auf eine dauerhafte Verbindung hinausläuft (45). Dies gilt auch für *Death Note*, wie der Zusammenbruch von Lights und Misas kurzlebiger Beziehung zeigt. So thematisiert das Genre laut Abbott auch Konflikte und Gegenströmungen, die auf dem Weg zu einer zeitlosen Liebe in Hollywoodfilmen liegen und teils nicht überwunden werden können: Trauma, Isolation, sogar Horror (Abbott und Jermyn 54). Gerade diese letzte Komponente schlägt die Brücke zu *Death Note*, der als Neo Noir-Film mit Horrorelementen umgesetzt ist. Tatsächlich ist dies eine relevante

Genreänderung im Vergleich zu den Vorwerken, die sich auf das abgeänderte Verhältnis zwischen Mia und Light zurückführen lässt. Indem Mia Light verrät, nimmt die Handlung eine für Light traumatische Wendung.

Dieser Argumentation folgend ist es nicht überraschend, dass der zweite *Plot Point* in der Konfrontation im Film eine Szene zwischen Light und Mia auf einem *Highschool Prom* ist. Auf auditiver Ebene wird gleich zu Beginn der Ball-Szene die Brücke zu Mias und Lights Einführung zu Beginn des Films geschlagen, indem abermals Pop-Songs mit Gesang zu hören sind. Zeitlich nah beieinander begleiten die Songs *Don't Change* (1982) von INXS (*Death Note* 00:66:30), *Take My Breath Away* (1986) von Berlin (*Death Note* 00:70:50) und *Feel My Love* (2016) von Jordan F (*Death Note* 00:74:30) das Geschehen. Es handelt sich dabei um eine nostalgische Anspielung auf die berühmten High School Romanzen der 1980er-Jahre, wie beispielsweise *Sixteen Candles* (1984) oder *Pretty in Pink* (1986). Seit den 1980ern haben diese Coming of Age-Filme, wie erwähnt, in den USA an Beliebtheit zugenommen haben. Der erste Song drückt noch den melancholischen Wunsch aus, die Beziehung zwischen den beiden im Guten zu bewahren. Der letzte hingegen thematisiert den Bruch der beiden, der mit Ablehnung („all I do is deny“) und Konflikt („I'm gonna fight you“) verbunden ist. Darüber hinaus wird auf visueller Ebene ebenso gekennzeichnet, dass die Szene von Mia beherrscht wird und Light die Kontrolle verliert, indem die Sporthalle, die als Ballsaal dient, in blauem Licht ausgestrahlt wird (*Death Note* 00:66:30). Die Farbe Blau wird ebenso in einer Szene mit L genutzt. Es handelt sich dabei um eine Übernahme des Farbschemas aus dem Anime, der bereits L durch blaue und Light durch rote Farbe charakterisiert. Aufgrund der Gemeinsamkeit beider Szenen mit blauer Farbe signalisiert diese im Film Gegenkräfte zu Light, bzw. einen Kontrollverlust seinerseits. Als Light den Saal durch eine rot ausgeleuchtete Tür verlässt und als er beginnt, Mia zu bekämpfen, ergänzt die Farbe Rot das vorherrschende Blau. Da Blau jedoch überwiegt, wird gekennzeichnet, dass Mia die Szene beherrscht. Dies wird auch belegt, indem sie Light zum Beispiel für Erinnerungsfotos zu Beginn des Balls in einen Würgegriff nimmt. Indem bei der Aufnahme des Bildes nur eine Hälfte ihres Gesichts zu sehen ist, während die andere im Schatten ihrer Haare verborgen bleibt, wird ästhetisch angedeutet, dass Mia ein undurchsichtiges Spiel mit Light spielt, der wiederum während des Würgegriffs mitspielt, indem er seine Augen schließt und seine Zunge herausstreckt. Er schätzt also Mia nicht nur falsch ein, sondern verschließt zunächst auch wortwörtlich die Augen vor ihrem Tun. Als Light schließlich bemerkt, dass Mia heimlich das Death Note verwendet hat, um unschuldige Menschen zu töten und seinen Namen eingetragen hat, um ihn erpressen zu können, konfrontiert er sie auf dem

Ball. Dabei bezeichnet Mia ihn als „pussy“ („You don't get to feel superior for being a pussy“, *Death Note* 00:71:20). Mit der Verwendung des Begriffs entmännlicht Mia einerseits Light, andererseits drückt sie darin ihre Verachtung für in ihren Augen Lights Schwäche aus, nicht mehr mit dem Death Note zu töten. Aufgrund des Verlaufes eskaliert der Konflikt derart, dass Light bereit ist, Mia am vereinbarten Treffpunkt am Pier zu töten, damit diese nicht, wie von ihr gefordert, die neue Eigentümerin des Death Notes werden kann.

Konflikt als körperliche Überwältigung statt mentalem Machtkampf

Der Szene der Vereinbarung, das Death Note auf dem Riesenrad am Pier zu übergeben, folgt eine Verfolgungsjagd zwischen Light und L, der mittlerweile Light als Verursacher der Mordserie identifiziert hat. Wie angesprochen zeigt Light Yagami im Manga viele Parallelen zu L. Auch dies ist im Film anders umgesetzt: L ist das Juwel in einer Organisation, die Meisterdetektive ausbildet.

Er wird auf intellektueller Ebene der Manga-Vorlage gerecht. Durch seine hervorgehobene Stellung als Schützling und geachteter Ermittler hat er eine andere soziale Stellung als der Außenseiter Light Turner. Den



Abb. 41: Ls erster Auftritt (*Death Note* 00:31:00)

ersten Eindruck von L erhält

der Zuschauende, als er einen Tatort überprüft (*Death Note* 00:30:00). Durch sein fließendes Japanisch und seine gekonnten Schlussfolgerungen wird sofort sein scharfer Intellekt unter Beweis gestellt. Indem er den Tatort alleine verlässt, wird gezeigt, dass seine Sonderstellung ihn aber auch einzelgängerisch macht. Aus dem Manga und dem Anime übernommen sind außerdem die Haltungen, mit denen L sich bewegt und sitzt. L drückt sich im Film sehr schnell und präzise aus und erinnert auch hier an die Original-Figur. Die Laserlinien im Hintergrund der Abbildung stehen für die Präzision, mit der L vorgeht. Da später Rot der Figur Light und Blau der Figur L zugeordnet werden, ist hier anzunehmen, dass die Farbgebung verdeutlicht, dass L sich dem Fall Kira annimmt und in dessen Welt eintaucht. Seine Verummung zeigt, wie wenig er über sich selbst verrät.

Auffällig ist, dass L skrupelloser als seine Mangavorlage erscheint: das Massaker am Tatort ist geschehen, weil L vorab gezielt Kira mit Hinweisen über die kriminellen Opfer gefüttert hatte (*Death Note* 00:30:30). Im Manga und Anime hat L ein solches Vorgehen stets abgelehnt. Das Rechtsverständnis der Filmfigur unterscheidet sich also stark davon. Zudem ist er in der Netflix-Verfilmung auch deutlich emotionaler, unbeherrschter und aggressiver. Dadurch hebt er sich stark vom sachlich-analytischen L im Manga ab. Dies zeigt sich im Film in der ersten Pressekonferenz. L unternimmt im Manga stets Schritte, die ihn im Fall weiterbringen. Seine erste Konferenz dient dazu, Kiras Standort ausfindig zu machen. Dieser ist L im Film bereits bekannt, als er seine erste öffentliche Ansage macht. Die Szene beginnt, indem L stürmisch die Treppen zum Rednerpult hinunterrennt. Die Konferenz hat für ihn vor allem einen Zweck: Light provozieren – er bezeichnet ihn als „Coward“ (*Death Note* 00:40:00) – und ihn wissen zu lassen, dass es dort draußen jemanden gibt, der ihm auf der Spur ist. Bei der Inszenierung seines Auftritts fällt auf, dass er komplett in Schwarz gekleidet ist. Das Bild ist stark auf die Figur zentriert. Im Hintergrund ist patriotisch die Flagge der Vereinigten Staaten sichtbar. Hutcheon bezeichnet als ein typisches Merkmal bei Werken, die in US-amerikanische Adaptionen umgesetzt wurden, die Verlegung des Standortes und der Nationalität der Figuren (145). Beides wird in dieser Szene deutlich. L erinnert damit an zahlreiche andere amerikanische Figuren, die ebenfalls vor wehender US-amerikanischer Flagge den Kampf gegen den Bösewicht angesagt haben.



Abb. 42: L bei der Pressekonferenz (*Death Note* 00:40:00)

Darüber hinaus passt zu Ls zuvor genannten Charaktereigenschaften, dass er mehrfach vor Light die Beherrschung verliert (*Death Note* 00:54:30) und um die Verluste von Personen trauert, die ihm nahestanden (*Death Note* 00:46:30). Besonders bezeichnend ist die Verfolgungsjagd durch die Straßen von Seattle, die er sich mit Light liefert, als sein Vertrauter Watari dem Death Note zum Opfer fällt. Für den L aus Ohbas Vorlage wäre dieser Gefühlsausbruch, der in der Jagd kumuliert, unvorstellbar. Anders als L im Manga verliert er im Film seine Überlegenheit, als seine Vertrauens- und Bezugsperson Watari in Gefahr gerät und er diesen schließlich verliert. Ästhetisch wird dies sehr auffällig gekennzeichnet: L schreit und bricht emotional zusammen, während in der Szene jedoch kein Ton zu hören ist

(*Death Note* 00:73:20). Auf diese Stille und Innehalten folgt die Hetzjagd. Indem dieses Verhältnis im Film kippt, wirkt L am Ende isoliert und sozial belastet.

Diese Emotionalität führt auch dazu, dass er Light sein Gesicht offenbart. Im Vergleich dazu ist L im Manga und Anime über mehrere Kapitel bzw. Episoden eine anonyme Stimme. L ist im Film durch das Abnehmen seiner Sturmhaube, die er zu Beginn trägt, greifbarer. Indem er weniger analytisch vorgeht, ist er gleichzeitig unberechenbarer. Dadurch entsteht der Eindruck, dass Light Probleme hat, L adäquat zu begegnen.

Insgesamt kommt es zu drei Begegnungen zwischen den beiden. Bei der ersten Begegnung besucht L Light in einem Café. Zu diesem Zeitpunkt ist er sich bereits sicher, mit Light Kira ausfindig gemacht zu haben, weil dieser seinen Vater bei einer öffentlichen Pressekonferenz nicht getötet hat. Obwohl er Light gegenüber bestä-



Abb. 43: L trifft Light persönlich (*Death Note* 00:52:30)

tigt, dass er sich sicher ist, mit ihm den Mörder zu haben, nimmt er ihn nicht fest (Light: „You think, I’m Kira?“ – L: „No, I know it“, *Death Note* 00:52:50). Hier wird die Schach-Allegorie aus dem Manga aufgegriffen: L begründet sein Warten damit, dass er sich nur mit einem „Checkmate“ (*Death Note* 00:52:30) zufriedengeben wird. Auffällig ist bei dieser Szene der schnelle Wechsel an Groß- und Nahaufnahmen von Ls und Lights Gesicht. Die vielen Wechsel erinnern an sich gegenübergestellte Panels zweier Gegner beim Manga. Darüber hinaus fällt die Beleuchtung in Neon-Blau in der Szene auf. L ist in der führenden Position bei diesem Zusammentreffen, denn er hat sich ausgesucht, Light persönlich zu begegnen. Dadurch beherrscht die Farbe, die seiner Figur im Anime zugeschrieben wurde, die Szene. Das Neon-Blau der Filmszene zeigt, dass L die Diskussion zwischen den beiden kontrolliert. Durch seine Unbeherrschtheit (wütend wischt er mit einem Arm die Tischutensilien vom Tisch) entsteht ein Bruch zwischen seinen Charaktereigenschaften und der kühlen, emotionslosen Logik, welche das Blau symbolisiert. Auch hier handelt es sich um ein Ergebnis des Adaptionprozesses. Zwar wurde das Farbschema aus dem Anime übernommen, doch die Filmfigur entspricht charakterlich nicht mehr der aus dem Manga und Anime. Die Bedeutungen, für die die Farbe steht, lassen sich daher nur bedingt auf L übertragen. Seine Emotionalität wird auch in einer anderen Szene deutlich: Kurz vor Wataris Tod bricht L in

sein Haus ein (*Death Note* 01:00:00-01:02:00). Light lässt sich von ihm vor seinem Vater als Kira bloßstellen. Die Situation wird von seinem Vater entschärft, als dieser L körperlich überwältigt. Während der Szene ist L verbal sehr aufgebracht, sodass er immer wieder zu schreien beginnt und noch schneller redet als üblich. Abrupte Gestiken kennzeichnen ihn während des Dialogs. Seine Aggressivität gegenüber Light führt schließlich zu Handgreiflichkeit und er lässt das Haus der Turner-Familie von der Polizei durchsuchen. Da sein Handeln dem erst wenige Minuten vorher angekündigten ‚Checkmate‘-Prinzip widerspricht, zeigt die Szene, dass L sich, anders als im Manga und Anime, zu emotionalen Handlungen verleiten lässt.

Die letzte Begegnung ist die bereits erwähnte Verfolgungsjagd, bei der L ungezügelt Light durch Seattle verfolgt und dabei Zivilisten gefährdet und Sachschäden hervorruft. Light flieht und kann nur entkommen, weil ihm ein Passant zur Hilfe eilt. Der Unbeteiligte mischt sich ein, als er hört, dass es sich bei Light um Kira handelt. Damit wird eine direkte Referenz zum Manga gemacht, in dem Light Verehrer auf der Welt hat. Daneben gibt es noch zu Beginn des Films eine Szene, in der Anhänger von Kira sowie eine Kirche mit der Aufschrift „Kira saves“ anstelle „Jesus saves“ gezeigt werden (*Death Note* 00:29:30). Ansonsten wird dieser Status jedoch kaum thematisiert, da Light – wie zuvor aufgezeigt – in der restlichen Handlung nicht die Rolle eines Gottes über die neue Weltordnung spielt und in der Szene auch nicht mit seinem Status umzugehen weiß.

Alle drei Szenen zwischen Light und L haben gemein, dass L sehr emotional ist und Light körperlich einschüchtert. Zusätzlich wirkt L durch seinen Lebensstil deutlich älter und erwachsener als sein Gegner, obwohl beide ungefähr gleichalt aussehen. Außerdem sorgen die stets schwarze Kleidung und die anfängliche Sturmmaske für eine bedrohliche und düstere Wirkung der Figur. L-Schauspieler Lakeith Stanfield spricht in einem Interview über die *Whitewashing*-Vorwürfe und die Anpassungen seiner Figur, die von manchen Fans auf *Blackwashing* zurückgeführt werden (Liao o.S.).⁵⁹ Er reduziert beide Spekulationen, bzw. Vorwürfe auf adaptive Elemente, die dem Drehort Seattle zugeschrieben werden. Tatsächlich scheint der Film keinen Kommentar zu Ls Hautfarbe zu machen. Zwar leiten Forscher wie Jeffords ab, dass Action-Helden „never meant to figure black men’s bodies in first place“ und überwiegend weiße Helden „the burdens of traditional masculinities“ in den 1980er- und 1990er-Jahren tragen (205). Deswegen halten Tyree und Jacobs mit Beispielen wie Superman, Captain America, Batman und Iron Man fest: „cinematic portrayals have

⁵⁹ *Blackwashing* wird in diesem Zusammenhang als die Einführung einer Figur mit dunkler Hautfarbe aus Gründen der politischen Korrektheit genutzt.

normalized Whiteness as the standard, which could be seen as a natural“ (1). Diesen bedenklichen Perspektiven und westlichen Weltansichten auf Race- und Gender-Rollen stehen jedoch Strömungen gegenüber, die Assoziationen von afro-amerikanischen Figuren mit Coolness und Stärke schaffen. Beispiele dafür sind die Verfilmungen von *Blade* (1998 - 2004), *After Earth* (2013), *Fantastic Four* (Johnny Storm, 2013), *Luke Cage* (2016) und *Black Panther* (2018) mit afro-amerikanischen Helden. In keine der beiden Strömungen passt jedoch die Rolle von L. Er ist ein Held, der eine eigene Nische fühlt. Anders als Superman oder Iron Man wirkt er nicht überlebensgroß und übermächtig. In *Death Note* stellt er durch seine Rolle als Held eine der wenigen guten Figuren dar, der für Menschen Empathie empfindet und dem Weg der Gerechtigkeit folgt. Durch seine Emotionalität und seine Veranlagung, Angelegenheiten unorthodox zu regeln (bei Wataris Tod stürmt er in Lights Haus und wird handgreiflich) steht er im Kontrast zu L im Manga. Im Gegensatz zu dessen Strukturiertheit erinnert die Filmversion an ein Genie, das das Chaos überblickt. Passend dazu stapeln L und Near im Manga Gegenstände, während L im Film unordentlich ist und alles verstreut herumliegen lässt. Indem Bilder des Falles um L verdreht zu einem Kreis geformt liegen, zeigt ganz ähnlich wie Nears ‚Turmwelt‘ im Manga Ls Immersion in den Fall. Wie bereits erwähnt steht L in der Dreiecks-konstellation mit Light und Mia weniger im Mittelpunkt. Vielmehr stellt er eine potenzielle Gefahr für Light dar, die im Film als paralleler Handlungsstrang erzählt wird (*Death Note* 00:30:00).



Abb. 44: L in seinem Hotelzimmer (*Death Note* 00:36:10)

Durch seine schleierhafte Herkunft und Wataris Suche unter Lights Kontrolle nach Ls wahren Namen wirkt die Figur mysteriös, wie ähnlich im Manga und Anime zu finden ist. Der Film nutzt beispielsweise auf ästhetischer Ebene diverse Kameraperspektiven und düstere Blasmusik, die Ls Sonderstatus verdeutlichen. In der Abbildung 45 wirkt es aufgrund der sich langsam kippenden Kameraführung beispielsweise so, als ob die Schwerkraft an Ls Herkunftsort besonderen Kräfte ausgesetzt ist (*Death Note* 01:04:30). Das Geheimnis um Ls Ursprung wird symbolisch zudem durch ein Schloss gekennzeichnet, dass

Watari gewaltsam mit einem Schuss öffnet. Das Aufschlagen des geöffneten Schlosses auf den Boden wird durch Erhöhung des Geräusches hervorgehoben. Dadurch wird die Bedeutung des Ereignisses betont, Ls Herkunft aufzudecken und Lights Möglichkeit damit, sich durch das Wissen einen Vorteil über seinen Widersacher zu erlangen.



Abb. 45: Ls Waisenhaus (*Death Note* 01:04:30)

Zusammengefasst entsteht durch den parallellaufenden Handlungsstrang und das Mysterium um ihn der Eindruck, dass L eine übergeordnete Bedrohung für Light darstellt. Sie ergänzt die Handlungskonstellation von Light und Mia und lenkt von der Bedrohung durch die *Femme Fatale* ab. Mit Zusammenführung der beiden Handlungsstränge wird zum einen deutlich, dass Light L stets nur durch den Beistand anderer entkommt. Zum anderen stellt er selbst keinen würdigen Gegner für den Detektiv da. Dadurch ergibt sich, anders als im Manga und Anime, kein Zweikampf, sondern eine Dreierkonstellation, bei der Mia und Light über große Teile der Handlung hinweg gemeinsam gegen L antreten.

Mia als *Femme Fatale* zwischen Macht, Täuschung und Sexualität

Bereits innerhalb der ersten Sekunden wird Mia als *Femme Fatale* im Filmgeschehen etabliert:



Abb. 46: Mia beim Cheerleading und mit Zigarette (*Death Note* 00:01:50)

Sie thront über ihren restlichen Cheerleading-Kameradinnen. Passend dazu nimmt die Kamera eine Froschperspektive ein, die Mia vor dem Hintergrund des Himmels zeigt. Ihre Haltung wirkt besonders aufgrund der Arm- und Beinhaltung im Vergleich zu den beiden anderen Mädchen neben ihr sehr selbstbewusst. Zusätzlich bläst sie sich noch nonchalant eine Haarsträhne aus dem Gesicht, sodass sie cool, aber auch gleichzeitig etwas desinteressiert an ihrer aktuellen Lebenssituation wirkt. Direkt danach nimmt sie sich die Freiheit, sich mit

einer Zigarette vom Cheerleader-Training wegzustehlen. Da Cheerleading eher dem Mainstream zuzuordnen ist, ist ihre Distanzierung davon hervorzuheben. Sie individualisiert sich durch ihr Verhalten, ähnlich wie Misa durch die Anpassung ihrer Schuluniform ihr eigenen Präferenzen ausdrückt.⁶⁰ Während sie an einem Zaun lehnt und ihre Zigarette raucht, wirft sie Light ein verschwörerisches Lächeln zu (*Death Note* 00:01:50). Der Drahtmaschenzaun verdeutlicht dabei, dass das soziale Gefüge der High School-Hierarchie die beiden trennt. Währenddessen ist der Song *Reckless* (1983) der Band Australian Crawl zu hören, der das Warten eines Mannes thematisiert, der das Eintreffen seiner Freundin im Hafen erwartet. Bezüge zur Antarktis-Expedition von Scott dramatisieren die Isolation und Einsamkeit, die er verspürt. In einem Versuch, bei der bevorstehenden Zusammenkunft nicht leichtsinnig oder impulsiv zu sein, fordert er sich selbst mit der Begründung „She don't like that kind of behavoir“ auf: „Throw down your guns. Don't be so reckless“. Die Wahl des Songs ist ein Indiz darauf, dass Light seine Taten sehr stark nach Mia ausrichtet und ihr gefallen will. Auch das angesprochene Gefühl der Isolation trifft auf beide im Rahmen ihrer High School-Zugehörigkeit zu.

Die ersten Sekunden des Films verraten bereits sehr viel über Mia und geben einem ersten Eindruck über ihr Verhältnis zu Light, der sie bewundernd aus der Distanz beobachtet. Dies ist ein entscheidender Unterschied zum Manga und Anime, in denen Misa erst im Kapitel 25 und in der elften Episode vorgestellt wird. Diese frühzeitige Einführung der Figur bestätigt die führende Rolle, die Mia einnimmt und damit L verdrängt. In den ersten zwei Minuten steht Mia außerdem mehr im Fokus als Light. Aufnahmen der beiden vermischen sich mit Aufnahmen aus dem kriminellen Alltag Seattles, beispielsweise der Festnahme von Drogenabhängigen. Durch diese Vermischung werden Light und Mia als Produkt dieser Welt dargestellt. Mias desinteressiertes und regelwidriges Verhalten zeigt, dass sie diesem Leben überdrüssig ist.

Als kurz darauf ein Sturm aufzieht und das Death Note vom Himmel fällt, ist Mia die letzte, die vor dem Sturm im Schulgebäude Zuflucht sucht. Während alle anderen Schüler – Light eingeschlossen – davonrennen, geht sie zunächst gelassen. Damit ist bereits eine der wichtigsten Änderungen zwischen dem Manga und dem Anime und der US-Verfilmung festgehalten: im Manga fällt das Death Note als leuchtender Stern vom Himmel, das von Light als Werkzeug wahrgenommen wird, Ordnung zu schaffen. Der Sturm im Film hingegen, mit dem das Death Note auf die Erde fällt, verursacht Chaos. Mia begrüßt dieses Chaos

⁶⁰ Das Rauchen einer Zigarette kann zudem als einer der Marker der *Femme Fatale* erachtet werden, wie zahlreiche Beispiele aus anderen Filmen belegen. Dazu gehören unter anderem Catharine Tramell in *Basic Instinct* (1992) oder Xenia Onatopp in *Golden Eye* (1995).

als Einzige. Dies spiegelt ihre Rolle wider, in der sie die Welt verändern will, während Light regelmäßig zögert und die Moral seiner Taten in Frage stellt.

Im Verlauf der Konfrontation nimmt Mia dadurch eine antagonistische Position ein. Eine erste Andeutung im Film wird gemacht, als Light äußert: „Do you think I’m crazy?“, worauf Mia antwortet: „I don’t think you’re crazy enough. We could change the world“ (*Death Note* 00:25:50). Damit steht zum ersten Mal Mias Obsession mit dem Death Note im Raum, sowie eine erste Andeutung, dass sie Light in seinen Taten übertreffen möchte. Lights Zweifel über die Verwendung des Death Notes mehren sich und er geht dafür Konflikte mit Mia ein. Diese setzt es sich zunehmend zum Ziel, die Welt zu säubern und dafür Personen zu entfernen, die ihr auf den Fersen sind. Anders als im Manga wird die Sympathie zu Light aufrechterhalten, indem Mia außer Kontrolle gerät und seine Liebe und sein Vertrauen zu ihr für ihn fast zum Verhängnis werden. Dafür wird eine wesentliche Regel des Death Notes im Film ignoriert. Die 62. Regel besagt: „Death will still take place even if that Death Note or the part of the note in which it has been written is destroyed, for example, burned into ashes, before the stated time of death“ (Ohba, „How to read“). Damit Light durch Raffinesse über Mia triumphieren kann, wird eine Seite mit seinem Namen darauf verbrannt und er überlebt. Diese finale Begegnung zwischen den beiden wird durch Mias Verrat eingeleitet. Die Aufklärung findet im zweiten *Plot Point* statt, als Mia Light auf dem High School-Ball offenbart, dass sie FBI-Agenten getötet hat, für den Mord an Watari verantwortlich ist und eine Seite aus Lights Death Note entfernt hat, damit sie ihn erpressen kann (*Death Note* 01:12:20). Mit dieser Wendung plant sie die Kontrolle über das Buch an sich zu nehmen, da sie zu dem Schluss gekommen ist, dass Light nicht mehr in der Lage ist, die richtigen Entscheidungen für ihre gemeinsame Vorstellung von einer Utopie, als auch für die gemeinsame Beziehung zu treffen.

Mia ist eine moderne Figur, die feminine Sexualität, Gefahr und Ambiguität vereint. Diese Akkumulation machen sie zu einer *Femme Fatale*, wie die ersten Sekunden des Films bereits verdeutlichen sollen.

Das Genre des Film Noir ist dabei relevant für das Verständnis der *Femme Fatale*.⁶¹ Hanson und O’Rawe gehen sogar in ihrer Tautologie soweit, dass ein Film eine *Femme Fatale* hat, wenn er ein Film Noir ist und eine *Femme Fatale* benötigt, um als Film Noir zu gelten (2). Sie steht also geradezu für das Genre des Film Noir. Gleichzeitig ist sie eine Figur,

⁶¹ Ima-Izumi bezeichnet dem Film Noir der 1940er- und 1950er-Jahre als goldenes Zeitalter der *Femme Fatale*. Nach ihrer Entstehung im Film Noir durchläuft die *Femme Fatale* eine Veränderung im Neo Noir-Film. Diese zweite Welle, die in der Wissenschaft Beachtung fand, erfolgt mit den 1980er und 1990er-Jahren. Frauen in Noir-Filmen dieser beiden Jahrzehnte werden als patriarchische Antwort auf die zunehmende Macht und Autonomie von Frauen verstanden (Stables 166).

die die Grenzen des Film Noirs überschreitet und zwischen mehreren Film-Genres stehen kann (Neale 163). Dies trifft auf Mia in *Death Note* als Neo Noir-Produktion mit zahlreichen Verknüpfungen zu anderen Genres zu und macht die Komplexität der Figur aus. Beispielsweise sorgt das Horror-Genre für eine unterschwellig bedrohliche Stimmung (in Abbildung 46 durch die dunklen Gewitterwolken trotz Sonne ausgedrückt) um Mias Figur. Typische Thriller-Elemente sind der *Plot Twist* und ihre Obsession mit dem Death Note (Saricks 107).

Darüber hinaus ist sie aufgrund des historischen Kontexts eine Figur, die eine wichtige Rolle im Diskurs um Patriarchalismus und *Female Empowerment* einnimmt: am Beispiel von Mia wird die *Femme Fatale* als Figur gezeichnet, die in komplexer Verbindung mit Macht (über das Death Note), Glamour, Weiblichkeit (Cheerleading) und Begehren (leidenschaftliche Beziehung mit Light), Selbstbestimmtheit, Täuschung und dem Bösen (Pläne zum Death Note) steht. Dadurch wirkt Mia als gefährliche *Femme Fatale* wie eine böse Figur, während Misa Amane als Typus des *Meiji*-Schulmädchens im Vergleich dazu mehr Naivität ausstrahlt. Ein ebenfalls deutlich sichtbarer Unterschied ist, dass Misa Amane ein Werkzeug von Light ist. Mia Sutton hingegen stärkt durch ihre Unabhängigkeit und Selbstbestimmtheit das *Female Empowerment* und macht Light zu ihrem Werkzeug.

Dass Mia als *Femme Fatale* sowohl im Hinblick auf konservative, patriarchalische Ängste als auch feministische *Empowerment* verstanden werden kann, steht für die Widersprüche zwischen den begrenzten Darstellungen weiblicher Macht, die im zeitgenössischen amerikanischen Kino vorhanden sind. Hirsch und Grossman stützen unabhängig von einander diese Ansicht, indem sie die *Femme Fatale* als Produkt ihrer Zeit sehen und Veränderungen der Figur in Abhängigkeit zu sozialen Veränderungen in der Position von Frauen in der Gesellschaft wahrnehmen (Hirsch 7; Grossman 3). Widersprüchlich ist darin die Konnotation der Figur, die von Hirsch als frauenfeindlich und von Grossman als positiv bewertet wird. Dies belegt abermals die Ambiguität der *Femme Fatale*.

Am Ende des Films wird Mia, wie es der Typus der *Femme Fatale* besagt, sich selbst und auch Light zum Verhängnis (Borde und Chaumeton 22). Sie nimmt das Buch an sich und erfüllt somit, was Light in sein Death Note eingetragen hat: Mia soll sterben, wenn sie ihm das Death Note entwendet. Auch hier werden nochmal die konträren Positionen von Light und Mia als Protagonist und Antagonist demonstriert. Light bietet ihr zunächst einen Ausweg, indem er vorschlägt, gemeinsam vor der Justiz zu fliehen. Mia zeugt sich hingegen konfliktfreudiger: „I don't want to run away“ (*Death Note* 01:20:10). Während Light gequält

aufschreit, als Mia ihm das Buch entreißt und damit ihr Schicksal besiegelt, lacht sie fassungslos auf. In der Szene werden Lights Schmerz und Verlust deutlicher dargestellt. Der Song „I don't want to live without your love“ (*Death Note* 01:22:50) und Lights Rufe nach Ryuk mit den Worten „I take it back. I take it back“ (*Death Note* 01:22:10) verdeutlichen Mias Bedeutung für ihn und sind gleichzeitig Zeichen seiner Naivität.



Abb. 47: Lights Rettungsversuch (*Death Note* 01:22:40)

Light verurteilt Mia in einem Moment der Wut und Verzweiflung zum Tod, um im Moment des Geschehens etwas Unveränderbares ungeschehen machen zu wollen.

Sein aufgerissener Mund und verzweifelter Versuch, sie zu retten, verdeutlichen dies (Abbildung 47). Damit wird Light als Teenager dargestellt, der mit den Ausmaßen der Macht des Death Notes nicht umzugehen weiß.

Dies ist ein wichtiger Unterschied in seiner Entwicklung im Vergleich zum erwachsenen Light im Manga, der seine Morde nicht bereut. Nach Mias tödlichem Sturz vom Riesenrad fällt Light dem Death Note zum Opfer: die Seite, die Mia für die Morde an den FBI-Agenten



Abb. 48: Ls entschlossener Blick (*Death Note* 01:32:10)

benutzt und bei sich zu Hause gelagert hat, wird von L gefunden. Im Film bleibt offen, ob er Lights Namen auf der Seite einträgt, sein entschlossener Gesichtsausdruck und Ryuks Reaktion in Lights Krankenhauszimmer sind jedoch ein Indikator dafür. Somit endet der Film *Death Note* mit dem Untergang Mias und Lights.

4.4 Das Genie, der Detektiv und die Femme Fatale – Paradigmatische Figurentypen und Synkretismus in *Death Note*

Aufgrund der Komplexität der Narration wird an *Death Note* besonders deutlich, welchen Einfluss der Medienwechsel auf die drei Werke hat. In allen drei Formaten wird Light als Protagonist präsentiert, der die Welt mit Hilfe des mörderischen Death Notes verändern möchte. Die hohe Anzahl an Bänden mit insgesamt 108 Kapiteln erlaubt dem Manga eine weitverzweigte Figurenkonstellation, die besonders im Film notwendigerweise stark

reduziert wird. Auf Ebene der Narration nimmt der Film sich dafür Freiheiten, die Geschichte stark umzuwandeln, während grundsätzliche Handlungselemente beibehalten werden. Dies hat zur Folge, dass Near beispielsweise in der Netflix-Verfilmung nicht eingeführt wird, sondern Light lediglich mit L im Konflikt steht. Dies ist möglich, weil Near keine zusätzliche handlungstragende Figur ist, sondern – vor allem im Anime – Ls Wiedergeburt als messianischer Retter symbolisiert. Zusätzlich bekommen die Beziehungen zwischen Light und L im Manga und Anime aufgrund des seriellen Formats mehr Erzählzeit, um sich zu entwickeln. Indem in der US-Verfilmung die klassische Drei-Akt-Struktur nach Field angewandt wird, bleiben rund 100 Minuten, um Exposition, Konfrontation und Auflösung zu durchlaufen. Dadurch entwickelt sich der Inhalt in einem deutlich schnelleren Tempo als im Manga und Anime.

Mit Fokus auf dem Anime konnte die herausragende, fast schon prophetische Bedeutung des *Openings* herausgearbeitet werden. Araki greift dafür nicht nur auf christliche Symboliken zurück, sondern bedient sich eines Weltkatalogs religiöser Kunstwerke, darunter Michelangelos *Die Erschaffung Adams* (1512) aus dem Deckenfresko der Sixtinischen Kapelle. Zweck dieser transnational geprägten Ästhetik im *Opening* ist, Light zu charakterisieren und vorgreifend seine Entwicklung in der Narration aufzuzeigen. Der Apfel steht so beispielsweise für die Versuchung, die er bei der Entdeckung des Death Notes empfindet, während das Zerschneiden seines Körpers in Spiegelscherben den Bruch seiner Seele darstellt. Durch das Kreuz werden immer wieder Schuld und Sühne thematisiert. Während die amerikanische Populärkultur generell stark vom Christentum beeinflusst ist, kommen Buljan und Cusack in ihrem Werk *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan* (2015) zu dem Schluss, dass religiöse und spirituelle Inhalte von Animes charakteristisch für dieses Medium sind. In der zunehmenden Säkularisierung Japans kommt es zu einem Wiederaufleben der Religion in Form des Postsäkularismus, der Teile der Populärkultur re-sakralisiert, sodass religiöse Akteure und Diskurse eine größere Sichtbarkeit sowie eine höhere gesellschaftliche und soziale Relevanz erlangen (Moberg und Granholm 114).

Meine Analyse legt nahe, dass Manga und Anime sich in die Riege des wachsenden Korpus von Werken einreihen, die religiöse Themen, Symbole oder Anspielungen inhaltlich oder ästhetisch integrieren. Nach Moberg und Granholm konzentrierten sich postsäkulare Modi bisher hauptsächlich auf konventionelle, etablierte Religionen, insbesondere das Christentum und den Islam, und die Forschung bisher auf diese Transformationen in der westlichen Populärkultur (114). Ein breiterer Interpretationsrahmen zeigt jedoch den

umfassenden Katalog an Mangas und Animes, die insbesondere die US-amerikanische Populärkultur zum Teil stark beeinflusst haben. Meine Analyse der synkretistischen Elemente der *Death Note*-Werke gibt hierfür einen ersten Impuls.

Während der Postsäkularismus am häufigsten verwendet wird, um Religionen in Medien zu verstehen, die auf formalen Theologien und etablierten religiösen Institutionen basieren (Moberg und Granholm 114), zeigt meine Analyse, wie *Death Note* vor allem im Anime christliche Symbole innerhalb ihres konventionellen Verständnisses verwendet, sie jedoch in neue Objekte und Figuren integriert. So ersetzt etwa das Death Note den Apfel der Sünde und der Todesgott Ryuk die Gestalt Gottes. Im Death Note und der Kreatur Ryuk zeigt sich somit eine Sakralisierung und Verzauberung durch ihre Verbindung mit biblischen Elementen. Auch wird die Apokalypse, die Light beschwört, durch christliche Symbole und Metaphern angekündigt. Eine besonders hervorstechende Szene im Anime wird in Folge 25 gezeigt, in der L (als Jesus-Figur) Light (als Judas-Figur) die Füße wäscht, was die moralischen Rollen der beiden impliziert. Die Symbolik kann als Antwort darauf verstanden werden, ob Light mit seinen Handlungen Böses in der Welt verbreitet – eine zentrale Ausgangsfrage, die im Manga offengelassen wurde. Gerade dies macht die Szene so bemerkenswert, da Anime und Manga sich ansonsten in der Narration und sogar in der visuellen Ästhetik größtenteils decken. Zusätzlich werden christliche Elemente mit anderen spirituellen Elementen vermischt. Lights Tod erfolgt beispielsweise in Kapitel 108 im Manga und in Verbindung mit Glockenläuten im Anime. Glocken 108 Male zu läuten hat im Buddhismus eine besondere Bedeutung als Abschluss einer Zeitperiode, zu der Lights kurzweilige Herrschaft über die Welt gezählt wird. Sowohl Ersetzen und Neuinterpretation von etablierten religiösen Elementen sowie deren Vermischung mit anderen spirituellen und religiösen Ausrichtungen sind ein eindrucksvoller Ausdruck der synkretistischen Aufladung der *Death Note*-Werke.

Während im Manga und Anime zusätzlich noch die Welt der *Shinigami* und die Herkunft des Death Notes eine wichtige Rolle spielen (was letztlich zu Lights Untergang führt), wird dies im Film nahezu vollständig übersprungen. Die religiösen Symbole werden darin deutlich stärker genutzt, um Positionen von Gut und Böse zu transportieren. Im Film ist der rote Apfel das prägnanteste christliche Symbol und steht für die Verführung, die von Ryuks dämonischem Treiben ausgeht. In Verbindung mit Lights unreifem Auftreten wird durch Ryuks unnachgiebiges Drängen ein Teil der Schuld von ihm genommen. Als zeitlich letztes veröffentlichtes Format, finden sich im Film Rückbeziehungen auf Manga und Anime. Offensichtlich ist dies beispielsweise bei der Farbgebung der Figuren Light und L aus dem

Anime. Während die Farben im Anime noch einer speziellen Figur zugeordnet wurden, unterscheidet der Film mit Hilfe der Farben, ob Light gerade die Kontrolle über eine Situation (rot dominierte Szenen) besitzt oder diese an eine andere Person verliert (blau dominierte Szenen). Auf auditiver Ebene sticht im Film hervor, dass Gesang als eine Art Leitmotiv für Mia Sutton verwendet wird. Im Anime dient die Musik hingegen überwiegend als Ambiente-Musik, die durch christlichen Kirchengesang geprägt ist und so die Verbindung zu den gezeigten religiösen Symboliken schafft.

Da *Death Note* zudem am stärksten durch seine Figuren definiert wird, fokussiert die Analyse die unterschiedlichen Repräsentationen der Figuren Light, L und Mia/Misa. Auf dieser Ebene werden die Überschneidungen zwischen Manga und Anime sehr deutlich, welche die beiden Werke vom US-Film abgrenzen. Genretypisch für *Shōnen* wird mit Light bereits ein Held präsentiert, der durch herausragende Qualitäten, in Lights Fall Intelligenz und gutes Aussehen, besticht. Seine Schulergebnisse zeigen, dass er landesweit mit Abstand der beste Schüler ist. Auf dieser Basis wird ihm, ebenfalls genretypisch, eine Herausforderung gestellt, die er annimmt. Durch die komplizierten Regeln des Death Notes, sowie L als Gegenspieler, sind Lights Qualitäten gefordert. Als Light L schließlich besiegt, wird durch Near ein neuer Gegner und eine neue *Queste* geschaffen, die durch weitere Death Notes auf ein neues, noch komplexeres Level gehoben wird. So stellt sich Light auch nicht die Frage, ob er das Death Note nutzen soll, sondern wie er seine Kontrahenten überlisten und sein Umfeld manipulieren kann.

Als *Post Aum*-Werk und *Occult Manga* eingestuft hebt sich *Death Note* jedoch dadurch ab, dass Light keine positiv charakterisierte Figur ist. Das Katz-und-Maus-Spiel mit L und später Near und die Frage um Sieg und Niederlage beherrscht somit die Narration. In der Netflix-Verfilmung wird Light hingegen als Außenseiter präsentiert, der erst beginnt, das Death Note regelmäßig zu benutzen, als er damit seinen Schwarm Mia Sutton beeindrucken kann. Die ‚Underdog‘-Natur von Light folgt zunächst einer amerikanisch flektierten Heldenreise nach Campbell, in welcher der Held sich aufschwingt und an seinen Herausforderungen wächst, was ihn schließlich zum Sieg führt. Light erhält im Verlauf der Handlung mehr Macht, doch in letzter Konsequenz erfüllt der Film nicht die klassische Handlungskurve: Light triumphiert am Ende nicht, weil er seine Liebe Mia verliert, aber auch weil die Chance besteht, dass er von L getötet wird, der seinen Namen in das Death Note eintragen kann. Diese Wendungen sind unter anderem dem für das Film sehr speziellen Genre-Mix zuzuschreiben, der unter anderem Thriller-, Horror- und romantische Elemente verbindet, welche sich vor allem mit der Figur Mia Suttons in Verbindung bringen lassen.

Während in den japanischen Umsetzungen Misa als Vertreterin des *Meiji*-Schulmädchens dargestellt wird, wird im Film mit der Figur der *Femme Fatale* und der Bedeutung der High School im amerikanischen Teenager-Leben gearbeitet. Wolk beschreibt Misa als Figur der „Japanese comics’ tradition of cute, tiny, airhead girls with big eyes“ (o.S.). Mia Sutton hingegen stellt aus eigenem Antrieb ihre Pläne für eine bessere Welt vor Light und stürzt die beiden so ins Verderben. Aus der Romantik der High School-Liebe entwickelt sich ein horrorartiger Machtkampf, als Mia Light verrät, um letztlich von ihm verraten und ermordet zu werden – eine undenkbare Handlung für Misa, die in ihrer Rolle als fanatische Anhängerin von Light gefangen bleibt und am Ende in Trauer um den getöteten Light Suizid begeht. Somit unterscheiden sich die beiden Figuren charakterlich stark voneinander. Misa zeichnet sich durch ihre bedingungslose Loyalität zu Light aus, Mia hingegen durch ihren Verrat an ihm, der in Verbindung mit ihrer mysteriösen Darstellung und sexuellen Anziehung für Light steht. So stirbt Mia Sutton in Wingards Umsetzung von *Death Note* als Produkt der westlichen *Femme Fatale*. In ihrer paradigmatischen Gestaltung ist Misa im Manga und Anime nahezu identisch und entspricht den Figurentypen des *Meiji Schoolgirls* sowie des *Modern Girls*. Mia hingegen folgt den Mustern der *Femme Fatale* und ist damit nicht weniger paradigmatisch im westlichen Kontext. Durch die blaue Farbgebung wird sie zudem als Kontrahentin positioniert, die teilweise die Rolle des L aus Manga und Anime im Film einnimmt.

Als Konsequenz ergibt sich für L im Film im Vergleich zur Manga- und Anime-Umsetzung eine Verschiebung der Rollen. L geht hier deutlich emotionaler und körperlich aggressiver vor. Daraus ergibt sich eine Dynamik, in der der innere, psychologisch getriebene Erzählstrang zwischen L und Light Yagami in Manga und Anime zu einem äußeren, actiongeladenen umgewandelt wird. Indem sich der Konflikt im Film auf Light und Mia konzentriert, nimmt die Gewichtung von Ls Darstellung ab. Die Bedeutung des Messias, die ihm im Anime verliehen wird, entfällt somit, auch wenn besonders auf Ebene der Ästhetik im Film eine gewisse Mystik um die Figur des Detektivs geschaffen wird. Dies wird durch eine Exotisierung der Vaterfigur erzielt, in der hommageartig Ls wichtigster Vertrauter Watari ist, der das einzige Verbindungsstück zu Ls Zeit im Waisenhaus darstellt. Ls japanische Sprachkenntnisse sind eine weitere Hommage an den Manga und Anime. Dies ist jedoch nur möglich, weil der Film zuvor eine De- bzw. Rekontextualisierung erfahren hat, denn erst durch den US-amerikanischen Schauplatz wird es beispielsweise zu einer Besonderheit, dass L fließend Japanisch beherrscht.

Während Manga und Anime Konzepte wie *Seppuku* und *Shinigami* im kulturellen Kontext verarbeiten können, funktioniert dies bei der US-Verfilmung in Seattle nicht.⁶² Daher wurden einige Elemente aus der Handlung entfernt oder wirken deplatziert. Der Todesgott Ryuk ist als Horror-Element von der Kultur abhängig, aus der er stammt, da er so Relevanz besitzt und Angst ausstrahlt. Diese Funktion kann er bei seinem Erscheinen in Nordamerika vor Light Turner, der selbst überhaupt kein Gott zu werden anstrebt, nicht erfüllen, da das Konzept eines Todesgottes fremd ist. Darüber hinaus wurde aufgezeigt, dass der Film aufgrund seiner Besetzung im Fokus von *Whitewashing*-Vorwürfen stand. Während in Japan selbstverständlich mit japanischen Schauspielern Adaptionen von *Death Note* gedreht worden sind, nahm Netflix trotz einer wachsenden asiatischen Minorität in den USA fast ausschließlich weiße Schauspieler in die Besetzung auf. Wingard verteidigte seine Besetzung mit den Worten: „We didn’t look at race as a factor“ (Nordine o.S.). Passend dazu bleibt die Besetzung von L im Film auf allen analysierten Ebenen kommentarlos, was als *post-racial* verstanden wird. Regisseur Wingard löst die Narration von *Death Note* somit aus ihren japanischen Wurzeln, wodurch in Narration und Besetzung Änderungen geschaffen wurden, die durchaus Unstimmigkeiten verursachen. Die *Whitewashing*-Vorwürfe sind neben anderen Faktoren ein Ausdruck von Wingards Misslingen, ein Konzept für eine Adaption eines ausländischen Werkes und dem dazu gehörigen Kulturtransfer zu entwerfen.

⁶² Lights Vater täuscht in den japanischen Werken vor, sich mit Light und Misa ehrenhaft umzubringen, um die beiden zu einem Geständnis zu bringen. Die Szene findet sich nahezu identisch in Dialog und Bildeinstellungen in Manga und Anime.

5. *Oldboy*: Eine persönliche Suche nach Rache und Erinnerung

5.1 „Who the hell are you?“ – die Bedeutung von Erinnern im Manga

In dem von 1996 bis 1998 erschienenem Manga *Old Boy* (jap. オールド・ボーイ, *Ōrudo Bōi*) wird Shinichi Goto zehn Jahre lang in einer kleinen Kammer gefangen gehalten. Nach seiner überraschenden Freilassung macht er sich auf die Suche nach demjenigen, der ihn eingesperrt hat. Der Manga wurde mit insgesamt 79 Kapiteln in acht gesammelten Bänden ursprünglich veröffentlicht. Es handelt sich dabei um die einzige Zusammenarbeit zwischen dem mittlerweile verstorbenen Autoren Garon Tsuchiya und Zeichner Nobuaki Minegishi. Weitere *Seinen*-Werke von Tsuchiya, wie zum Beispiel *Reverse Edge: Ōkawabata Tanteisha* (2008 - 2019, engl. *Reverse Edge: Ōkawabata Detective Agency*) und *Astral Project* (2004 - 2007), beziehen im Allgemeinen Detektivarbeit mit ein und untersuchen moralischen Entscheidungen, die Menschen in Extremsituationen treffen. *Old Boy* reiht sich in diese Themenwelt ein. Das Werk erhielt den *Eisner Award* 1997 in der Kategorie Best U.S. Edition of International Material – Japan.

***Old Boy* - eine Geschichte über die Suche nach dem Selbst?**

Noch im ersten Kapitel wird der Protagonist Goto von seinem Wärter und dessen Hintermännern freigelassen. Dementsprechend kurz wird seine Gefangenschaft gezeigt. Gerade seine Freiheit zurückgewonnen, macht er sich mit dem Motiv nach Rache und aus Neugier auf die Suche nach demjenigen, der ihn zehn Jahre lang eingesperrt hat. Goto zeigt dabei durch die Gesamthandlung hinweg eine stoische Haltung, die er sich mit Disziplin in seinem Gefängnis angeeignet hat. Seine mentale Stärke spiegelt sich in einer körperlichen wider. Eng damit verbunden ist deswegen das Motiv der körperlichen Fitness, denn die Hauptfigur wird gleich zu Beginn während ihrer Zeit in Gefangenschaft bei täglichem Training gezeigt. Bezüge hierzu werden auch in späteren Kapiteln immer wieder gemacht („For ten years I trained my body by fighting the shadows of the greatest champions“, Tsuchiya, „Training“ 95). Seine körperliche Stärke wird zusätzlich durch sein Erscheinungsbild ausgedrückt. Goto ist groß und sehr breitschultrig. In zahlreichen Panels wird er muskulös und kräftig dargestellt. Dadurch entsteht das Bild, dass Goto ein sehr fähiger, starker Kämpfer ist, der durch sein Training und seine schiere Willenskraft einen ernsten Gegner für seine Widersacher darstellt. Noch am Ende des ersten Kapitels, bzw. im zweiten Kapitel kommt es zu einem Kampf mit Goto. Wieder in Freiheit entscheidet er sich, seine Kampfkünste an einer Gruppe

junger Männer zu testen. Er provoziert sie dabei zu einem Angriff, um sie besiegen und sich im Nachgang ihr Geld aneignen zu können (Tsuchiya, „Racketeer“ 38). Relevant an dieser Szene ist, dass Goto den Verlauf bewusst plant. Er sucht den Kampf nicht, um Bösewichten das Handwerk zu legen, sondern, um seine körperliche Überlegenheit auszutesten. Er sieht darin keine verwerfliche Handlung, sondern eine willkommene Gelegenheit. Das gesamte Geschehen erinnert dabei an eine Kampfkunst-Szene, in der Goto keinen Kratzer erhält und gleich zu Beginn der Narration seine körperliche Überlegenheit gegenüber seinem Umfeld vorführt.

In einer weiteren Szene kehrt er an den Ort seiner Gefangenschaft zurück und stellt sich dort einem Kampf mit mehreren Gegnern. Kurz bevor es zu dem Aufeinandertreffen kommt, entscheidet er sich, sich seiner Schusswaffe zu entledigen (Abbildung 49). „Because of this I have lost my freedom of thought and action“ (Tsuchiya, „Under“ 95) zeigt, dass er die Waffe als Einschränkung seiner Entscheidungsfreiheit wahrnimmt. Zwar finden



Abb. 49: Goto wirft seine Waffe fort (Tsuchiya, „Under“ 95)

sich keine expliziten Hinweise in der *Backstory*, doch Gotos Training in seiner Gefangenschaft belegt, dass er die Waffe als Symbolobjekt seines damaligen schwachen Körpers sieht. Womöglich möchte er außerdem den leichtsinnigen Gebrauch von Schusswaffen für sich verhindern. Auch dies unterstreicht wieder Gotos Überlegenheit gegenüber seinen Gegnern. Zudem erinnert seine Entscheidung an die Ablehnung einer Schusswaffe durch die Samurai. Nitobe liefert in seinem bekanntem Werk *Bushido: The Soul of Japan* (1899) eine ähnliche Erklärung, wie Gotos innerer Monolog verstanden werden kann: „What he carries in his belt (katana) is a symbol of what he carries in his mind and heart – Loyalty and Honor“ (Nitobe 45). Der Samurai-Kodex, *Bushido* (dt. Weg des Kriegers) genannt, betont dabei, dass ein Kämpfer den richtigen Zeitpunkt für den Gebrauch einer Waffe zu kennen hat. Der oben dargestellte Ausschnitt zeichnet Goto somit als einen Mann mit einem tiefreichenden, aber auch stereotypischen Verständnis für Ehre. Die Seitenaufteilung betont durch das

großflächige obere Panel Gotos bewusste Entscheidung und gibt seinen Gedanken Platz. Die *Moment-to-Moment*-Sequenzen in den kleineren Panels darunter zeigen, dass Goto nach diesem bewussten Prozess schnell die Entscheidung fällt und sich der Waffe entledigt. Die Schusswaffe als phallisches Symbol steht für sexuelle und aggressive Impulse (Explosivität), denen sich der Held bewusst entgegenstellt. Die Onomatopoesie („BOM“) im letzten Panel betont die Endgültigkeit der Entscheidung. Dass der Manga sehr dialoggetrieben ist, verleiht dem eingesetzten Stilmittel zusätzliche Gewichtung.

Die beiden kurz angerissenen Szenen sind später bezeichnend für Gotos moralisches Verständnis. Als Goto schließlich dem Mann begegnet, der ihn zehn Jahre gefangen gehalten hat, kommt es, anders als zu erwarten, nicht zu einem Kampf. Stattdessen beginnen die beiden ein Spiel, bei dem der Antagonist namens Kakinuma Goto immer wieder Hinweise liefert, aus welchem Grund er eingesperrt wurde. Ist Goto, der unter Amnesie leidet, in der Lage, anhand der Hinweise das wahre Motiv Kakinumas aufzudecken, gewinnt er. Beide spielen dabei unter Einsatz ihres Lebens. Der Sieger erhält die Freiheit, der Verlierer wird getötet. Überraschend ist dabei, dass Goto trotz seines jahrelangen Trainings nicht in Erwägung zieht, Kakinuma körperlich zu überwältigen und ihn zu töten. Stattdessen lässt er sich auf das mentale Kräfteressen ein. Lediglich in Kapitel 72 wird er handgreiflich, als er versucht, seine Liebe Eri zu schützen, die Kakinuma als Werkzeug gegen Goto nutzen möchte. Diese soll vor Kakinuma versteckt werden. Um ihre Sicherheit zu garantieren, bietet Goto Kakinuma einen Handel an. Beide sollen eine Woche lang miteinander verbringen, sodass Kakinuma nicht, von Goto unbemerkt, Jagd auf Eri machen kann. Als Kakinuma den Deal zunächst verweigert, schlägt Goto ihm ins Gesicht. Mit dieser Szene ist ein Wandel in Gotos Vorgehen bemerkbar. Während seiner Zeit in Gefangenschaft trainiert er hart, um bei Sinnen zu bleiben und um gleichzeitig vorbereitet zu sein, wenn er eines Tages seinem Widersacher gegenübersteht. Kaum in Freiheit testet er sofort seine Fähigkeiten an einer Gruppe junger Männer aus. Im Kampf gegen Kakinuma entscheidet er sich jedoch stets gegen Gewalt, solange es nur um sein Leben geht. Erst als Eri in potenzieller Gefahr schwebt, ist er bereit, sich körperlich durchzusetzen. Dies gibt unter anderem Aufschluss darüber, welche Bedeutung Goto seinem Leben im Vergleich zum Schutz von Eris misst. Seine Rolle als Beschützer der wehrlosen Eri fällt in die Trope der Hypermaskulinität, die im Werk prominent platziert ist. Hinzu kommt, dass die Mangaserie in ihrer Handlung stets Gotos Amnesie in den Fokus stellt und seine Tat, die zu seiner Gefangenschaft geführt hat. Goto ist dabei so unwissend wie der Lesende, der die Handlung aus der Perspektiver der dritten Person verfolgt. Seine

Unwissenheit, und nicht Rache, ist der zentrale Grund dafür, dass er sich auf das Spiel mit Kakinuma einlässt.

Die Macht der Namen und die Wahrnehmung von Realität

Folge seiner Amnesie ist unter anderem, dass Goto sich nicht an seinen Namen erinnern kann. In Freiheit gibt er sich selbst den Namen Yamashita (jap. 山下). Der Familienname, der besonders verbreitet im Süden Japans ist, bedeutet so viel wie ‚der unterhalb des Berges lebt‘. Damit lässt Gotos Namenswahl verschiedene Interpretationen zu: einerseits kann er bedeuten, dass die Hauptfigur noch am Anfang ihrer Reise steht und einen weiten Weg vor sich hat, bis das Rätsel um ihre Lebensgeschichte gelöst ist. Andererseits kann er dafür stehen, dass Goto sich nicht mit der Spitze des (Eis-)berges beschäftigt, sondern ihn tiefe, innere psychologische Faktoren treiben, die er erst selbst noch aufklären muss. Von Eri lässt er sich während dieser Zeit als „Mister“ ansprechen. Die Anrede zwischen den beiden gibt Aufschluss darüber, dass Goto eine führende Rolle in der Beziehung der beiden einnimmt. Es ist außerdem eines der ersten Kennzeichen für die Trope der Hypermaskulinität, die um Gotos Figur aufgebaut wird. Baudinette definiert hypermaskuline Darstellungen von Figuren unter anderem über eine ausgeprägte männliche Sprache, bei der beispielsweise *Ore* (dt. Ich) und *Omae* (dt. Du) verwendet werden (118).⁶³

Erst in Kapitel 23 kann er sich an seinen vollständigen Namen erinnern. Gotos Vorname Shinichi (jap. 慎一) bedeutet ‚eine Wahrheit‘. Sein Nachname Goto (jap. 五島) steht für die späte Blüte einer Blumensorte. Zusammengesetzt ist der Name des Protagonisten eine Beschreibung des zentralen Handlungsstrange von *Old Boy* – schließlich geht es darum, die Wahrheit über Kakinuma nach langer Zeit herauszufinden. Der Vorfall für Gotos Gefangenschaft liegt dabei weit zurück in der Vergangenheit, sodass die Aufklärung erst mehr als zehn Jahren später stattfindet.

Wichtigster Gegenspieler auf der Suche nach seiner Erinnerung ist Takaaki Kakinuma. Taka (jap. 崇) steht dabei für ‚hoch‘ und Aki (jap. 暁) für Sonnenaufgang. Die Namensgebung unterstreicht also, wie wichtig die Rolle des Antagonisten für Goto ist, Licht ins Dunkle seiner Vergangenheit zu bringen. Während Goto dafür Kakinuma verstehen muss, steht Kakinuma selbst für die Dunkelheit. Er agiert nachts und die Schauplätze, die während der Nacht gezeigt werden, sind Orte seines Einflusses und seiner Dominanz. Goto

⁶³ Im Japanischen stehen verschiedene Pronomen für ‚Ich‘ und ‚Du‘ zur Verfügung. Je nach Gebrauch können unterschiedliche Gefühle in Hinsicht auf Sexualität oder die Reife einer Person ausgedrückt werden. *Ore* drückt ein starkes Gefühl von Maskulinität aus, während *Omae* abwertend genutzt werden kann und eine klare Hierarchie zwischen zwei Sprechern ausdrückt.

hingegen schöpft Hoffnung und kommt des Rätels Lösung näher, wenn die Sonne Teil des *Settings* ist.

Die beiden begegnen sich zum ersten Mal in der Bar „Moon Dog“. Weil ein Freund von Goto dort arbeitet, hat dieser sich angewöhnt, dort abends hinzugehen. Wie in zahlreichen anderen Szenen *Old Boys* stellt sich die Bar jedoch als Territorium Kakinumas heraus. Daher entscheidet dieser sich auch dort für ein erstes Aufeinandertreffen mit Goto. Indem Sonne (stellvertretend für den Tag) und Mond (stellvertretend für die Nacht) metaphorisch für Goto und Kakinuma fungieren, kennzeichnet der Name der Bar („Moon...“) diese als Kakinumas Machtgebiet. Tatsächlich kann Goto dort keine Begegnung für sich gewinnen, sondern bleibt meist Spielball von Kakinumas Plänen. Wiederholt kommt es im Manga zu Ereignissen, bei denen sich erst im Anschluss herausstellt, dass diese von Kakinuma inszeniert wurden. Ein Hinweis darauf findet sich auf visueller Ebene: die Handlung der Serie findet fast ausschließlich abends statt. Wie in zahlreichen anderen Werken der Populärkultur

steht die Nacht vor allem für soziale Isolation und einen rechtsfreien Raum, in dem häufig Selbstjustiz herrscht.⁶⁴ Folgt man der Logik, dass der Mond Kakinuma symbolisiert, bewegt sich Goto nahezu durchgehend im Element seines Gegenspielers. In Worte gefasst wird dies im Kapitel 57 von Gotos und Kakinumas Grundschullehrerin. Diese spielt eine wichtige Rolle bei der Aufklärung der Vergangenheit. Interessant an Kakinumas Aussage im nebenstehenden



Abb. 50: Goto und Kakinuma im Gespräch mit Yukio (Tsuchiya, „Somewhere“ 77)

Panel ist, dass er sich selbst als „negative side“ (Tsuchiya, „Somewhere“ 77) bezeichnet. Zieht man den Vergleich zu *Death Note*, wurde dort dem bösen Protagonisten Light Yagami (jap. Yagami; dt. Gott der Nacht) ebenfalls der Mond, bzw. die Nacht als Element zugeschrieben. Während Light sich jedoch in seinen Handlungen bestätigt fühlt, fühlt Kakinuma sich Goto unterlegen. Dies wird auch an zahlreichen anderen Stellen deutlich, in denen

⁶⁴ Beispiele hierfür sind der Manga *Akira* (1982-1990) und der Comic *Sin City* (1991-2000).

Kakinuma Goto trotz jahrelanger Gefangenschaft als ungebrochenen, willensstarken Kontrahenten wahrnimmt („He still releases an aura. Did those ten years do nothing to him?...Was all that for nothing?“, Tsuchiya, „Scar“ 153-154).

Solange Goto in der Stadt und in der Nacht ‚gefangen‘ ist, ist es ihm nicht möglich, Kakinuma zu besiegen. Der Durchbruch gelingt ihm kurz vor der finalen Konfrontation mit seinem Widersacher, als er in der Natur bei Tag auf einem Stein meditiert (Tsuchiya, „Mystery“ 157). Dort ist er in der Lage, seine Amnesie zu überwinden und das Rätsel der Vergangenheit zu lösen. In der Natur emanzipiert er sich zum ersten Mal von Kakinuma, der bis zu diesem Zeitpunkt das *Setting* der Geschichte diktiert hat. Frei von Manipulationen ist Goto in der Position, den Wendepunkt in der Handlung einzuläuten.



Damit ist ein weiteres zentrales Element der Handlung in *Old* Abb. 51: Goto reflektiert (Tsuchiya, „Photo“ 146)

Boy angesprochen: die Wahrnehmung von Realität, beziehungsweise die Konstruktion von Scheinwelten. Der Manga überrascht immer wieder mit Wendungen. Diese werden häufig als *Cliffhanger* am Ende einer Manga-Ausgabe oder als strukturelle Elemente der Narration platziert.

In anderen Situationen stellt sich erst später heraus, dass scheinbares und tatsächliches Ereignis weit auseinanderliegen. Ein bereits bekanntes Beispiel sind die verschiedenen Namen, unter denen die Figuren agieren. Neben Goto und Kakinuma arbeitet beispielsweise auch die ehemalige Grundschullehrerin Yukio Kusama mit verschiedenen Namen. Vor allem Kakinuma nutzt seine Pseudonyme, um seine Identitäten zu wechseln („I used a false name“, Tsuchiya, „Tickening“ 172). Teilweise geht dies einher mit visuellen („I had a plastic surgery operation! I became another person!“, Tsuchiya, „Personal“ 75) und stimmlichen Veränderungen („If I press one special button, my voice lowers about one semi-octave!“,

Tsuchiya, „Hot“ 142). Auch bei diesem zentralen Element lassen sich Kakinuma und Goto gegensätzlich positionieren. Kakinuma kreierte Scheinwelten sowie alternative Identitäten und täuscht andere Figuren in ihrer Wahrnehmung der Realität. Ein weiteres Beispiel hierfür ist in Kapitel 54 zu finden, als er Goto glauben lässt, dessen Freund ermordet zu haben. Tatsächlich ist dieser jedoch nur mit einem Narkotikum ruhiggestellt worden. Seine Worte „I might revive that corpse“ (Tsuchiya, „Surface“ 100) zeigen, dass er mit Goto spielt. Goto hingegen besitzt bei seiner Freilassung zunächst keine Identität, weil er sich nicht an sein Leben erinnern kann. Dies führt dazu, dass er die Wahrnehmung der Realität häufig hinterfragt. Abbildung 51 zeigt eine besonders interessante Darstellung seiner Erscheinung, da seine Decke einem mönchsartigen Gewand gleicht. Noch im selben Kapitel vergleicht Goto sein Leben mit dem Werdegang eines Mönchs. Von der Außenwelt abgeschnitten strömen durch das Fernsehen zahlreiche Eindrücke auf ihn ein – dies wird durch den stark verzerrten, bewegten Hintergrund deutlich. Sein Abgeschnittensein von der Außenwelt führt bei ihm zu einer großen Verunsicherung, die sich auch später im Manga immer wieder äußert („Is it possible to analyse the reality from the imaginary?“, Tsuchiya, „Crush“ 76). Während Kakinuma seine Ansicht des Lebens nicht in Frage stellen möchte (Tsuchiya, „Pupil“ 95), ist Goto genau dazu gezwungen, indem ihm sein Leben gestohlen wurde („...this would have been my life“ – Eri: „Such a banal life“, Tsuchiya, „Question“ 54). Als er schließlich freigelassen wird, erfährt er, dass seine Mutter bereits gestorben und sein Vater lange Zeit in Trauer um Goto war. Um in dessen Leben nicht mehr eingreifen zu können, entscheidet er sich, diesen weiterhin seinen Tod glauben zu lassen. So konstruieren also sowohl Kakinuma als auch Goto verschiedene Realitäten um seine Person und für andere. Dies wird am Anfang jeder Mangausgabe mit folgender Seite (Abbildung 52) verdeutlicht. Indem die Bände von *Old Boy* mit dieser Seite beginnen, wird stets die Vorgeschichte als unaufgeklärtes Element der stattfindenden Handlung platziert. Da sowohl Goto, als auch Kakinuma zum Zeitpunkt des rätselhaften Ereignisses noch Kinder waren, ist davon auszugehen, dass

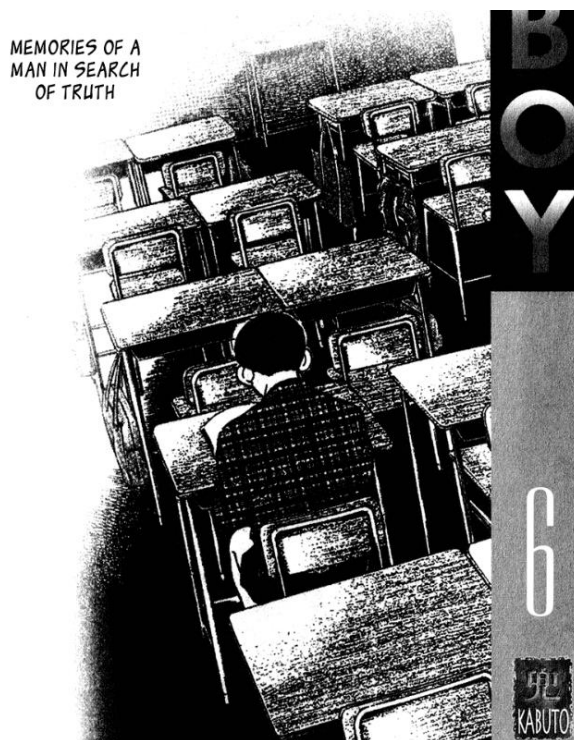


Abb. 52: Buchanfang Band 6 (Tsuchiya, *Old Boy* #6)

beide noch nicht in den Machtpositionen waren, in denen sie heute als Männer sind. Gotos Macht äußert sich in Form seiner körperlichen Stärke, Kakinumas in Form seines weitreichenden Netzwerkes. Der Satzteil „in search for the truth“ betont abermals, dass es in der Handlung, die meist aus Täuschungen konstruiert wird, um die Wahrheitsfindung geht. Aussagen wie „If only you hadn't existed... This is the only thing I thought during my childhood“ verdeutlichen, dass Kakinuma ein Gefühl des Ausgeliefertseins gegenüber Goto empfindet (Tsuchiya, „Moonlight“ 189). Anders als sein erwachsenes Ich ist er als Kind nicht in der Lage, dieser Realität zu entfliehen. Darin findet sich auch ein Hinweis auf ein Kindheits-trauma, das Kakinuma als Erwachsener nicht überwinden konnte. In weiteren Kapiteln äußert der Antagonist zudem, dass er in problematischen Situationen an Goto dachte (Tsuchiya, „Sun“ 70) und spricht selbst von einem Identitätsproblem (Tsuchiya, „Sun“ 72). Als Person definiert er sich über das mysteriöse Ereignis mit Goto.



Goto versucht währenddessen sich an das zu erinnern, das Kakinuma nicht vergessen kann. Für ihn kommt ein Teil seiner Erinnerungen zurück, als er ein Lied hört, dass er mit Kakinuma im Musikunterricht behandelt hat. Für die Darstellung dieses Augenblicks wird im Manga eine Doppelseite verwendet, bei der Goto aus einer Obersicht von hinten dargestellt wird. Wörter aus dem Liedtext, wie „ribbon of wind“ oder „the spring“ stehen in deutlicher Verbindung mit Gotos Erwachen aus seiner Amnesie. Sowohl die Perspektive als auch die Enge des Musikshops und dessen überbordende Fülle signalisieren, mit welcher Eindringlichkeit die Erinnerungen auf den Protagonisten einströmen. Erinnern und Vergessen,

Amnesie und Trauma werden in einem Spannungsfeld platziert, indem Goto sich nicht vollständig erinnern kann, während der Liedtext klar von Veränderung („wind“, „spring“) spricht.

Da Goto jedoch durch das Hören des Songs nicht alle nötigen Erinnerungen zurück-erlangt, sucht seine Lehrerin Yukio die Hilfe eines Hypnotiseurs auf. Somit ist *Old Boy* stark mit Themen des Unterbewusstseins und dessen Schädigung aufgeladen. Erinnern wird als ein nur schwer zu erreichendes Ziel in einem langwierigen Prozess platziert. Diese Wirkung entfaltet sich nicht zuletzt, weil Goto den Großteil der 79 Kapitel mit seinem Erinnerungsvermögen kämpft. Hinzu kommen immer wieder Hindernisse, die den Prozess verkomplizieren. Kakinuma versucht seine Kindheitsprobleme zu bewältigen, indem er in einem ausgefeilten Plan Goto durch ein Katz-und-Maus-Spiel führt. Am Ende legt er als Spielregel fest, dass er mit Gotos Tod seine Identitätsprobleme ablegen kann oder selbst sterben muss. Es findet im Text keine Wertung dieser Regel statt, sodass ungeklärt bleibt, ob ein Überwinden der Identitätsprobleme für Kakinuma überhaupt möglich wäre. In einem weiteren unerwarteten Handlungswechsel erfährt der Lesende, dass Kakinuma nicht nur zahlreiche Überwachungsmethoden nutzt, sondern auch Goto und andere Figuren in dessen Umwelt durch Hypnose manipuliert hat. Durch dieses konstruierte Spiel wird der Höhepunkt des Mangas auch zu Kakinumas selbsterwählten Lebenshöhepunkt. Im Spiel gegen Goto verliert er jedoch und begeht anschließend Selbstmord. Durch die Konstruktion von Realität und Scheinwelten stehen Kakinumas Figur stellvertretend für Manipulation und Gotos Figur für Ehrlichkeit.

Kakinuma setzt Goto dabei der gleichen Isolation aus, der auch er sich ausgesetzt fühlt. Dies wird durch die Gestaltung zahlreicher Sequenzen deutlich, in denen Kakinuma in seinen eigenen leeren Räumen einsam und gefangen wirkt. Goto schafft es gegen Ende der Manageserie, sich davon zu distanzieren. Dies wird durch Panels verdeutlicht, in denen er der Stadt entkommen ist und in der Natur dargestellt wird. Die Sequenzen haben stets gemein, dass ihm in der Natur Hinweise zur Lösung von Kakinumas Rätsel einfallen oder er dort zu sich und seiner Vergangenheit finden kann. Dies hängt damit zusammen, dass Goto auf dem Land Kakinumas Element – der Stadt bei Nacht – entkommen kann. Tsuchiya platziert beide Figuren fast ausschließlich in semantischen Räumen. In der Abbildung 54 ist gut zu sehen, wie Goto und Kakinuma perspektivisch eine ähnliche Position einnehmen, während der Hintergrund die eigentliche Bedeutung (Isolation versus Freiheit) transportiert.

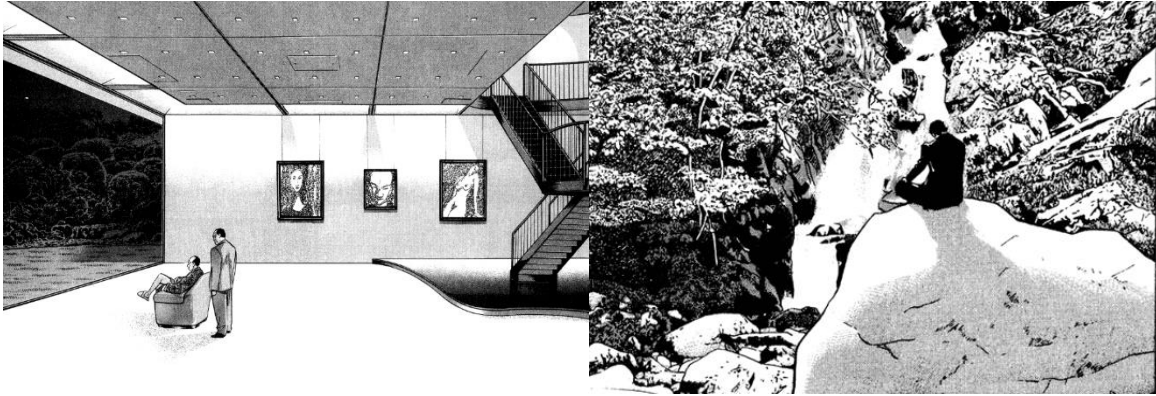


Abb. 53: Kakinumas Isolation (Tsuchiya, „Black Box“ 76) vs. Gotos Freiheit (Tsuchiya, „Mystery“ 166)

Eine weitere Figur erhält im Kampf zwischen Kakinuma und Goto eine besonders Rolle: Gotos Liebe, das Mädchen Eri.

Eri als Symbolfigur für Gotos Freiheit

Eri ist der erste Mensch, mit dem Goto nach seiner Freilassung auf einer persönlichen Ebene interagiert. Während sie ihn in einem Restaurant bedient, bemerkt sie eine Verletzung in seinem Gesicht, die er sich beim vorangegangenen Kampf mit den jungen Männern zugezogen hat. Ohne ihn zu fragen, verarztet sie ihn und kommt ihm dabei sehr nahe (Goto: „The scent of a woman“, Tsuchiya, „Racketeer“ 49). Als die beiden sich nach Ladenschluss auf der Straße wiedersehen, entscheidet Eri sich, Goto eine Übernachtung in ihrem Apartment anzubieten. Bis zu diesem Zeitpunkt ist nicht klar, ob die sexuelle Spannung, die Goto bereits im Restaurant wahrnimmt, ausschlaggebend für das Angebot ist. Im dritten Kapitel begleitet Eri ihn zu ihrer Wohnung, wobei sie neben ihm sehr klein und zierlich wirkt (Tsuchiya, „No Name“ Titelseite). Dieser Eindruck wird verstärkt, indem Goto in Eris Apartment auf einem Stuhl im Wohnzimmer sitzend gezeigt wird, während das Mädchen auf dem Boden Platz nimmt. Dabei blickt sie auf beide Hände gestützt von unten zu ihm auf. Die Sitzpositionen drücken dabei ein Dominanzverhältnis zu Gunsten Gotos aus. Unbeschwert und munter fordert sie ihren Gast auf, nach ihrem Namen zu fragen. In der Szene wirkt Eri kindisch, leichtsinnig und sehr vertrauensselig. Ihre Darstellung mit großen Kulleraugen folgt dem Kindchenschema. Dies ist insofern bemerkenswert, da das Kindchenschema besonders bei weiblichen Charakteren oft als charakteristisch für Mangas gehandelt wird (siehe Kapitel 2.1.1). Im Fall von *Old Boy* trifft dies jedoch nicht zu, da den restlichen Figuren ein realistischeres Aussehen verliehen wird. Somit wird das Kindchenschema auf Eri beschränkt, was ihre Darstellung als unschuldiges, offenerziges Mädchen untermalt.

Als sie Goto schließlich das erste Mal nach seinem Namen fragt, ziert sich dieser. Zu diesem Zeitpunkt hat er noch keinerlei Informationen zu seiner Person in Erfahrung bringen können (Tsuchiya, „No Name“ 64). Dadurch ergibt sich ein Kontrast zwischen den beiden Figuren. Eri ist bereits in ihrem ersten Auftritt leicht zu verstehen, indem mehrere Charakterzüge durch ihre Sprache und ihr körperliches Erscheinungsbild wiedergegeben werden. Goto hingegen als „No Name Man“, wie in der Kapitelüberschrift betitelt, bleibt in der Begegnung mit ihr sehr passiv und gibt keine Informationen über sich preis. Es wird also mit der Verbindung zwischen Namen und Identität gespielt. Wie bereits in der Mangaanalyse von *Death Boy* als auch *Old Boy* aufgezeigt, besitzen die Namen meist Bedeutungen, die Aufschluss über die Charaktereigenschaften oder die Rolle der Figur in der Handlung geben. Indem Goto noch keine Kenntnis über seinen wahren Namen hat, liegen zunächst weniger Informationen zu seiner Figur vor. Daraus ergibt sich außerdem, dass Goto Eri bei ihrem Vornamen anspricht, während sie ihn im Handlungsverlauf überwiegend mit „Mister“ anspricht. Trotz Eris aktiverer Rolle bei der ersten Begegnung werden durch ihre naive und unreife Art ungleiche Machtpositionen zu Gunsten von Goto ausgedrückt.

Darüber hinaus wird hier wieder mit der Wahrnehmung von Realität und Identität gespielt. Tatsächlich hat Goto trotz seines fehlenden Namens eine sehr ereignisreiche Geschichte, die seinen Charakter geprägt hat. Für Eri hingegen gilt, dass ihre Figur eine deutlich vielschichtigere Rolle im Handlungsverlauf einnehmen wird. Dies liegt daran, dass sich im Verlauf der Zuspitzung des Mangas herausstellt, dass Eri ohne ihr Wissen hypnotisiert und dadurch zur Marionette von Kakinuma geworden ist. Handlungen, die Eri zunächst freiwillig zu machen scheint, stellen sich später als vom Antagonisten eingefädelt heraus. Dazu gehört unter anderem, dass Eri Goto anbietet, die Nacht mit ihm zu verbringen. Als dieser zunächst ablehnt, fleht Eri ihn an, mit ihr zu schlafen („I beg you of...“, Tsuchiya, „No Name“ 69). Lediglich in ein Handtuch gewickelt wirkt Eri abermals sehr verletzlich und mädchenhaft. Besonders durch diese Erscheinung entsteht ein sehr starker Kontrast zur anschließenden Sexszene, die von Goto dominiert wird. Eris Verletzlichkeit wird in der Szene Gotos Hypermaskulinität gegenübergestellt.

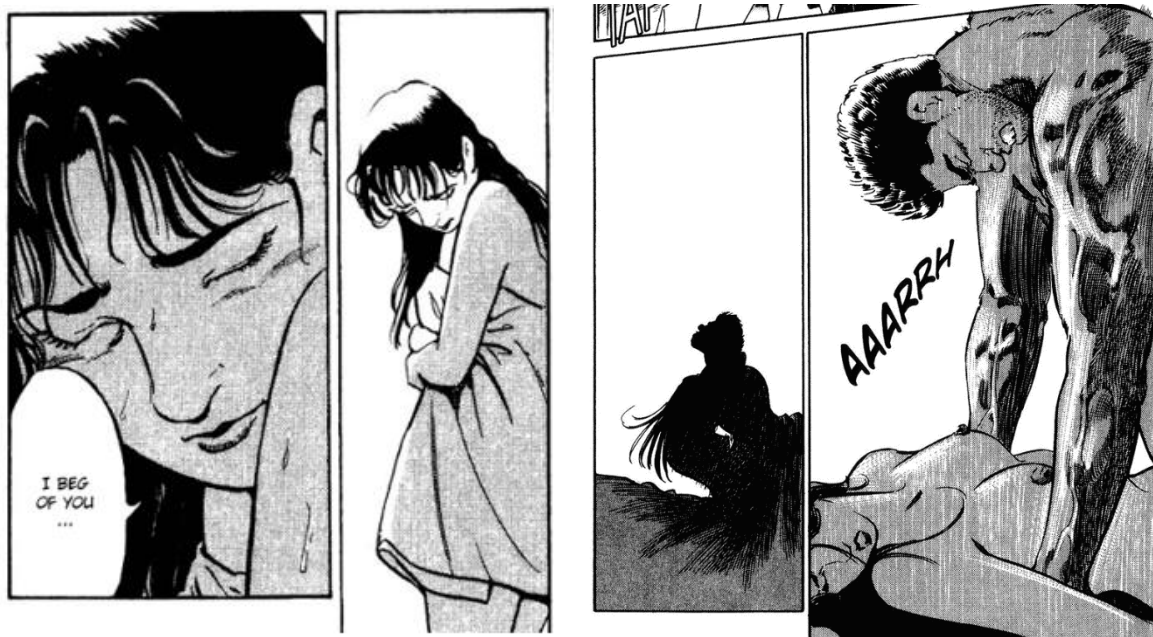


Abb. 54: Panels zeigen die sexuelle Begegnung zwischen Eri und Goto (Tsuchiya, „No Name“ 69,72)

Die klar zu erkennenden Schweißtropen auf Eris Haut geben Aufschluss über den emotionalen Druck, den sie verspürt. Sie sind außerdem Ausdruck ihrer Verlegenheit. Ihre geschlossenen Augen und der nach unten geneigte Kopf zusammen mit den um den Körper geschlungenen Armen wirken verschämt. Durch ihre Bitte begibt sich Eri in eine unterlegene Rolle, die außerdem den Eindruck erweckt, dass sie mit ihrer eigenen Sexualität nicht umgehen kann. Zwei Seiten später wird dies aufgelöst: Eri ist Jungfrau gewesen („I wanted to lose this sad virginity! [...] I am so happy that I have lost it to a nice guy like you!“, Tsuchiya, „No Name“ 74).

Die beiden Panels der Abbildung 55 sind von Kontrasten (die schwarz eingefärbten Körper heben sich von dem reduzierten, weißen Hintergrund ab) und Bewegung geprägt (Gotos muskulöser Körper ist kontrastreich und mit *Speedlines* gezeichnet). Die Szene wird von Goto beherrscht, der erfahren wirkt. Es wird also ein Kontrast zwischen den beiden Figuren aufgezeigt, der sich überwiegend auf ihre sexuellen Kenntnisse stützt: die mädchenhafte Jungfrau in Gegenüberstellung mit dem erfahrenen Mann. Eris Naivität wird auch in späteren Kapiteln immer wieder betont („Because I’m still a young girl! [...] If you make me doing [sic] this, in exchange, you have to be my boyfriend!“, Tsuchiya, „Scar“ 163). Ihre Kindlichkeit entspricht einer Manga-Typologie, die auch von Unno in Bezug auf die Darstellung weiblicher Figuren bereits festgehalten wurde (84). Daneben ist es nicht untypisch, weibliche Figuren als ‚Belohnung‘ des Helden zu platzieren (Unno 84). Tatsächlich verspricht Goto sich von seinem Sieg über Kakinuma eine Beziehung zu Eri. Neben Gotos sexueller Dominanz postuliert Harrell körperliche Stärke, Risikobereitschaft und die Einhaltung von Zielen als Charakteristiken von Hypermaskulinität (9). McLelland stützt dieses

Verständnis durch eine ergänzte Wettbewerbsbereitschaft sowie Aggressivität von hypermaskulinen Figuren (80). Die Trope kommt vor allem in der Konstellation aus Goto, Eri und Kakinuma zum Tragen, da Goto in Verhältnis zu den beiden anderen Figuren hypermaskulin dargestellt wird. Indem Goto jedoch immer wieder den Kontakt zu Eri sucht, wird diese immer weiter in das Spiel zwischen ihm und Kakinuma hineingezogen. Im Rahmen des Kampfes zwischen den beiden bleibt sie jedoch eine passive Komponente. Dies liegt daran, dass Goto nur sehr wenige Informationen mit ihr teilt. Ihre Rolle im Manga bleibt daher in der ersten Hälfte der Serie überwiegend darauf beschränkt, dass sie eine Beziehung mit Goto anstrebt. Gleichzeitig ist ihr klar, dass dies erst möglich ist, wenn er sich aus Kakinumas Fängen lossagen kann. Aus diesem Grund drängt sie Goto in einem Telefonat dazu: „I don't know! I really have no idea! Play his game and try to get your memory back as soon as possible! To end this game!“ (Tsuchiya, „Sunrise“ 163). Das kurze Zitat zeigt, dass sie abseits des Spiels zwischen den beiden steht. Es betont außerdem ihre Überzeugung, dass eine freie Beziehung zu Goto erst möglich ist, wenn dieser Kakinuma besiegt hat. Währenddessen geht Kakinumas Plan auf: Eri, die von ihm manipuliert ist, wird für Goto zu dessen wichtigste Person in seinem sozialen Umfeld. Als er sie in akuter Gefahr sieht, arrangiert er eine heimliche Flucht aus der Stadt. Damit will er ihr die Möglichkeit bieten, sicher auf dem Land untertauchen zu können.

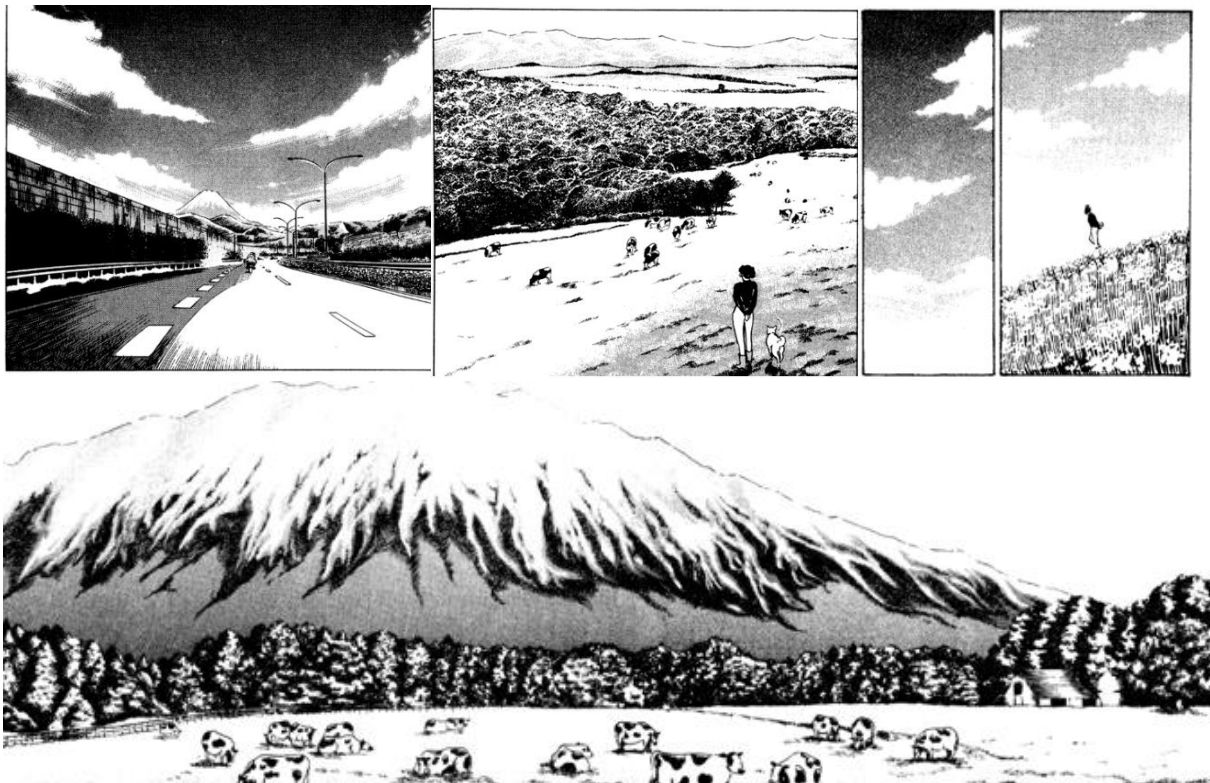


Abb. 55: Idyllische Panels (Tsuchiya, „Max“ 134; „Contact“ 155; „Close“ 180; l. o. nach r. u.)

Abbildung 56 zeigt mehrere Ausschnitte aus Eris Flucht und ihrer Zeit im Versteck. Die Panels stehen im starken Kontrast zu anderen Panels im restlichen Manga. Nicht zuletzt, weil die Abbildungen eine künstlerische Idylle der Natur vermitteln, wie vor allem durch den Künstler Caspar David Friedrich bekannt. Das unterste Panel erinnert an sein Gemälde *Nebel im Elbtal* (1821). Mit Eris Fahrt Richtung Fuji (Panel links oben) wird erstmals im Manga eine Szene bei Tageslicht gezeigt. In der Stadt hingegen findet die Handlung stets nachts statt. Eri ist somit die einzige Figur, die sinnbildlich im Licht wandelt. Goto hingegen ist in der Dunkelheit gefangen, solange er in Kakinumas Fängen ist. Neben diesem Unterschied bildet die Weite des Landes einen starken Kontrast zur Enge der Stadt. Goto hält sich meist in engen Räumen auf, der Himmel ist oft nicht zu sehen. Während Eris Asyl auf dem Land werden hingegen meist weite Felder und Himmel gezeigt.

Das Motiv der Wolken taucht auch immer wieder in Szenen mit ihr auf. Es symbolisiert einerseits die Unwissenheit im Sinne der Gefahr, in der Eri schwebt. Tatsächlich ist Eri unwissend über das perfide Spiel, in dem Goto und auch sie sich befinden. Als er für sie die Flucht organisiert, sind ihr die Gründe dafür unbekannt. Die Wolken unterstreichen ihre Naivität. Der amerikanische Modernist William Carlos Williams platziert in seinen Werken Wolken als unendliche Dualität zwischen dem Wirklichen und dem Vorgestellten (Copetake). Auch diese Interpretation ist auf Eri übertragbar. Sowohl sie als auch Goto treibt die Vorstellung von einer gemeinsamen Beziehung an, die noch nicht Realität geworden ist. Eri steht also für mögliche Versprechen, die die Zukunft für Goto bieten kann. Andererseits wird das Motiv der Romantik zugeschrieben und idealisiert die Rolle Eris als Figur der Unschuld und Natürlichkeit. Besonders in romantischen Dichtungen sind die Natur und Wolken ein immer wiederkehrendes Motiv. Gleichzeitig wird der Romantik eine Verklärung der Natur zugesprochen. Dies wird in *Old Boy* ebenso erzeugt. Einher damit geht eine Verklärung von Eris Figur. Die Natur wird zur Befreiung. Indem Eri und die Natur untrennbar in der Mangaserie verknüpft werden, wird Eri zur Symbolfigur für Freiheit.

Seiner Zelle entkommen, ist Goto immer noch in der Stadt und in Kakinumas Spiel gefangen. Er ist in Räumen meist von engen Wänden umgeben (z.B. seine Aufenthalte in der Bar) und draußen stets von hohen Wolkenkratzern umringt. Bilder von Eri weisen hingegen deutlich mehr organische Strukturen auf. Die Panels zeigen Berge, sanfte Hügel und den Himmel bei Tageslicht. Hinzu kommen Lebewesen, wie Kühe oder Blumen, in Eris Umgebung. Dieser Kontakt mit der Natur fehlt bei den Figuren, die sich in der Stadt aufhalten und stets von Gegenständen umgeben sind. Da Eri als einzige zentrale Figure von Natur umgeben ist, nimmt sie eine Schlüsselposition ein. Indem Blumen meist mit Schönheit

und Liebe in Verbindung gebracht werden, werden die beiden Bedeutungen auf Eri übertragen (Tsuchiya, „Close“ 180). Land und Stadt werden als konträre Elemente platziert, bei denen Eri für das Leben im Einklang mit der Natur steht. Kakinuma kommt der Figur am nächsten, die das Stadtleben porträtiert. Er wirkt kalt, zynisch und kalkulierend. Die Trope des ‚Mädchens vom Land‘ stellt Eri als unschuldig, freundlich, lebensbejahend und mit gesundem Einfluss auf Goto dar. Damit ist sie in vielerlei Hinsicht das Gegenteil der archetypischen Figur der *Femme Fatale*. Goto findet zu sich selbst, als er Eri aufs Land folgt (Tsuchiya, „Mystery“ 166) und dort in der Natur ungestört meditiert. Auch davor hat er immer wieder Eingebungen, wenn er kurzzeitig der Stadt entfliehen kann. Beispiele hierfür sind seine Erkenntnis „I can’t rely on alcohol“ (Tsuchiya, „Kyojima“ 107), als er sich am Meer befindet, und sein Hoffnungsfunkel: „You’ll probably make fun of me, but...when the sun was about to rise and destroy all my hopes...I saw a shooting star“ (Tsuchiya, „Star“ 8).

Bei den zuvor gezeigten Panels der Abbildung 56 fällt zudem auf, dass der Berg Fuji im Hintergrund gezeigt wird. Im obersten, linken Panel wird er als Fluchtpunkt in der Zeichnung genutzt. Als Ikone Japans verbindet der Vulkan mit dem charakteristischen Schneegipfel Gegensätze wie Feuer und Wasser. Bereits seit der *Kamakura*-Periode wird das populäre Image des Fujis außerdem eng mit religiösen Strömungen und Anstrengungen eines ethischen Lebens verbunden (Earhart 35). Die Pilgerreise zum Fuji wurde dabei als Übergang von der gewohnten Welt in einen außergewöhnlichen Raum und die Rückkehr daraus gewertet (Earhart 89). Dementsprechend reflektiert der Berg Fuji sowohl für Pilger als auch Künstler einen universellen Geist, der Anhänger inspiriert und hilft, zu sich selbst zu finden. Erst als Goto selbst diese Reise zu Eri und in die Natur in der Nähe des Fuji unternimmt, findet er zu sich selbst, kann seine inneren Konflikte niederlegen und ist in der Lage, Kakinuma mit seinem neuen Wissen zu besiegen. Eri wirkt dabei als Anziehungspunkt, der für das Gute und das In-Sich-Ruhende steht – eine Symbolik, die hohe Übereinstimmung mit der des Fujis aufweist. Die Funktion des Berges in den Panels ist, die Bedeutung von Eri in *Old Boy* aufzuzeigen.

Eri ist für Goto eine Art Gallionsfigur auf seiner Reise durch unbekannte Gewässer in eine bessere Zukunft. Eri ist, anders als er, verletzlich und rein. Sie stellt das Gute dar, auf das er in seinem Leben hofft. Indem sie immer wieder aus seinem Umfeld entschwindet, wird deutlich, dass Eri nicht Teil seines aktuellen Lebens sein kann. Dieses gilt es zu überwinden. Jedoch muss er hierfür Kakinuma in dessen Spiel besiegen, wozu er sich Hilfe bei mehreren Personen sucht.

Feminität als Instrument der Stärke, Sexualisierung und Manipulation

Abgesehen von Eri fällt auf, dass weitere zentrale Figuren in Gotos Umfeld Frauen sind. Während Kakinuma in einem männlich dominierten Feld seinen Geschäften nachgeht, erhält Goto überwiegend weibliche Hilfe. Gleichzeitig sieht er sich bei Manipulationen durch Kakinuma überwiegend Frauen gegenübergestellt.

Allen voran erweist sich seine ehemalige Grundschullehrerin Kusama als hilfreich. Als Kriminal-Autorin denkt sie sich in dem Fall hinein und versucht ihn zusammen mit Goto zu lösen. Eigenständig kontaktiert sie dabei die Hypnotiseurin, die Eri manipuliert hat.



Abb. 56: Panels des ersten Treffens zwischen Kusama und Goto (Tsuchiya, „Teacher“ 64-66)

Durch Kusamas selbstbestimmte Art entsteht – anders als bei Eri – der Eindruck, dass sie dem starken Goto auf Augenhöhe begegnet. Während Eri Goto stets bewundernd mit „Mister“ anspricht, duzt Kusama ihn und bewertet bei der ersten Begegnung ungeniert sein Aussehen. Ihre erste Analyse seiner Person wirkt außerdem so, als könne sie Goto sehr schnell einschätzen. Dieses Talent macht sie zu einer wertvollen Weggefährtin für Goto. Kusama ist außerdem eine der wenigen Frauen, zu denen Goto im Manga kein sexuelles Verhältnis hat oder in der Vergangenheit hatte. Genau wie Goto und Eri wurde Kusama jedoch von Kakinuma manipuliert. Im Verlauf des Mangas stellt sich heraus, dass ihr Reichtum das Ergebnis eines großzügigen Sponsors ist, bei dem es sich um Kakinuma handelt. Diese Entdeckung führt zu einem vorübergehenden Vertrauensbruch zwischen Goto und Kusama. Diese Manipulationen in Gotos Umfeld zeigen im Manga, wie Beziehungen untergraben werden, bis Realität und Manipulation kaum noch zu trennen sind. In Kusamas Fall bemerken beide die Beeinflussung durch Kakinuma und setzen ihre Zusammenarbeit fort.

Neben dieser Beziehung sind zwei weitere Begegnungen zwischen Goto und anderen Frauen bemerkenswert. Zu Beginn der Mangaserie wird er von seiner ehemaligen Freundin aufgesucht, die inzwischen verheiratet ist und ein Kind hat. Sie steht für eine potenzielle

Zukunft, die ihm in der Vergangenheit genommen wurde. Goto ist sich jedoch im Klaren darüber, dass dieser Lebensweg für ihn nicht mehr offensteht (Goto: „I want you to forget me! I don't want to break up your marriage!“, Tsuchiya, „Meeting“ 194). Gleichzeitig wird betont, dass Goto ohne seine Gefangenschaft ein durchschnittliches Leben gehabt hätte (Tsuchiya, „Meeting“ 194). Es wird in Frage gestellt, ob dieses Leben, beziehungsweise seine Beziehung zu seiner ehemaligen Freundin, erfüllend gewesen wäre: „I had the feeling that our relationship was only based on sex“ (Tsuchiya, „Meeting“ 194). Allerdings wird durch die Serie hinweg Gotos Wirkung auf Frauen immer wieder basierend auf seinem Aussehen und körperlichen Stärke dargestellt. Damit einher geht häufig eine Objektivierung und starke Sexualisierung von Frauen („I'm a weird woman! I like to prostitute myself on the phone twice a month“, Tsuchiya, „Stamp“ 201). Die vorgestellten weiblichen Figuren werden lediglich über ihre Sexualität definiert – entweder erfolgt, wie in dem ausgewählten Zitat, eine dementsprechende Selbstdefinition oder die Handlung, in der sie vorkommen, konzentriert sich auf sexuelle Inhalte. Darüber hinaus spielen sie keine tragende Rolle im Manga. Beispielsweise wacht Goto im Kapitel 16 neben einer Prostituierten auf, die Kakinuma bestellt hat, damit diese ihm eine gute Zeit bereiten kann. Goto schickt sie daraufhin unbeeindruckt

fort und zeigt nur Interesse daran, seinem Widersacher einen Schritt näher zu kommen. In einer anderen Situation geht er dafür so weit, mit einer Komplizin von Kakinuma zu schlafen, um weitere Informationen zu gewinnen. Auch hier kommt es wieder zu einer Darstellung, bei der die weibliche Figur ein offensichtlich sexuelles Interesse an Goto zeigt. Vorab werden immer wieder Panels gezeigt, die den Unterleib der Komplizin in den Fokus rücken (Tsuchiya, „Stamp“ 196). Während des Geschlechtsverkehrs betonen



Abb. 57: Intensive Sexszene mit Goto (Tsuchiya, „Stamp“ 207)

Speedlines wieder Gotos Kraft und seinen aktiven Teil am Geschehen. Durch die Positionen, die beide bei dem Geschehen einnehmen, entsteht ein Gegensatz aus Unterwerfung (Kakinumas Komplizin) und Dominanz (Goto). Kakinumas Komplizin wird durch die Ausrufe und Schweißtropen in einer Darstellung von Ekstase visualisiert. Ihre Aufgelöstheit beim Sex ist ein weiteres Beispiel für Szenen, in denen der Eindruck erweckt wird, dass das weibliche Geschlecht Goto verfallen ist. Goto ist zwar Teil des Geschehens, doch sein Fokus ist stets auf dem Wettstreit mit Kakinuma. Auch zu der sexuellen Handlung in der zuvor dargestellten Abbildung erklärt er sich erst bereit, als er erfährt, dass er dafür relevante Informationen erhält. Indem Frauen immer wieder als Prostituierte inszeniert werden, beziehungsweise Goto durch seine sexuellen Handlungen einen Gewinn im Spiel gegen Kakinuma erzielt, wird Sexualität transaktional.

Goto agiert also auffällig häufig mit Frauen, denen er aber ohne ein Interesse über Sexualität hinaus begegnet. Dadurch bleiben seine Beziehungen, unter anderem auch zu seiner Lehrerin Kusama, in ihrer Interaktion sehr kühl. Mit Eri hat Kakinuma hingegen einen schwachen Punkt bei Goto getroffen. Sie nimmt als einzige eine wichtige Rolle für ihn ein, da sie Freiheit und das Versprechen auf eine erstrebenswerte Zukunft für den Protagonisten darstellt.

Mentale Superkräfte und die Manipulation von Realität

Gotos Zusammenspiel mit anderen zentralen Figuren macht den Manga fesselnd, atmosphärisch und reizt stets mit dem „Warum“ seiner Geschichte. Dabei entwickelt sich beim Protagonisten ein tieferes Verständnis der Welt um ihn herum. Dies geht soweit, dass seine mentalen Kräfte fast schon von Superheldenkräften abgeleitet zu sein scheinen. Immer wieder betont wird in diesem Kontext die Aura, die er ausstrahlt. Er nutzt seine Kräfte, um Informationen zu gewinnen und damit Beziehungen zu formen. Dies macht ihn zu einem Objekt der Begierde für Frauen und zu einem würdigen Gegner, den Kakinuma für sein Spiel wählt. Er qualifiziert sich so in ähnlicher Weise für den Wettstreit mit Kakinuma, wie Ls Intelligenz ihn zu einem passenden Kontrahenten für Light macht. Während *Death Note* mit dem Vergleich des Schachspiels arbeitet, steht in *Old Boy* die Wette und das zu lösende Rätsel im Vordergrund des Kräftemessens.

Am Ende des Mangas ist Goto in der Lage, sich an seine Vergangenheit zu erinnern. Er weiß nun, dass Kakinuma sich von ihm bloßgestellt fühlt: während eines Vorsingens im Musikunterricht der Grundschule berührte Kakinuma Gotos Herz so sehr, dass dieser Kakinuma in seinem Innersten verstand. Beschämt von Gotos tiefem Verständnis, schwört

Kakinuma Rache. Sack, der sich von Benedicts Bezeichnung Japans als „shame society“ distanziert, schreibt: „The sense of self in Japan is primarily defined in reference to relationships to other significant individuals“ (125).⁶⁵ Überträgt man dieses Verständnis auf die Beziehung zwischen Kakinuma und Goto, sieht sich der Antagonist über Gotos Ansichten von ihm definiert und kann dies auch als Erwachsener nicht ablegen. Deswegen beginnt er Jahre später das Spiel mit Goto aus Langeweile und als Ablenkung von materiellen Problemen. Er verliert letztlich den Konflikt und begeht Selbstmord, nicht jedoch ohne eine letzte Manipulation in Gang zu setzen: im Epilog der Mangaserie träumt Goto davon, wie Eri immer noch unter Kakinumas Einfluss hypnotisiert ist und sich deshalb von einem Turm stürzt. Auch hier verhelfen Gotos mentale Superkräfte ihm zu der Erkenntnis, dass Kakinumas Manipulationen der Realität auch nach dessen Tod eine Gefahr darstellen, die es zu bekämpfen gilt. Zwar zeichnet sich Goto nicht als Stratege aus (diese Rolle ist Kakinuma vorbehalten), doch durch den Manga hinweg strahlt er Dominanz aus, die ihn letztlich befähigt, als Sieger am Ende der Narration zu triumphieren.

5.2 „I’m no more than a monster“ – Rache und Schuld in Park Chan-wooks Film *Oldboy* (2003)

Tsuchiya und Minegishis Manga *Old Boy* wurde nie als Anime verfilmt. Zwischen der Veröffentlichung der Mangaserie und Spike Lees Verfilmung im Jahr 2013 liegt jedoch eine weitere Real-Verfilmung des koreanischen Regisseurs Park Chan-wook von 2003. Dieser Film wird als eines der besten und erfolgreichsten Beispiele für das südkoreanische New Age Cinema betrachtet. Mehrere Magazine und Zuschauerumfragen zählen ihn gar zu den besten Filmen aller Zeiten (Rang 100, *www-jats* o.S.; Rang 78, „The 100“ o.S.).⁶⁶ Daneben erhielt der Film zahlreiche Preise, unter anderem den Grand Prix des Cannes Film Festivals 2004, und wird als Klassiker der koreanischen Filmkunst betrachtet. Spike Lees Verfilmung hingegen beruht überwiegend auf der koreanischen Realverfilmung und wird meist als Remake derselben diskutiert. *Oldboy* (2003) wurde von Park als Teil von drei Filmen, der sogenannten *Vengeance Trilogy*, veröffentlicht, welche den vorherigen Film *Sympathy for Mr. Vengeance* (2002) und der nachfolgenden Teil *Lady Vengeance* (2005) umfasst. Als

⁶⁵ Benedicts Studienergebnisse resultieren aus einem sehr kleinen Befragtenkreis, den Stoetzel als „intellectuals brought up in the samurai culture“ bezeichnet (o.S.). Dass eine Übertragung der damaligen Ergebnisse auf die Gesamtgesellschaft Japans damals oder heute noch möglich ist, wird auch in dieser Arbeit nicht gestützt.

⁶⁶ So vergab beispielsweise die BBC in ihrer Veröffentlichung der *BBC’s 100 Greatest Films of the 21st Century* Platz 30 an *Oldboy* („100 Greatest Films“ o.S.). Das *Watch and Listen*-Magazine veröffentlichte 2019 eine Rangliste, in der *Oldboy* Platz 1 der „Top 100 films of all time“ belegt (Meslow o.S.).

Autodidakt ohne eine formale filmische Ausbildung beschreibt er seine Filmkunst und die Einflüsse darauf als „a mishmash of everything“ (Chee o.S.). Themen seiner *Vengeance*-Filme sind Erotik, Rache und Gewalt.

Die koreanische Verfilmung ist vor allem deshalb für die Betrachtung der amerikanischen Umsetzung relevant, da Park Chan-wook den Inhalt des Mangas deutlich abändert und ergänzt. Sein Protagonist Oh Dae-su wird nicht aufgrund seines Verhältnisses zum Antagonisten Lee Woo-jin eingesperrt, sondern weil er Beobachter einer inzestuösen Beziehung zwischen diesem und seiner Schwester wird.⁶⁷ Dies wiederum führt in einer Verkettung von Ereignissen zum Selbstmord der Schwester. Oh Dae-sus Bestrafung dafür ist zunächst der Entzug seiner Freiheit. Nach seiner Freilassung leitet der Antagonist ihn gezielt zu seiner mittlerweile erwachsenen Tochter, mit der er wiederum nichtwissend ein Liebesverhältnis eingeht. Die Rache wird vollkommen, als Antagonist und Protagonist sich schließlich begegnen und die Ereignisse aufgedeckt werden.

Isolation, Ödipus und Hypnose

„I want to eat something alive“, äußert Oh Dae-su sein erstes Verlangen, nachdem er seiner 15 Jahre andauernden Gefangenschaft entkommen ist (*Oldboy*, Park 00:26:00). Als Oh Dae-su einen lebenden Oktopus serviert bekommt, beißt er gierig in diesen hinein. Gerade weil es sich um ein lebendes Tier handelt, ist die Szene von besonderer Bedeutung. Auch die Produktion der Drehaufnahme zeigt deren Relevanz: Park bestand darauf, die Szene mehrmals zu drehen, in der Oh Dae-su den Oktopus ohne Computertricks aß („Eating Live“ o.S.). Das barbarische Verhalten des Protagonisten kollidiert mit der Eleganz des traditionellen Sushi-Restaurants, die sich durch das glitzernde Eis, die feingeschliffenen Messer und die Kimono-Gewänder des Personals ausdrückt. Kämpfer im Kendo essen Oktopus zur rituellen Stärkung. Zusätzlich stehen die Köpfe von Oktopussen in dem Ruf, ein Aphrodisiakum zu sein. Beide Aspekte sind Vorzeichen des Kampfes und Untergangs, den Oh Dae-su erleiden wird. Park nutzt diese sowie zahlreiche andere symbolische Szenen, um der Narration durch die Darstellung von Gewalt, sexueller Perversion und sadomasochistischen Elementen den Unterton einer emotionalen Konfrontation zu verleihen. Mehr als ein Jahrzehnt Isolation wecken im Protagonisten die Sehnsucht nach Lebendigem. In verdrehter Weise werden hier das Naturmotiv und die Symbolfigur von Eri als Inbegriff des Lebens aus dem Manga aufgegriffen. Oh Dae-su befindet sich in der Stadt, nachdem er 15 Jahre in einem Gefängnis umgeben von leblosen Wänden verbracht hat. Seine Sehnsucht, sein Hunger nach Leben,

⁶⁷ Oh Dae-su entspricht der Figur Goto aus dem Manga, während Lee Woo-jin der Figur Kakinuma entspricht.

äußert sich jedoch pervertiert in seinem Wunsch, den noch lebenden Oktopus zu essen, was Oh Dae-sus Kampf mit dem Wahnsinn unterstreicht. Jung beschreibt Oh Dae-su mit Eigenschaften wie „primitive“, „savage but cool“, um zu verdeutlichen, dass der Protagonist ein Gefühl von „Otherness“ transportiert (120). Dieser Eindruck lässt sich als „transgressive and dangerous masculinity“ konzeptionalisieren (Jung 120).⁶⁸ Dazu passend werden Kameraperspektiven und -einstellungen im Film häufig genutzt, um Machtgefüge zu demonstrieren. Bereits zu Beginn des Films wird Oh Dae-su aus der Froschperspektive gezeigt. Er steht am Rande eines Dachs und hält einen Mann, der mit seinem Körper über das Gebäude hinaus hängt, an der Krawatte und stoppt ihn so vor dessen Sprung. Diese Form der *Mise-en-Scène* mit extremen Kamerawinkeln von oben oder unten wird in *Oldboy* sehr häufig verwendet, um Macht und Kontrolle einer Figur zu repräsentieren. Die Positionierung der Kamera in Zusammenhang mit schneller Elektro-Musik präsentiert Oh Dae-su in der Eröffnungsszene als emotional robusten Protagonisten, der das Leben des versuchten Selbstmörders in den Händen hält.

In einer Erzählschleife führt die Handlung danach in die *Backstory* und wieder auf das Dach des Hochhauses zurück (*Oldboy*, Park 00:17:00). Mit dem Wissen um die Gefangenschaft und Oh Dae-sus seelischen Qualen aus der Rückblende ergibt sich ein ganz anderer Eindruck, als Oh Dae-su den Mann wie einen Hund beschnuppert und dessen Hand durch sein Gesicht reibt (*Oldboy*, Park 00:19:00). Sein tierisch konnotiertes Verhalten wird bestärkt, da der Mann einen tatsächlichen Hund in seinem Arm hält, der sich deutlich ziviler verhält. Animalisches Verhalten ist eines der Leitmotive des Films. Die Beherrschung einer Sprache als eindeutig menschliches Merkmal ist dabei von besonderer Relevanz. Für die Szene besonders bezeichnend ist, dass Oh Dae-su sehr viel tierisch anmutende Laute von sich gibt, was auf die Entfernung seiner Zunge am Ende des Films vorausdeutet, welche ihn als kommunikatives Wesen wieder auf animalisches Verhalten reduziert. Weiter stellt sich heraus, dass Oh Dae-su den Mann nicht über das Dach hält, um Informationen zu erlangen, wie man zunächst vermuten würde. Wie gesagt handelt es sich stattdessen um einen Selbstmörder, der sich vom Dach stürzen will. Dies lässt Oh Dae-su am Ende der Szene zu, ohne dabei Gefühlsregungen zu zeigen oder auf entsetzte Schreie von Passanten zu reagieren (*Oldboy*, Park 00:19:50). Im Kontrast zu dem stoisch wirkenden Goto hat Oh Dae-sus Gefangenschaft und Isolation bemerkbare psychische Schäden bei ihm hinterlassen. Goto baut

⁶⁸ Basierend auf Fraimans Gleichsetzung von Coolness als „anti-maternal“, postuliert Jung männliche Coolness als „detachment and isolation from the home and family“ (121). Oh Dae-sus Männlichkeit definiert sich somit vor allem über seine Einsamkeit und der daraus resultierenden Unzivilisiertheit, wie in der beschriebenen Szene im Restaurant deutlich wird.

sich körperlich auf, indem er ein Kampfkünstler wird. Oh Dae-su trainiert zwar auch seine körperliche Fitness in seinem Gefängnis, doch er übt auch Selbstverletzungen an seinem Körper aus, indem er beispielsweise seine Faust in Spiegelscherben schlägt oder sich schmerzvolle Tätowierungen sticht. Ein gesundes Körperverständnis ist hier bereits in ein psychisch und physisch krankes umgewandelt worden. Dies äußert sich in der Perversion des Naturmotivs und der Reduktion von Oh Dae-sus Menschlichkeit. Über den Fernseher in seinem Zimmer erfährt er von den wichtigsten Nachrichten, die sich in Korea und der Welt abspielen. So wird beispielsweise der Zusammenbruch der Songsu-Brücke (1994) mit 32 Toten, der Einsturz des Samp'ung Department Stores (1995) mit knapp 500 Toten, Tod und Beerdigung von Prinzessin Diana (1997), das Treffen der Führer Süd- und Nordkoreas (2000), der Einsturz des World Trade Centers (2001) mit über 2700 Toten und die Wahl von Roh Moo-huyn zum Präsidenten Südkoreas (2002) gezeigt. Die meisten Bilder der Montage haben einen direkten Bezug zu Südkorea oder stammen aus dem Land. Die Einbeziehung eines Ereignisses wie die Anschläge auf das World Trade Center zeigen die enorme globale Bedeutung, die zur Darstellung der Zeit im Film genutzt wird. Zwar nehmen die Bilder nur eine sehr kurze Erzählzeit im Film ein, doch genau diese Szene ist in das Interesse mehrerer Forscher gerückt. Die bedeutendste Änderung ist, dass der Fernseher für Oh Dae-su nicht mehr nur ein Medium ist, um das Private (sein Leben in der Zelle) mit dem Öffentlichen (die Außenwelt) zu verbinden, sondern auch das Nationale mit dem Transnationalen. Mitunter auf Basis dieser Szene verortet Choi *Oldboy* in ihrem Werk *The South Korean Film Renaissance* (2010) als ein entnationalisiertes, kosmopolitisches Artefakt, dessen geographischer Kontext letztlich ohne Relevanz sei (176). Diese pauschale Betrachtung lädt zur Diskussion ein, da weitere Szenen im Film, die beispielsweise Sexualität und Selbstmord beinhalten, mit einem starken Bezug zur koreanischen Kultur präsentiert werden. Allerdings stimme ich mit Choi überein, dass weder eine Vertrautheit mit den koreanischen, noch mit den nicht-koreanischen Ereignissen zwingend notwendig für das Verständnis der Narration im Rahmen der Nachrichten-Szene ist (176). Zweck der Montage ist vornehmlich, den Ablauf einer langen Zeitspanne von 15 Jahren aufzuzeigen (Choi 176). Gleichzeitig schließt dies nicht aus, dass eine Vertrautheit mit dem gezeigten Material für das Verständnis des Films hilfreich ist und nicht leichtfertig verworfen werden sollte. So beschreibt Kim zusammenfassend den Handlungsort als „a mythical, transhistorical world beyond the mundane realities of a legal system“ (89). Die gezeigten Nachrichten machen jedoch deutlich, dass *Oldboy* eben nicht den Anspruch hat, eine transhistorische Welt zu erzeugen. Die Nachrichten dokumentieren in ihrer gezeigten Spanne die exakte Zeit, in der Oh Dae-su gefangen ist.

Indem Oh Dae-su als auch der Antagonist Lee Woo-jin außerhalb gültiger Rechtsnormen handeln, bietet sich Kims Interpretation für das Fehlen jeglicher rechtsstaatlicher Präsenz in manchen Szenen an. Über diese hinaus ist die zeitliche Verortung jedoch von Relevanz, da die Jahre zwischen 1988 und 2003 (Beginn und Ende von Oh Dae-sus Gefangenschaft) signifikante Momente der koreanischen Geschichte widerspiegeln. Durch deren explizite Darstellung nimmt der Film direkten Bezug darauf. Anders als Choi und Kim, betrachten Jeon und McSweeney *Oldboy* als Artefakt der koreanischen Kultur. Beide Autoren haben ähnliche Schlüsse gezogen, Jeon argumentiert jedoch aus dem Blickwinkel des Klassenkampfes heraus, während McSweeney mit den Konzepten von Erinnern und nationaler Identität arbeitet. McSweeney führt in seinem *Close Reading* Beispiele für traumatisierende Ereignisse an, die das Land geprägt haben. Neben den gelisteten Ereignissen aus den Nachrichten erwähnt er beispielsweise die britische Kolonialisierung und die amerikanische Besatzung. Laut ihm verfolgen die erlittenen Traumata Südkorea immer noch, sodass deren Thematisierung in *Oldboy* den Film kulturell eindeutig zuordenbar machen (222). Jeon liest das Werk als Allegorie für das Schicksal der Angestellten, die von den *Chaebol* während des Zusammenbruchs der koreanischen Wirtschaft in den späten 1990er-Jahren allein gelassen worden sind.⁶⁹ Demnach repräsentiert Oh Dae-su den Arbeiter, der sich an den *Chaebol*, personifiziert durch Lee, rächen möchte und autoritären Mächten unterliegt (Jeon 724). Der beschriebene Klassenkampf kann zwar in dem Antagonismus zwischen Oh Dae-su und Lee gelesen werden, doch vor allem zeichnet sich die Beziehung zwischen den beiden durch persönliche Traumata und sexuelle Tabus aus. **Diese entscheidenden Aspekte machen es schwierig, *Oldboy* auf eine Kritik am Kapitalismus und der Ausbeutung des Arbeiters zu reduzieren.** Oh Dae-su ist zu Beginn der Exposition ein Angestellter, als er entführt wird. In dieser Szene wird er unglücklich, undiszipliniert und als schlechter Vater porträtiert, was als Kritik am kapitalistischen System in Korea gelesen werden kann. Die danach folgende Narration zeichnet sich jedoch dadurch aus, dass er aus seinem normalen Leben und der koreanischen Gesellschaft vollständig herausgerissen ist. Aus seiner abnormalen Situation, die sich durch Isolation und Wahnsinn auszeichnet, eine Allegorie auf sein potenziell normales Leben als Angestellter zu ziehen, ist nur eingeschränkt anwendbar. Meine Deutung ist daher, dass die gezeigten Nachrichten vielmehr Oh Dae-sus Leben symbolisieren, das ebenfalls in Trümmern liegt. Dies erklärt auch einen Teil des Grundes für seinen ausgeprägten Rachewunsch nach seiner Entlassung. Über den Fernseher wird ihm ein negatives Bild der Welt

⁶⁹ Ein *Chaebol* ist ein großes Industriekonglomerat, das von einem Eigentümer oder einer Familie in Südkorea geführt und kontrolliert wird.

vermittelt, welches er nicht realistisch abzugleichen in der Lage ist. So wirkt das Korea, in das er nach 15 Jahren entlassen wird, wie ein Ort, der für ein glückliches Leben ungeeignet ist und seinen Rachewunsch weitere Nahrung gibt. In einer indirekten Kritikfunktion wird darüber hinaus durch die Negativschlagzeilen der gesellschaftliche Wandel dramatisiert. Oh Dae-sus positiven Erfahrungen reduzieren sich daraufhin auf seine Erinnerungen, in denen wiederum seine Tochter die wichtigste Rolle spielt. So hat er das Bild seiner kindlichen Tochter bewahrt, was ihn umso unvorbereiteter bei seiner Begegnung mit Mi-Do macht. Dass Oh Dae-su der Welt nichts abgewinnen kann, zeigt sich auch, als er freigelassen wird. Aus der Vogelperspektive wird traumartig wirkend ein roter Koffer in grünem, saftigem Gras gezeigt (*Oldboy*, Park 00:17:00). Als Oh Dae-su aus diesem Koffer schlüpft wechselt die Kameraeinstellung zu einer Totalen, die weitere Informationen über den Ort gibt (*Oldboy*, Park 00:18:00). Oh Dae-su sitzt auf einem Hochhaus und schaut sich um. In diesem



Abb. 58: Ansicht bevor und nachdem der Koffer geöffnet ist (*Oldboy*, Park 00:17:00)

Moment wirkt das Gras nicht mehr so grün, die Sonne sticht unangenehm hinab und irritierende elektrische Geräusche sind zu hören.

Der Verlust einer positiven Weltansicht und das Klammern an Erinnerungen erklären, weshalb er später nicht bereit ist, seine Tochter gehen zu lassen. Andererseits ergibt sich durch den Fernseher als seine einzige Bezugsquelle zu anderen Menschen ein besonderer Effekt, der bereits im Manga beobachtet werden kann: Oh Dae-su trainiert Kampfkünste anhand der Fernsehvorlagen, denen er ausgesetzt ist (*Oldboy*, Park 00:13:00). Sein Streben, ein Ebenbild dieser Figuren zu werden, ist erfolgreich. Auf befremdliche Weise entfernt er sich dadurch jedoch umso mehr von einem normalen Dasein und den restlichen Menschen, mit denen er nach seiner Freilassung Kontakt hat. Dadurch, dass er die fiktionalen Fernsehfiguren als real behandelt, wird er selbst zu einer Figur, die fiktional wirkt. Besonders deutlich wird dies in der Darstellung seiner Fitness und dem Einsatz seines Körpers in Kampfzonen.

Betrogen um sein Leben sucht er, wie in der Mangavorlage, nach der Person, die ihn gefangen gehalten hat. Dabei treibt ihn jedoch nicht überwiegend die Neugier, sondern sein ausgeprägter Wunsch nach Rache. Diese wird, wenig überraschend, zum zentralen Motiv im zweiten Teil der *Vengeance*-Trilogie. Nach seiner Flucht, die eigentlich eine Freilassung war, wandert der Protagonist getrieben von Rache durch die Stadt und entdeckt die Gesellschaft wieder. Dies führt ihn zu dem Moment, in dem er den Oktopus isst. Vor allem macht er in dem Restaurant jedoch die bedeutsame Begegnung mit der Sushi-Meisterin Mi-Do. Nach Oh Dae-sus erstem Abendessen in Freiheit wacht er zuhause bei ihr auf, nachdem er im Restaurant ohnmächtig geworden war. Dies ist ein wichtiger Unterschied zur Narration im Manga, da Mi-Do ihn eben nicht in ihr Haus einlädt und auch nicht um eine Nacht mit ihm bittet. Die Begegnung zwischen den beiden stellt sich später als nicht zufällig heraus. Rasant wird hier ein weiteres zentrales Element des Films vorgestellt: Oh Dae-sus Manipulation durch Hypnose. Aus der *Backstory* (*Oldboy*, Park 00:09:00) wurde bereits deutlich, dass der Protagonist von bizarren Träumen und Halluzinationen geplagt wird. Ebenfalls wurde gezeigt, wie Oh Dae-su regelmäßig mit Schlafgas das Bewusstsein geraubt wurde, damit seine Wärter gefahrlos seine Zelle betreten können (*Oldboy*, Park 00:07:00) und wie er durch Hypnose manipuliert wurde. Von seinem Blackout erwacht er aus einem Traum, in dem er von innen heraus von Ameisen aufgefressen wird (*Oldboy*, Park 00:09:00). Die Deutung des Traums wird durch Mi-Dos Kommentar präsentiert, Ameisen stünden für Einsamkeit und das Streben, Teil eines Kollektivs zu sein. Sowohl Mi-Do als auch Oh Dae-su werden von diesen Träumen heimgesucht, diese unterscheiden sich jedoch in einem wichtigen Merkmal.

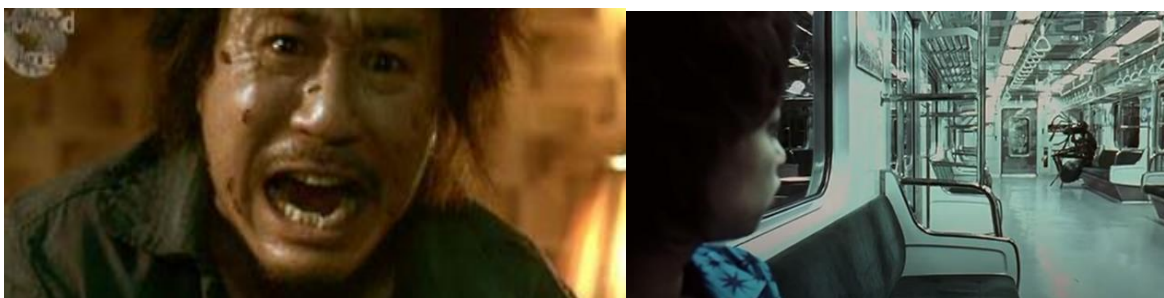


Abb. 59: Oh Dae-sus und Mi-Dos Ameisen-Träume (*Oldboy*, Park 00:09:00 und 00:33:00)

Während sich Ameisen bei Oh Dae-su von innen heraus aus seiner Haut fressen, beobachtet Mi-Do Ameisen in ihren Träumen mit Abstand. Während er bereits von der restlichen Welt isoliert ist, stellt dies für Mi-Do noch eine externe Bedrohung dar. Getrieben von diesem Traum versucht Mi-Do ihre eigene Angst vor der drohenden Einsamkeit zu überwinden, indem sie zu einem Anhängsel von Oh Dae-su in Form seiner Liebhaberin und Weggefährtin im Kampf gegen den Antagonisten wird. Beide werden somit als problembeladene

Persönlichkeiten gezeigt. Dass sie beide von ähnlichen Halluzinationen und Albträumen heimgesucht werden, verweist zudem bereits auf ihre Verwandtschaft. Die oberen Bilder in dunkler, bedrohlich wirkender rot-brauner Farbgebung zeigen, wie Oh Dae-sus Verstand unter der Isolation leidet. Im Gegensatz dazu wirkt die Szene mit Mi-Do in einem steril aussehenden Zug, der Mi-Do an einen unbekanntem Ort bringt, kalt und ruhig. Dies verweist auf eine Zukunft, die sie möglicherweise ereilt und die Größe der Ameise repräsentiert das Ausmaß ihrer Angst. Szenen, wie diese wirken fast schon kafkaesque. Park, der ein Philosophie-Studium an der Sogang-Universität abgeschlossen hat, bezeichnet Kafka in Interviews tatsächlich als maßgeblichen Einfluss auf sein Werk („Dialogue: Park Chan-wook“ o.S.). Deutlich wird dies vor allem an Oh Dae-sus Träumen von Insekten, die stark an Erzählungen aus dem Werk *Die Verwandlung* (1915) des tschechischen Autors angelehnt sind. Parallelen liegen vor allem in der Isolation des Protagonisten von seinen Mitmenschen, seiner Verwandlung in ein monströs wirkendes, psychisch geschädigtes Wesen und die bereits genannte Trope des animalischen Verhaltens. Zwischenzeitlich als Meister der Kampfkunst dargestellt, unterliegt Oh Dae-su seinem Widersacher und erinnert in seiner Opferrolle wieder an Kafkas Figur des Gregor Samsa. Beide befinden sich am Ende der Narration in einer Rolle, in der sie wehrlos sind und von ihren Mitmenschen misshandelt werden.

Die Ereignisse von seiner Gefangenschaft über seine Freilassung bis zu seiner Begegnung mit Mi-Do erweisen sich als orchestriert durch seinen Gegner, seinen ehemaligen Mitschüler Lee Woo-jin. Dieser betrachtet Oh Dae-su, der unbedacht zu Schulzeiten Inzest-Gerüchte über Lee Woo-jins Schwester verbreitet hat, als schuldig an deren Selbstmord. Lee rächt sich, indem er ohne Oh Dae-sus Wissen Mi-Do ebenfalls durch Hypnose beeinflusst und zu einer Liebesaffäre mit ihm führt. Durch die Verbindung des Inzest-Motivs leitet Lee das Finale in seinem Racheakt ein und eröffnet Oh Dae-su, dass es sich bei Mi-Do um dessen totgeglaubte und mittlerweile erwachsene Tochter handelt (*Oldboy*, Park 01:36:00). Das Spiel aus Illusion und Realität, das bereits im Manga stark präsent ist, zeichnet somit auch *Oldboy* aus. Unerwartete nachträgliche Offenbarungen wie diese verändern das Verständnis sowohl der handelnden Figuren als auch des Zuschauenden, wodurch Erlebtes beziehungsweise Gesehenes moralisch und ethisch neu zu bewerten ist. Ein Beispiel hierfür ist die Szene, in der Oh Dae-su erstmals Sex mit Mi-Do hat. Anschließend sinniert er darüber, dass er dankbar für seine Jahre im Gefängnis ist, da er glaubt, dass Mi-Do den jetzigen Oh Dae-su seinem alten Ich vorzieht und fragt: „If I was the old Oh Dae-su, would Mi-Do still have liked me?“ (*Oldboy*, Park 01:05:00). Synchron zur Handlung wäre dies mit Blick auf seine

Entmenschlichung zu verneinen, während nach der Offenbarung ihres Verwandtschaftsverhältnisses das Inzest-Verbot der Grund dafür ist.

Die Realität wird von den Figuren zudem durch die Verschleierung von Ereignissen konstruiert. So hat Goto im Manga beispielsweise nicht die Intention, Eri die Gefahr, in der sie steckt, vollumfänglich mitzuteilen. Dadurch konstruiert er für sie eine Realität, in der sie sich auf dem Land in Sicherheit wiegt. In extremer Form wird dies in Parks Film aufgegriffen, als Oh Dae-su sich dazu entscheidet, Mi-Do nicht über seine Verwandtschaft zu ihr aufzuklären. Als Selbstbestrafung für seine monströsen Racheakte sowie als symbolischen Akt der Kastration in Bezug auf den Inzest entfernt er seine eigene Zunge. Damit will er sicherstellen, dass Mi-Do nicht die Wahrheit erfährt. Danach geht Oh Dae-su sogar einen Schritt weiter: der Regisseur lässt seinen Protagonisten eine neue Realität für sich konstruieren, indem er sich hypnotisieren lässt, um das Wissen über seine Tochter und seinen Tabubruch wieder zu verlieren. Dadurch wird eine Art ‚Twisted Happy End‘ erzwungen, sodass Oh Dae-su mit Mi-Do frei von dem belastenden Wissen und seinen Erinnerungen gemeinsam weiterlebt. Park verzerrt die Maxime ‚Unwissenheit ist Glückseligkeit‘ so weit, dass sie als philosophische Frage am Ende des Films im Raum steht. Mi-Dos und Oh Dae-sus Wiedersehen in einer weißen Schneelandschaft, die den Boden vollständig bedeckt, zeigt, dass Oh Dae-sus Erinnerungen verdeckt sind und die beiden als ‚unbeschriebene Blätter‘ neu beginnen. Dadurch entfernt sich Park von der Mangavorlage auf moralischer Ebene. Der Manga vermittelt ein holistisches Bild von Liebe und menschlichen Beziehungen insofern, als dass Goto Kakinumas Herausforderung erst lösen kann, als er sich an seine Kindheit erinnern, eigene Traumata überwinden und das Leiden von Kakinuma verstehen kann. Der Antagonist fordert ihn also heraus, ein ganzheitliches Bild ihrer beiden Beziehungen wiederherzustellen, um den Konflikt zu lösen.

Oh Dae-sus finale Entscheidung hingegen ist eine Entscheidung gegen ein holistisches Weltbild. Er folgt damit dem Antagonisten, der die Liebe zu seiner Schwester in der *Backstory* bereits von gesellschaftlichen Normen dekontextualisiert hat. Stattdessen findet eine Rekontextualisierung statt: er sieht in seiner Schwester eine Person, für die er erotische Liebe empfindet. In einem weiteren Schritt erhebt er diese Liebe als transzendenten Wert über die normengetriebene Welt. Lees Rache an Oh Dae-su geht in Erfüllung, als dieser entsetzt von seiner Liebe für seine Tochter die Flucht in die Amnesie sucht und diese damit ebenfalls dekontextualisiert. Dieses angesprochene ‚Twisted Happy End‘ kann damit als Sinnbild für die Zerstörungskraft gesehen werden, die einzelne Komponenten einer menschlichen Beziehung besitzen können, wenn sie nicht in einen breiteren Kontext gesetzt werden.

Park zeigt dies jedoch nicht nur an seinem Protagonisten, sondern setzt diesen charakterlichen Mangel auch bei seinem Antagonisten ein. Zwar lässt der Film den tatsächlichen Grund für den Selbstmord von Lees Schwester Soo-ah offen, doch wird erwähnt, dass sie von Lee schwanger und durch Mobbing sozial isoliert war.⁷⁰ Den Beweis darin, dass ihre Menstruation ausblieb, verdreht Lee zu einem extremen Beispiel von psychischem Druck. Laut ihm ist dies nur ausgeblieben, da Oh Dae-su Soo-ah mit seinen Gerüchten glauben machte, dass sie schwanger sei („Your tongue got my sister pregnant! It wasn't Woo-jin Lee's dick“, *Oldboy*, Park 01:32:00). Zweifel daran werden insbesondere geweckt, als Lee Oh Dae-su barsch unterbricht, als sich dieser rechtfertigt. Er hat kein Interesse, die Wahrheit zu hören, sondern hat bereits eine Version der Vergangenheit fest für sich zurechtgelegt („Let me tell my story“, *Oldboy*, Park 01:33:00). Lee ist also ebenfalls traumatisiert und kann nicht mit der Realität leben. Dadurch verschmelzen im Film die Marionette (Oh Dae-su) und ihr Meister (Lee Woo-jin) ununterscheidbar in ihren Charakteristiken und sind beide nicht in der Lage, lebensfähig in der Welt zu agieren.

Für Oh Dae-su wird dies nochmals namentlich unterstrichen, indem er laut Park an Ödipus angelehnt ist. Die Wichtigkeit seines Namens wird bereits mit der ersten Szene und seinen ersten Worten „My name is Oh Dae-su“ (*Oldboy*, Park 00:01:00) etabliert. Direkt vor dieser Ansprache stoppt die Musik, sodass der Fokus auf auditiver Ebene auf Oh Dae-Sus Worten liegt, visuell unterstützt durch eine Nahaufnahme seines Gesichts. Kurz darauf wird erläutert, dass sein Vorname die Bedeutung ‚sich gut mit anderen verstehen‘ hat. Hier handelt es sich ebenfalls um eine Abänderung zum Manga, der japanische Namen verwendet, um eine Verwandtschaft in koreanischer Sprache zu Ödipus zu konnotieren. Darüber hinaus kreiert der Name aber auch einen Kontrast zu Oh Dae-sus Charakter, der dadurch überspitzt als Gegensatz gezeigt wird. Denn Oh Dae-su versteht sich weder vor seiner Gefangenschaft noch danach mit seinen Mitmenschen. Nachdem er seinem Gefängnis entkommen ist, nimmt er diese Eigenschaft jedoch stärker an. Ein Zeichen dafür ist, dass er sich im Internet-Café nicht mit seinem Namen, sondern dem Pseudonym „Monster“ anmeldet (*Oldboy*, Park 00:50:00), nachdem er kurz zuvor äußert, dass er nie gut mit Menschen klargekommen, jetzt

⁷⁰ Martin nutzt in seiner Analyse von *Oldboy* den Begriff *Wanggda*, der von koreanischen Jugendlichen für Gleichaltrige genutzt wird, die von allen gehasst werden. Aufgrund des sozial sehr konservativen Stigmas in Korea gegenüber sexuell aktiven Jugendlichen hält er Soo-ahs Suizid für plausibel (203). Er stellt das Mobbing von Soo-ahs Äquivalent im US-Film namens *Amanda Pryces* in Kontrast dazu. Ihre Klassenkameraden bezeichnen sie als „whore“, da bekannt ist, dass sie sexuell aktiv ist. Aufgrund des fehlenden Stigmas in den USA hält Martin den Suizid nicht nur für unplausibel, sondern unterstellt Regisseur Spike Lee Misogynie. Dass Lee den unterschiedlichen sozialen Kontext zwischen Korea und USA nicht berücksichtigt hat, sieht Martin als Zeichen für Lees Blindheit gegenüber Geschlechterthemen und eine sexistische Repräsentation von Frauen (Martin 203). Tatsächlich scheint eine Insensivität in Hinblick auf den unterschiedlichen koreanischen und amerikanischen Gesellschaftskontext vorzuliegen.

aber zu einem Monster geworden ist (*Oldboy*, Park 00:46:00). Visuell wird dieses emotionale Eingeständnis mit einer subjektiven Kamera begleitet. Durch eine Handkamera-Führung und technische Verfremdung durch Unschärfe wirkt Oh Dae-su geistig verstreut.

Indem Park hier auf die griechische Tragödie verweist, entfernt er sich über den Namen hinaus inhaltlich weiter von der Mangavorlage. So wie Ödipus sich selbst erblindet, entfernt Oh Dae-su sich mit seiner Zunge ebenfalls ein Sinnesorgan. In beiden Fällen stehen die entfernten Organe für Taten der beiden Figuren: Ödipus hat darin versagt, zu sehen, dass es sich bei seiner Frau um seine leibliche Mutter handelt, während Oh Dae-sus verbale Verbreitung von Gerüchten indirekt Lee Woo-jins Schwester getötet hat. Eine weitere Parallele ist, dass Ödipus und Oh Dae-su nach der Wahrheit suchen, doch an dieser zerbrechen. Mit dem Entfernen von der Zunge wird die Trope der universellen Gerechtigkeit adressiert, zumal auch weitere Figuren physische Schäden anhand ihrer schlechten Taten widerfahren: Lee Wo-jin verliert sein Herz an seine Schwester und leidet als ‚Strafe‘ dafür an einem Herzproblem. Sein Handlanger Mr. Han hört Lee Wo-jins Vorhaben, schreitet jedoch nicht ein. Seine Bestrafung ereilt ihn, als Oh Dae-su sein Ohr mit einem Glassplitter zerstört und ihn dadurch tötet. Der Protagonist ist somit die einzige Figur, die verurteilt wird, aber mit dem Leben entkommt. Dennoch wählt er die Flucht vor der Wahrheit in die Amnesie. Während Gotos Ziel ist, sein Vergessen zu überwinden, ist die Verdrängung das Endstadium für Oh Dae-su. Dies wiederum führt zu einem unterschiedlichen Ende der beiden Narrationen: Gotos Schicksal kann durchaus als glückliches Ende betrachtet werden. Zwar ist der Konflikt mit Kakinuma möglicherweise noch nicht vollständig beendet, doch auch dies wird eher als eine Herausforderung dargestellt, der Goto vorbereitet begegnen wird. Das Ende von Parks Film hingegen kann als Tragödie nach griechischem Vorbild betrachtet werden: Oh Dae-sus Wunsch nach Rache fordert seinen Tribut. Nur der Schleier des Vergessens bewahrt ihn vor einer Konfrontation mit ethischen Prinzipien. Sein Lachen in der Schlusszene verwandelt sich entsprechend in ein gequältes Zähnefletschen (*Oldboy*, Park 01:57:00). Damit wird Bezug auf seine Worte zu Beginn der Narration genommen: „Laugh and the world laughs with you. Weep and you weep alone“ (*Oldboy*, Park 00:07:00). Durch das Aufgreifen dieser Ansicht erscheint Oh Dae-su einen statischen Charakter zu haben.

Zusammenfassend bezeichnet Paik Oh Dae-su als „primal father“ und verweist darauf, dass dieser Figurentypus in zahlreichen anderen koreanischen Produktionen als Schlüsselfigur erscheint (48). Um die Relevanz der Figur zu erklären, beruft er sich auf die

turbulente Geschichte Koreas in der Neuzeit.⁷¹ Die Auswirkungen dessen sieht er im koreanischen Kino in dem Unvermögen, glaubwürdige männliche Protagonisten zu porträtieren, die sozialen Normen entsprechen (49). So erzielt ein männlicher Protagonist erst Anerkennung, wenn er mit diesen bricht, häufig auch mit rechtlichen Normen, die in der Vergangenheit durch Unterdrückung etabliert wurden (49). Oh Dae-su muss dieser Interpretation entsprechend aus seinem Gefängnis ausbrechen und sich an seinem Unterdrücker rächen. Erst so kann er das erlittene Unrecht ablegen und selbstbestimmt mit Mi-Do weiterleben. Dennoch bleibt offen, ob Oh Dae-su sich an seine Verwandtschaft zu ihr erinnert und lediglich für sich wählt, ‚zu lachen, um nicht alleine in der Welt zu sein‘. Mit der gewählten Darstellung und Variation der Handlung wird dem Ende zudem eine kathartische Funktion im klassischen Sinne zugestanden.

Körperliche Gewalt als Ausdruck des mentalen Zustands

Den Aspekt der körperlichen Fitness nutzt Mangaka Tetsuya sehr stark, um Gotos Anziehungskraft auf Frauen und seine Überlegenheit gegenüber seinen Widersachern hervorzuheben. Das fortwährende Training in seiner Zelle hält ihn bei Sinnen und trägt zu seinem stoischen Charakter bei. Parks Film präsentiert ebenfalls einen körperlich fitten Protagonisten, der sich in seiner Gefangenschaft mit Hilfe seines Fernsehers von einem undefinierten, wenig bedrohlichen Mann zu einem einsiedlerischen, stahlhäutigen Individuum transformiert (Oh Dae-su schlägt die Wände seiner Zelle, um seine Hände abzuhärten). Dies verstärkt den Kontrast zwischen einem Oh Dae-su, der sich betrunken in einer Polizeistation lächerlich macht (*Oldboy*, Park 00:03:00), und einem, der zahlreiche Gegner im Kampf dominieren kann (*Oldboy*, Park 00:23:00, 00:43:00).



Abb. 60: Oh Dae-sus vor und nach seiner Gefangenschaft (*Oldboy*, Park 00:09:00 und 00:33:00)

⁷¹ Die nähere koreanische Historie zeichnet sich durch eine Reihe von Umwälzungen und Kriegen aus, wie zum Beispiel die Kolonialherrschaft der Japaner bis 1945, die gewaltsamen Auseinandersetzungen im Koreakrieg (1950-1953) oder das Massaker in Kwangju, bei dem Bürger für ihre Forderungen nach Demokratie getötet wurden (1980).

Die explosivartigen Gewaltausbrüche, in denen er seine körperliche Fitness entlädt, stellen jedoch einen entscheidenden Unterschied zur Vorlage des Mangas dar. Sie sind Ausdruck seines psychischen Leidens und seines an den Rand des Wahnsinns getriebenen Verstandes. Für Goto ist Gewalt ein Mittel, um seine Freiheit zu erreichen und zu gewährleisten. Durch die bereits angesprochenen Selbstverletzungen und die extreme Gewalttätigkeit gegenüber seinen Gegnern ist für Oh Dae-su die eigentliche Errungenschaft bereits die Gewalt selbst. Beide Künstler, Tetsuya und Park, heben somit die untrennbare Verbindung zwischen Geist und Körper in ihren Werken hervor. Im Manga sind die Szenen stark an Kampfkünste angelegt, die Goto so überlegen machen und seine mentalen Kräfte stärken. Im Film werden die Gewaltausbrüche deutlich kritischer als Ausdruck eines mentalen Gebrechens dargestellt, was sich in der Brutalität der Szenen äußert (*Oldboy*, Park 00:43:00, 01:38:00). Ein Beispiel hierfür findet sich, als Oh Dae-su, ähnlich wie im Manga, an den Ort seiner Gefangenschaft zurückkehrt (*Oldboy*, Park 00:43:00). Dort angekommen, entscheidet Goto sich im Manga, seine Gegner mittels Kampfkunst zu besiegen und entledigt sich dafür seiner Waffe, die eine Schmälerung seiner Ehre darstellt. Oh Dae-su hingegen besiegt seine Gegner durch die Stärke seines Körpers, seines Willens und mit Hilfe eines Hammers als Waffe. Diesen sucht er sich vorher gezielt aus. Während der Hammer als Symbol von männlicher Stärke, und in seiner Verwendung für Gerechtigkeit oder Rache stehen kann, wird in der Kampfszene neben diesen Aspekten deutlich mehr die rohe, brachiale Gewalt des Werkzeugs offengelegt. Anders als Goto wird er dabei verletzt, geht zu Boden und wird von hinten mit einem Messer in den Rücken gestochen. Die Szene wirkt jedoch nicht choreographiert, sondern stellt eine explosivartige Brutalität zur Schau, die an einen natürlichen Kampf erinnert.



Abb. 61: Collage aus Manga (Tsuchiya, „Under“ 95), Oh Dae-su vor dem Kampf und seine Gegner (00:00:33)

Diese Wirkung entsteht unter anderem, weil Park in dieser Szene mit einem einzigen Schnitt arbeitet.⁷² Hinzu kommt, dass die Szene im Manga fehlt und ein komplett neues Element des Films ist. Interessant ist außerdem, dass die Manga-Kapitel, die diesen Teil der Narration

⁷² Im Vergleich dazu dauern Schnitte in nicht-action geladenen Szenen in *Oldboy* (2003) durchschnittlich zwischen zehn und 15 Sekunden und in Action-Szenen sogar nur zwei bis sechs Sekunden. Dies verdeutlicht die Bedeutung der Schnitttechnik als wichtiges Stilmittel zum Unterstreichen der Narration.

zeigen, sich durch zahlreiche kleine Kacheln auszeichnen, während der Film von einer langen Kamerafahrt beherrscht wird. Im Manga sieht man Goto, wie er sich hinter zahlreichen Säulen, Türen und Wänden versteckt. Damit wird unterstrichen, wie vorsichtig er ist und dass er seinen Rücken nicht unbeobachtet lassen will. Oh Dae-su hingegen verlässt den Überwachungsraum seines ehemaligen Gefängnisses und erwartet bereits seine Gegner. In der linken Hand hält er den Hammer, der durch seine gelbe Einfärbung in der dunklen Szene besonders heraussticht. Des Weiteren wird gedämpftes Licht sehr traditional eingesetzt, um die moralische Ambiguität der Gewalt und Rache in der Situation zu verdeutlichen (Dix 23). Seine Gegner wiederum werden als lange Schlange gezeigt, die den gesamten Korridor bis zum Aufzug ausfüllt. Während er es sukzessive mit all diesen Gegner aufnimmt, wechselt die Kamera zu einer mehrere Minuten andauernden sich bewegenden Seitenaufnahme von links nach rechts, was der Szene einen natürlichen Fluss verleiht, der Oh Dae-sus Fortschritt im Kampf gegen seine Gegner zeigt. Begleitet wird die Szene von Torrero-Musik, die an einen Stierkampf erinnert und Oh Dae-sus blinde Wut verdeutlicht, die sich im Kampf entlädt. Als weitere Gegner erscheinen, lächelt er, während Blut aus seinen Wunden seinen Hals hinabläuft. Auf visueller und narrativer Ebene wird hier vermittelt, dass er diese Entladung seiner Aggression begrüßt und somit nicht nach Frieden sucht, sondern nach weiterer Gewalt, welche im gesamten Film zum Werkzeug seiner Rache stilisiert wird. Zudem präsentiert die Szene den Wandel, den er seit Beginn der Narration durchlaufen hat. Er befindet sich wieder an dem Ort seiner Gefangenschaft, doch dieses Mal kann er sich dort behaupten, indem er seine Umgebung mittels Gewalt kontrolliert. Oh Dae-sus nunmehr offensichtliche Überlegenheit durch seinen Sieg über mehr als 20 Angreifer positioniert ihn zu diesem Zeitpunkt in der heroischen Rolle entsprechend des Rachemotivs der Trilogie. Indem den Gewaltdarstellungen jedoch jegliche Glorifizierung entsagt wird, richtet sich der Fokus auf die tiefen psychologischen Probleme des Protagonisten. In einer weiteren Szene etwa kriecht Oh Dae-su verletzt am Boden und fordert seine Gegner dennoch auf, weiter zu kämpfen (*Oldboy*, Park 01:00:00), unbesorgt um seine körperliche Unversehrtheit. Auch hier wird wieder die Untrennbarkeit von Körper und Geist hervorgehoben: Oh Dae-su ist seelisch so geschädigt, dass er seinen Körper nur noch als Werkzeug für seine Rachedgedanken einsetzen kann, indem er auf physische Trigger reagiert, die zu explosivartigen Exzessen führen. Anders als im Manga ergibt sich dadurch eine enge Verbindung zwischen dem Einsatz seines Körpers und Gewalt in Form physischer Gewalt (Kampfszenen), psychischer Gewalt (seelische Qualen in Gefangenschaft), sexueller Gewalt (versuchte Vergewaltigung von Mi-Do) und Selbstverletzung (Entfernen seiner Zunge mit einer Schere). Inwiefern es von Lee

beabsichtigt ist, Oh Dae-su mittels dieser Gewaltebenen leiden zu lassen, kann verschieden gedeutet werden. Ein interessantes Indiz ist dabei Mi-Dos Verhalten, die, wie sich herausstellt, ebenfalls durch Hypnose manipuliert ist.

Mi-Do als Marionette Lees

Als sie Oh Dae-su das erste Mal mitteilt, dass sie sich noch nicht für Sex bereit fühlt, nennt Mi-Do ihm einen Song, den sie singen wird, wenn er mit ihr schlafen kann. Dabei erwähnt sie explizit, dass er sie auch dann zum Sex zwingen soll, wenn sie sich wehrt (*Oldboy*, Park 00:31:00). Diese Szene weist drei besonders relevante Details auf. Erstens wird hier das Lied aus dem Manga aufgegriffen. Während der Song im Manga dazu dient, Goto bei der Aufklärung seiner Vergangenheit und der Rückgewinnung seiner Freiheit zu helfen, hat die Musik hier den gegenteiligen Effekt: erst mit dem Erklären des Songs und der Durchführung des Geschlechtsaktes zerstört Oh Dae-su sich die Chance auf eine Zukunft frei von Lees Einfluss. Zweitens ist die Szene Ausdruck des Geschlechterverhältnisses zwischen Mi-Do und Oh Dae-su. Im Manga fleht Eri Goto darum an, mit ihr zu schlafen, weil sie ihre Jungfräulichkeit an einen in ihren Augen würdigen Partner verlieren möchte. In der Verfilmung hingegen ist Mi-Do offensichtlich nicht dazu bereit, sondern triggert mit dem Song eine Situation, in der sie sich Oh Dae-su unterwirft. Indem sie diese Rolle einnimmt, unterscheidet sie sich stark von Eri, die trotz ihrer Naivität und Unerfahrenheit für Goto zur überhöht dargestellten Symbolfigur für Freiheit wird.

Folgt man A. Allens feministischem Machtkonzept, so erfährt Mi-Do weder ein *Empowerment* (power-to), noch Solidarität (power-with) und tritt auch nicht als dominante Figur auf (power-over) (156). Anstelle einer realistischen Darstellung folgen Mi-Do und Oh Dae-su in ihren Persönlichkeitsmerkmalen und Fähigkeiten hyper-traditionellen Geschlechterrollen. Dies wird dadurch untermauert, dass Mi-Do in Abhängigkeit von Oh Dae-su als „Love-Interest“ (Lang o.S.), deutlich jünger als ihr männlicher Counterpart (Lauzen o.S.) und in einem Beruf mit geringem Status dargestellt wird. Im Kontrast dazu ist die Hypermaskulinität des Mangas in der Figur von Oh Dae-su aufgegriffen, der sich hier sexuell aufzwingt und körperlich dominiert. Es zeigt sich somit ein Dominanz-Ungleichgewicht zu Gunsten von Oh Dae-su. Der Protagonist nimmt im Film dabei die Rolle des *Beschützers* ein, als er versucht, Mi-Do außerhalb von Seoul vor Lee in Sicherheit zu bringen (*Oldboy*, Park 01:02:00). Mi-Do hingegen besetzt die klassische Rolle der *Heilerin* als die Schlüsselfigur, die Oh Dae-su wieder mit der Welt verbinden kann. Die Handlung der Rachetragödie lässt die beiden jedoch im Verlauf des Films an ihren Rollen scheitern. Mi-Do kann Oh Dae-

su nicht heilen, sondern trägt zu seinem Untergang bei. Oh Dae-su wiederum beschützt seine Tochter nicht, sondern schadet ihr und beide bleiben Schachfiguren in Lees Spiel.

Diese Dynamik äußert sich auch in dem von Mi-Do angesprochenen Song. Er ist der physische Trigger, der beide dazu bringt, miteinander Geschlechtsverkehr zu haben. Dabei fungiert er als eine befehlsähnliche Suggestion, wie sie bei direkten Methoden der Tranceinduktion angewandt wird. Sowohl Mi-Do als auch Oh Dae-su reagieren mittels des Liedes auf einen autoritären Trigger, der sie in Aktion versetzt. Eine Deutung der Szene ist, dass beide durch Hypnose von Lee stark korrumpiert sind, sodass anzuzweifeln ist, dass es sich um eine wahre Liebe handelt, wie sie im Manga dargestellt wird. Auf abstrakter Ebene wird hier ausgedrückt, dass Romantik Ausdruck von Berührungen, Liedern und weiteren physischen Triggern ist, die ein Paar zueinander führen. Vor allem der Songtext des Liedes „The face I want to see“ mit der Zeile „As I shed my sad tears, you’re the face that I miss“ drückt im Fall von Mi-Do den Verlust der Vaterfigur in ihrer Kindheit aus. Dass ausgerechnet dieses Lied die beiden vereinigt, ist Teil von Lees ausgeklügeltem Plan. Ein weiteres Lied, das auf auditiver Ebene zum Leitmotiv für Mi-Do wird, erklingt mehrmals im Film in verschiedenen Versionen (*Oldboy*, Park 00:53:00, 01:03:00, Abspann), zum ersten Mal jedoch in Mi-Dos Apartment, als sie über ihre Träume von Ameisen spricht (*Oldboy*, Park 00:32:00). Die verschiedenen Versionen zeigen, wie sich die Wahrnehmung der Figur im Verlauf des Films verändert. Die U-Bahn-Szene mit Mi-Dos Träumen ist eine besonders wichtige Stelle, da sie fantastische Elemente beinhaltet und markiert, wie die Handlung allmählich von einem Rachefilm in ein Drama umschwenkt. So klingt die Musik, getragen besonders durch Oboe, Violinen und Klavier, märchenhaft und melancholisch, der Welt entrückt.⁷³ Mi-Dos wiederkehrendes Leitmotiv ist ein Walzer und zeigt den langsamen Tanz, in dem sie und Oh Dae-su sich näherkommen. Dabei bleibt etwas Geheimnisvolles an ihr, dass auf tragische Weise erst im *Face-off* zwischen dem Protagonisten und Antagonisten offengelegt wird.

Die explizit gezeigte Erotik zwischen Mi-Do und Oh Dae-su wird mit der Offenbarung als Tabubruch dargestellt, ein in Parks Filmen wiederkehrendes Thema. Während in *Oldboy* sexuelle Handlungen zwischen Vater und Tochter sowie Bruder und Schwester thematisiert werden, porträtieren weitere seiner Filme ebenfalls Sexualität außerhalb der Norm, etwa in *Lady Vengeance* (2005, Schüler und Lehrer), in *Thirst* (2009, Priester und Frau dessen Freundes) und in *Stoker* (2013, Nichte und Onkel). Der Geschlechtsakt wird dabei zu etwas Monströsem, dass die Monstrosität der Figuren spiegelt. In Oh Dae-sus Fall wird dies

⁷³ Vergleichbare Musik mit einer ähnlichen Zusammensetzung an Instrumenten setzt beispielsweise Regisseur Jean-Pierre Jeunet in *Le Fabuleux Destin d'Amélie Poulain* (2001) mit derselben Wirkung ein. Auch hier wirkt die Protagonistin der Welt entrückt, die sie nicht bewältigen möchte.

in Verbindung mit seiner Triebhaftigkeit gezeigt, als er versucht, Mi-Do zu vergewaltigen, nachdem diese ihn in ihr Haus aufgenommen hat (*Oldboy*, Park 00:30:00). Zwar kommt es nicht zur Vergewaltigung, da sich Mi-Do wehrt, doch die Szene verdeutlicht einen Zusammenhang zwischen sexueller Macht und physischer Gewalt. Dies ist ein wichtiger Unterschied zum Manga, der von der Trope der Hypermaskulinität geprägt ist. Diese äußert sich in einem positiv konnotierten sexuellen Verhältnis, bei dem Frauen mit Goto im Einverständnis schlafen. Mi-Dos Rolle als Schwellenfigur ist für den Unterschied ausschlaggebend. Ihre Figur zeichnet sich durch Uneindeutigkeit und eine ausgeprägte Liminalität aus. Sie hat zwar nicht denselben seelischen Schaden erlitten wie ihr Vater, ist jedoch ebenfalls durch ihre Kindheit stark traumatisiert. So bietet sie ihm im Anschluss an das Ereignis eine arrangierte Vergewaltigung an, wenn sie das Lied aus ihren Kindheitstagen singt. Die Exposition endet kurz darauf mit einer Vogelperspektive, welche die beiden Arm in Arm am Boden ihres Apartments zeigt (*Oldboy*, Park 00:34:00).

Mi-Do bleibt während des gesamten Films ahnungslos über den jahrzehntelangen Konflikt zwischen Lee und Oh Dae-su. Ihre Rolle wird dem Zuschauenden vor allem auf visueller Ebene offenbart. Soo-ah, Lees Schwester, und Mi-Do werden mit roter Farbe identifiziert. Soo-ah fährt zum Beispiel ein rotes Fahrrad und trägt ein rotes Kleid, als sie sich von der Brücke stürzt, um zu sterben.



Abb. 62: Soo-ah und Mi-Do mit roten Elementen (*Oldboy*, Park 01:37:00).

Mi-Do wird ebenfalls in mehreren Szenen mit roter Kleidung (*Oldboy*, Park 01:55:00) gezeigt. Ihre Figur befindet sich häufig in roten Räumen (*Oldboy*, Park 01:04:00 rotes Hotel, 01:37:00 Zimmer aus Abbildung). Dabei ist besonders auffällig, dass ihre Kleidung oder Wände gemustert sind, was darauf hindeutet, dass die Handlung einem Muster folgt, das Lee Woo-jin für seinen Gegner geplant hat. Mi-Do ist als Marionette Lees Teil dieses Plans. Lee und Oh Dae-su werden zudem häufig auf der linken Seite im Bild platziert, was in einer klassischen *Mise-en-Scène* für Antagonisten verwendet wird und Negativität vermittelt. In Szenen zwischen Mi-Do und ihrem Vater wird sie hingegen meist rechts von ihm platziert,

was ihre Ahnungslosigkeit und Unschuld ebenso unterstreicht wie die Szene, in der sie sich Engelsflügel anzieht (*Oldboy*, Park 01:37:00, Abbildung 63). Bei den Flügeln handelt es sich um ein altes Geschenk ihres Vaters, das er für ihren Geburtstag ausgewählt hat (*Oldboy*, Park 00:02:00). Da er jedoch in derselben Nacht entführt wird, erhält Mi-Do die Flügel erst 15 Jahre später. Als sie sie anprobiert, sind diese natürlich zu eng und sie muss mehrfach mit den Schultern zucken und die Träger über ihre Arme zwingen. Dass sie die Flügel mit Mühe noch überstreifen kann, zeigt symbolisch ihren guten Charakter, aber auch, dass ihre Unschuld verfliegen ist und ihre Kindheit vergangen ist und nicht zurückgeholt werden kann. Vor der großen Konfrontation zwischen dem Protagonisten und Antagonisten betet Mi-Do dafür, dass Lee sich vor Oh Dae-su niederwerfen und ihn um Verzeihung anflehen wird. Auf makabre Weise verwandelt sich ihre Hoffnung in das exakte Gegenteil, als Oh Dae-su vor seinem Feind kriecht und ihn anbettelt, sie zu schützen. Anders als im Manga kann Lee im Vergleich zu Oh Dae-su als der bessere Stratege betrachtet werden. Dieser ist nicht so gelassen wie Goto, sondern agiert deutlich impulsiver.

Lee und Oh Dae-su werden von ihren Rachedgedanken verschlungen

Oldboy wird durch die Freiheiten, die sich der Regisseur nimmt, zu einem Film, der Aspekte des Martial Arts-Genres und des Liebesdramas aufgreift. Die Parallele zwischen Manga und Film ist trotz der Änderungen überraschend ausgeprägt. Mit überragender Präzision verwickelt der Antagonist den Protagonisten in ein Spiel, bei dem jeder Zug bereits durchexerziert zu sein scheint. Goto bzw. Oh Dae-su sind diesem teilweise vollständig ausgesetzt. Gleichzeitig versuchen beide, die Züge zu verändern, ihren Gegner zu überraschen und sich ihm zu widersetzen. Im Manga und Film triumphiert der Protagonist über seinen Widersacher. Aufgrund der Genreadaption hin zum Drama erweist sich Oh Dae-sus Schicksal jedoch weniger als Happy End als das Schicksal von Goto. Er folgt stattdessen einem vorgegebenen Muster, das von Lee diktiert wird. Dies wird an der Farbe Lila deutlich, die mit dem Antagonisten assoziiert wird und traditionell für das Mysterium, aber auch Grausamkeit und Macht steht.



Abb. 63: Die Farbe Lila: Oh Dae-su während er hypnositiert wird, während er Lee nachspioniert (*Oldboy*, Park 01:23:00) und Lees Geschenk in einer Nahaufnahme mit Lichtakzent (*Oldboy*, Park 01:36:00)

Im Verlauf der Narration platziert Lee Woo-jin mehrere Geschenke für Oh Dae-su, die sich in lila-gemusterten Kartons befinden (*Oldboy*, Park 01:06:00, 01:36:00, 01:41:00). Auf symbolischer Eben wird dadurch Lees Böswilligkeit gegenüber Oh Dae-su, die Verfolgung seines Plans nach einem vorgegebenen Muster und Oh Dae-sus Unwissenheit ausgedrückt, da dieser den Inhalt stets erst kennt, wenn er das Paket öffnet. So offenbart sich Oh Dae-sus Verwandtschaft mit Mi-Do für ihn in der finalen Begegnung mit Lee ebenfalls in Form eines weiteren Geschenks (*Oldboy*, Park 01:36:00). Nachdem er das Paket geöffnet hat, findet er darin ein Fotoalbum. Die Aufnahmen, als er die Bilder sieht, wirken so, als ob das Durchblättern des Buches gegen seinen Willen stattfindet, da seine Hände nicht zu sehen sind, während Seite um Seite Lees Rache offengelegt wird (*Oldboy*, Park 01:36:00). Lila taucht auch in weiteren Szenen immer wieder auf um zu zeigen, dass Lee das Leben seines Gegners komplett durchdrungen hat und Oh Dae-su nach seiner Entlassung sich nur in einem größeren Gefängnis befindet.

Da Goto im Manga deutlich stoischer und neugieriger auftritt, erinnert die Begegnung dort mehr an einen sportlichen Wettkampf zwischen zwei Rivalen beziehungsweise an ein Wettabkommen. Dies ist der Begegnung zwischen Light und L aus *Death Note* dadurch in ihren Grundzügen recht ähnlich. In *Oldboy* steht bei der Begegnung zwischen Oh Dae-su und Lee jedoch weniger ein intellektuelles Kräftemessen im Vordergrund, sondern der Wunsch nach Rache. Park sieht Rachsucht als den Kern jeder Gesellschaft an (Choe 47). Er erachtet Rachegechichten daher als zentrale Metapher für das menschliche Leben (Choe 47). Indem es sich bei *Oldboy* um eine Rachetragödie handelt, nimmt der Regisseur der Trope gegenüber aber eine negative Stellung ein. Bereits Oh Dae-sus Nachspionieren, dass den Rachekreislauf anstößt, wird durch die Farbgebung in Lila (Abbildung 64, Mitte) in ein schlechtes Licht gerückt. Das Loch im Fenster gleicht der Linse einer Kamera, sodass Oh Dae-sus Spionage einen voyeuristischen Aspekt erhält. In der Handlung nach Soo-ahs Tod versuchen Oh Dae-su und Lee einen ausweglosen Kampf gegen die Zeit zu gewinnen. Die Ursache ihres Schmerzes, für den sie sich am jeweils anderen rächen wollen, liegt in der Vergangenheit. Diese Umstände können sie nicht mehr ändern, da sie die Zeit nicht zurückdrehen können. Symbolisch wird dies durch die zahlreichen Uhren, die, unabhängig von den Handlungen des Antagonisten und Protagonisten, unermüdlich voranschreiten und somit die Sinnlosigkeit von Rache aufzeigen. Die Narration präsentiert einen Kreislauf des Leidens und der Rachsucht, die letztlich zum Tod der beiden Figuren führt. Während Lee Woo-jin sich erschießt, engagiert Oh Dae-su eine Hypnotiseurin, die ihn anweist, sein wissendes Ich sterben zu lassen. So ereilt beide dasselbe Schicksal, doch zunächst verfolgen beide

unterschiedliche Rachedanken. Park stellt diese als sich polar gegenüberstehende Extreme vor: Lees Rache bezieht sich auf ein vergangenes Unrecht und ist über Jahre hinweg nicht sichtbar. Er nimmt sich mehr als ein Jahrzehnt Zeit, um seinen Plan zu perfektionieren und Oh Dae-sus Schritte vorherzusehen: „I’m a sort of scholar. And my major is you“ (*Oldboy*, Park 00:26:00). Lee stellt für Oh Dae-su im Film die Rolle des *Keeper of the truth* dar und begibt sich somit in eine übergeordnete Machtposition. Er erhebt damit seinen Racheplan für sich selbst in den Rang eines Meisterwerkes, dessen Abschluss er anstrebt. Folgt man Nietzsches Philosophie, so strebt Lee Woo-jin eine Entschädigung für seine Qualen an, indem er sich Vergnügen bereitet, seinen machtlosen Gegner zu dominieren und zu verletzen (Nietzsche 45) Mit Erfüllung seines Ziels verliert Lee Woo-jin jedoch seine Daseins-Berechtigung und begeht Selbstmord.

Oh Dae-sus Rachedanken hingegen werden von ihm aktiv mit seiner Freilassung verfolgt, auf die er sich körperlich vorbereitet. Seine Rachedelüste äußern sich in seiner gewalttätigen, explosiven Natur. Während seiner Gefangenschaft hat er Teile seines Menschseins verloren. Da er zudem Lees Rache nicht rationalisieren kann – er kennt die Motive nicht und weiß lange Zeit nicht, wer ihn eingesperrt hat – gleicht seine Reaktion der eines wilden Tieres, das in die Ecke getrieben und verletzt wurde. Dabei ist Oh Dae-su sich durchaus bewusst, dass sein Streben nach Rache ihn zu verschlingen droht: „When my vengence is over, can I return to being Oh Dae-su?“ (*Oldboy*, Park 00:46:00). Damit droht ihm eine ähnliche Gefahr wie seinem Widersacher Lee. Er erinnert hier außerdem als Anti-Held an Light aus *Death Note*, der sich im Zuge seines Spiels ebenfalls stark verändert, in andere Rollen schlüpft und schließlich sich selbst verliert. Oh Dae-sus Fehlleitung wird in der Konfrontation in einer Szene besonders prägnant festgehalten.



Abb. 64: Oh Dae-su im Restaurant und auf Verfolgungsjagd (*Oldboy*, Park 00:38:00 – 00:39:00).

Als er sich auf die Suche nach seinem Widersacher macht, besucht er verschiedene Gyoza-Restaurants, um durch den Geschmack den Lieferanten seines Essens in Gefangenschaft zu identifizieren. Als er das richtige Restaurant findet, wird sein Gesicht hinter seinen roten Essstäbchen gezeigt, die er sich Zellengittern gleich vors Gesicht hält (*Oldboy*, Park

00:38:00). Direkt danach folgt er vom Restaurant aus einem Liefer-Motorrad. In einer Halbtotalen wird er dabei in einer Rechts-nach-Links-Bewegung gezeigt, wie er sich einen steilen Hügel hinauf kämpft. Seine Laufbewegung markiert seinen Kampf symbolisch als Rückschritt und steht für eine Rache, die es nicht wert ist, dafür zu kämpfen. Zudem arbeitet Kim heraus, dass gerade die beiden genannten Szenen Oh Dae-su an Orte vorbeiführen, die distinkt für Südkorea sind (86). Straßen, Apartment-Komplexe, U-Bahnen und sogar die chinesischen Restaurants beschreibt Kim als unverkennbar koreanisch (86). Seoul als Drehort ist in einigen Szenen zu erkennen. Damit liefert Kim in der zuvor behandelten Debatte um die kulturelle Zuordnung des Werkes einen Beitrag und unterstreicht, dass es sich auch vom japanischen Original im *Setting* klar unterscheidet.

Auf der Suche nach seinem Kontrahenten stolpert Oh Dae-su darüber hinaus über die Lösung des Rätsels, weshalb er eingesperrt wurde. Im Manga liegt der Fokus auf der Suche nach diesem Grund und die Erinnerungen kommen zu Goto durch Trigger in Form von Liedern, aber auch durch eine Suche in seinem Inneren zurück, nachdem Goto etwa durch Meditation Klarheit in sich selbst schafft. Oh Dae-sus zurückkehrende Erinnerungen zeigt Park in Form einer Rückblende, in dem der erwachsene Oh Dae-su zahllose Treppen auf seinem ehemaligen High School-Gelände erklimmt, wobei die Ansicht um 90 Grad gedreht ist und zeigt, dass die Erinnerungen nur widerwillig zurückkehren.



Abb. 65: Rückblende zu Oh Dae-sus Schulzeit (*Oldboy*, Park 01:19:00)

Als er dann beobachtet, wie Lee und seine Schwester sich lieben, wird dies sehr explizit und kompakt gezeigt (*Oldboy*, Park 01:23:00). Diese Erinnerung wird einmalig komplett dargestellt, während Goto im Manga immer wieder Erinnerungsbruchteile erreichen, was die

jeweils unterschiedliche Fokussierung der Suche und der Rache der beiden Protagonisten unterstreicht.

Oh Dae-sus Rachewunsch kumuliert im *Showdown* zwischen Lee und ihm (*Oldboy*, Park 01:27:00), welcher mit zahllosen symbolischen Stilelementen angereichert ist. Der Code zu Lees Apartment enthält eine symbolische Vier, die in Korea für Unglück steht. Zudem scheitert Oh Dae-su daran, den Zugangscodex zu Lees Wohnung selbst herauszufinden. Stattdessen tritt Lee zu ihm in den Aufzug und gewährt ihm Eintritt. Dies deutet bereits darauf hin, wer die Oberhand behalten wird. Bevor die beiden sich verbal konfrontieren, entkleidet sich Lee und duscht (*Oldboy*, Park 01:30:00), was auf ein gestörtes Körperverhältnis seinerseits verweist, aber auch eine Machtdemonstration darstellt: er entblößt seinen verletzlichen Körper, weil er weiß, dass er das Kräftemessen dominieren wird. Als er aus der Dusche tritt, sieht man die Tätowierung eines Kreuzes oberhalb seines Steißbeins. In Lees Fall ist das Kreuz jedoch nicht als Ergebnis gegenüber Jesus zu verstehen, sondern eher als Verachtung, was durch die Platzierung bereits angedeutet, durch seinen Charakter aber auch bestätigt wird. Lee hat sich bereits selbst zum Richter über das Leben anderer ernannt. Die Tätowierung ist also ein weiterer Akt der Arroganz seinerseits. Zudem gibt seine Anti-Religiosität Aufschluss darüber, weshalb er sich entschieden hat, seine Rache selbst in die Hand zu nehmen. Nach der Dusche kleidet er sich in ein weißes Hemd und Anzughose. Die Zeremonie unterstreicht, welche Bedeutung das Treffen für ihn hat. Während er sich vor einem übergroßen Spiegel ankleidet, beginnt der verbale Austausch. Der Spiegel zeigt, dass Lee die Realität nur noch verzerrt und nicht mehr direkt sieht. Dabei verkündet er auch die Vergangenheit, wie durch Bilder seiner Schwester ausgedrückt wird.



Abb. 66: Bergmans *Persona* (1966) und Lee in *Oldboy* vor seinem Spiegel mit Bildern von Soo-Ah im Hintergrund (*Oldboy*, Park 01:32:00)

Die in Abbildung 67 zu sehende Einstellung in *Oldboy* übernimmt Park aus Bergmans Film *Persona* (1966), wie im direkten Vergleich zu sehen ist. Die beiden Hauptfiguren aus *Persona*, Elisabeth und Alma, entwickeln eine sonderbare Beziehung in gegenseitiger

Abhängigkeit zueinander. Während die eine schweigt, teilt die andere ihre private Geschichte. Dies stimmt inhaltlich mit dem überein, was Park transportiert, wenn er sich Bergmans Einstellungen bedient und diese kopiert. In der Szene geht es darum, dass Lee sein Innerstes mit Oh Dae-su teilt. Der Spiegel erlaubt es, dass Lee sich selbst und Oh Dae-su sieht, aber gleichzeitig beide Figuren in einer Einstellung gezeigt werden können. Indem sich die beiden in dem Spiegel sehen, entsteht eine Verzerrung der Realität, die beide untrennbar in dem gespiegelten Bild verbindet. Zudem ist diese visuelle Ästhetik Ausdruck transnationaler Einflüsse, die der Regisseur in den Film einfließen lässt.

Als Oh Dae-su schließlich seine Einwände vorträgt, berührt oder überrascht seinen Gegner nichts davon. Verschlungen von seiner Rache ist Lee zudem soweit von der Realität entfernt, dass er keine Schuld bei sich erkennen kann – so wäscht er beispielsweise symbolisch seine Hände in Unschuld, nachdem er seinen eigenen Gefolgsmann getötet hat (*Oldboy*, Park 01:40:00). Als Lee am Zug ist, fordert er Oh Dae-su freudig und ungeduldig dazu auf, das lilafarbene Geschenk zu öffnen (*Oldboy*, Park 01:36:00).

Bis zu diesem Zeitpunkt hat Oh Dae-su nahezu rastlos nach dem wahren Grund seiner Gefangenschaft gesucht. Als er diesen schließlich erfährt, attackiert er impulsiv Lee, dessen Gefolgsmann Mr. Han ihn brutal in Glasscheiben schmettert (*Oldboy*, Park 01:37:00), was in langen Einstellungen mehrfach gezeigt werden. Die zerbrochenen Scherben symbolisieren dabei Oh Dae-sus Psyche. Auditiv wird die Szene von Musik begleitet, die jedoch so gedämpft gespielt wird, dass der Eindruck entsteht, Oh Dae-su befinde sich unter einer Glocke. Auf visueller Ebene ist die Szene überwiegend durch eine handgehaltene Kameraführung geprägt, was einen dokumentarischen und somit realistischen Eindruck evoziert und die Darstellung von Oh Dae-sus Emotionen verstärkt (Albright 34). Es wird seine Angst gegenüber den traumatisierenden Informationen und sein Kontrollverlust im Kräftemessen mit Lee gezeigt. Die Szene weist eine ineinandergreifende Komposition aus narrativer, auditiver und visueller Ebene auf.

Mit dieser Offenbarung zerbrechen Oh Dae-sus Verstand und die Chance auf ein heiles Leben endgültig. Als er dies erkennt, fällt er schamlos vor seinem Widersacher auf die Knie und fleht darum, die Wahrheit zu verschleiern und nicht an Mi-Do dringen zu lassen. Er geht dafür sogar soweit, Lees Schuh abzulecken und ihm die High School-Hymne aus ihrer Schulzeit vorzusingen (*Oldboy*, Park 01:44:00). In Anlehnung an den Manga entsteht hier die Resonanz zwischen der aktuellen Handlung und dem Trauma aus Schulzeiten, auf das die Geschichte zurückgeht.

Die Verbindung zwischen den beiden wird kurz vor Lees Tod noch einmal betont, nachdem er sich die Frage stellt „Now, what will I live for?“ (*Oldboy*, Park 01:47:00). Er legt seinen Kopf an Oh Dae-sus und umarmt ihn, als er ihm seine Waffe an die Schläfe hält. In dieser Umarmung, die für beide tödlich enden kann, wirken sie mehr wie Liebende als Feinde. Tatsächlich hat ihr Streben nach Rache ein Band zwischen ihnen geschaffen. Diese Verbindung – ausgehend von Schulzeiten – wird bereits im Manga auf narrativer Ebene dargestellt und erinnert abermals an *Death Note*. Auch hier fällt es Light schwer, die Leere, die durch den Tod seines Gegners L entsteht, zu verarbeiten. In der Szene zwischen Lee und Oh Dae-su wechselt die Kamera mit einer 180-Grad-Drehung zum Gesicht des Protagonisten und verdeutlicht, dass Oh Dae-su dieses Ende ebenfalls willkommen heißt. Doch Lee feuert nicht ab, sondern wählt den alleinigen Selbstmord, während er vor seinem inneren Auge dem Tod seiner Schwester gedenkt (*Oldboy*, Park 01:51:00). Dies verdeutlicht erneut, dass seine Rache an Oh Dae-su ihn am Leben gehalten hat und er nun frei ist, seiner Schwester zu folgen. Der Film beginnt als Rache Geschichte, in der Oh Dae-su seinen Peiniger finden möchte, endet jedoch damit, dass Lee seine Rache erhält, während der Film den Niedergang Oh Dae-sus porträtiert. Park erläutert in einem Interview seine Figuren: „My films are stories of people who place the blame for their actions on others because they refuse to take on the blame themselves“ („Cinema with Bite“ o.S.). Lee weigert sich zu sehen, dass er für die Schwangerschaft und den Selbstmord seiner Schwester verantwortlich ist. Oh Dae-su hingegen hat das Leben seiner Familie schon vor seiner Gefangenschaft belastet und zu Schulzeiten Gerüchte verbreitet. Dennoch will er ebenfalls sämtliche Schuld bei seinem Widersacher sehen, was für Park typisch Verdrängung und schlechtes Gewissen als Kernthemen adressiert, denen Rache Gedanken zu Grunde liegen („Cinema with Bite“ o.S.).

Protagonist und Antagonist entbehren am Ende des Films gleichermaßen ihrer Menschlichkeit und stehen als Sinnbild dafür, dass Rache ihren Tribut fordert. Im Manga triumphiert Goto über Kakinuma und ist bereit für die nächste Herausforderung. Die Form dieser Herausforderung bleibt jedoch offen. Oh Dae-sus Wahl, seine Erinnerungen auszulöschen, ist hingegen eine endgültige Wahl. Sie ist situationsgetrieben und verwirft die Idee einer transzendentalen Moral. Sein grimassenhaftes Lächeln am Ende des Films bleibt zweideutig. Auf der einen Seite könnte es sein, dass er sein monströses Ich nicht hinter sich lassen konnte und sich an alles erinnert. Andererseits könnte es sein, dass er erfolgreich vergessen konnte und seinem Motto „Laugh and the world laughs with you. Weep and you weep alone“ folgt, das ihn über den Film hinweg begleitet (*Oldboy*, Park 00:07:00, 00:21:00) und das er mehrmals ausspricht. Er zitiert damit einen Vers aus dem Gedicht „Solitude“ von Ella

Wheeler Wilcox. Es ist anzunehmen, dass er lächelt, um seine Einsamkeit zu überwinden. Angesichts der Ambivalenz des Endes und der Vielschichtigkeit von Wilcox Gedicht sticht hier jedoch die Einsamkeit als natürlicher Zustand hervor, der nicht überwindbar ist, was wiederum die Fehlintonation seiner Handlungen betont. Diese verfolgt ihn trotz seiner Neugeburt im Schnee, die ein Leben frei von Sünde ermöglichen sollte.

Die Auflösung schließt den Film ab, dessen gesamte Narration mit universellen Themen wie Rache, Gewalt und sozialen Beziehungen arbeitet. In der Forschung ist es sehr strittig, ob *Oldboy* die koreanische Kultur repräsentiert und wenn ja, ob er trotz oder gerade deswegen so erfolgreich ist. Wie auch Lee in ihrer Arbeit zum Werk argumentiert, zeigt meine Analyse, dass das Werk distinktive koreanische Qualitäten enthält, ohne, dass darauf zwangsläufig dessen Erfolg begründet werden kann (210). Vielmehr sind es „universal or familiar styles, themes and generic thriller elements“ (Lee 210), die Park in seiner Interpretation umsetzt.

5.3 „I don't want you to go“ – Soziale Bindungen in Spike Lees Film *Oldboy* (2013)

Zehn Jahre nach der Verfilmung durch Park wird mit Spike Lees *Oldboy* (2013) eine erste amerikanische Adaption umgesetzt. Spätestens seit der Veröffentlichung von Massoods *The Spike Lee Reader* aus dem Jahr 2008 ist der Regisseur mit seinen mehr als 25 Filmen in das akademische Interesse gerückt. Lee wird die Initiierung des afroamerikanischen Films als Genre zugeschrieben, zumal aufgrund seiner Filmhistorie eine untrennbare Verbindung zwischen dem Regisseur und dem afroamerikanischen Film besteht. *Oldboy* ist Lees erster Film, dessen Hauptfigur in der Besetzung mit Josh Brolin nicht afroamerikanischer Herkunft ist. Vermutlich aufgrund der schlechten Rezeption des Filmes gibt es allerdings sehr wenig Forschung zu *Oldboy*. Die Verfilmung ist zum damaligen Zeitpunkt die erste Re-Interpretation, die Spike Lee umgesetzt hat (Kastrenakes und Bishop o.S.). Allerdings ist dabei strittig, ob es sich bei Lees Variante um eine Adaption des Mangas oder des koreanischen Films handelt. Während viele den Film als Remake von Parks Film verstehen, besteht Lee darauf, dass es sich um eine neue Interpretation des Mangas von Garon Tsuchiya handelt (Kermode o.S.). Die Filmanalyse zeigt, dass Elemente, in denen der amerikanische Film vom Original-Manga und der koreanischen Umsetzung abweicht, auf Impulse zurückgehen, die charakteristisch für die *Spike Lee Persona* sind.⁷⁴ Die neuere Verfilmung des *Oldboy*-Manga-

⁷⁴ Lee selbst bezieht sich während eines Interviews mit Crowdus und Georgakas aus dem Jahr 2001 auf eine sogenannte *Spike Lee Persona* (4-9)

Klassikers ist in den Kritiken sehr umstritten, nachdem sogar Lee selbst und sein Hauptdarsteller Josh Brolin sich über die vom Filmstudio stark gekürzte und freigegebene Version kritisch äußerten (Khatchatourian o.S.). Ein Markenzeichen von Spike Lee-Filmen ist unter anderem, dass der Regisseur als meist unabhängiger Produzent sich das Privileg vorbehält, über den finalen Schnitt zu entscheiden. Durch die Kürzung der ursprünglich drei Stunden langen Version durch das Studio fühlte Lee sich in seinen kreativen Eigentumsrechten am Film eingeschränkt, worauf er sich von der Produktion distanzierte (Khatchatourian o.S.).

Die *Femme Fatale* als Untergang des ‚normalen Mannes‘

Eine der relevantesten Änderungen zu den beiden anderen Umsetzungen ist zunächst das Stimmungsbild des Films. In der 2003er-Verfilmung ergibt sich eine berauschte, düstere Atmosphäre durch den Genre-Mix aus Action-Thriller, Mystery-Film und in der Resolution verstörendes Drama. Die Atmosphäre wird in Lees Umsetzung durch Realismus verdrängt. Ab der Exposition werden Fakten über den Protagonisten Joe Doucett und dessen *Backstory* vermittelt, die den Eindruck der Plausibilität verstärken. Dadurch wird der Film zu einer Geschichte, die im realen Leben denkbar ist. Joe wirkt, wenn auch problembeladen, sehr durchschnittlich. Surreale und kafkaesque wirkende Elemente aus Parks Film, wie beispielsweise menschengroße Ameisen, werden ausgelassen. Joes Darstellung im Film zeigt in den ersten Minuten einen Mann, der geschieden ist, trinkt und sich als Casanova der Moderne versteht. Seine Haltung gegenüber seiner Arbeit und seine von Sexismus geprägten Avancen gegenüber Frauen zeigen einerseits die Mängel seines Charakters zu Beginn der Narration auf. Zudem lese ich darin jedoch auch eine Kritik an der amerikanischen Gesellschaft, da Joe sich im System über lange Zeit erfolgreich bewegt, bis es schließlich zu dem verhängnisvollen Abend kommt. Sein Lebensstil, den er in den USA lebt, hat ihn korrumpiert. Da sein Alkoholismus sehr exzessiv dargestellt wird, wird früh der Eindruck geweckt, dass es sich um ein Symptom einer unterschwellig vorhandenen Schuld und den Versuch handelt, dieser zu entfliehen. Die Symbolfunktion seiner Sucht spiegelt sich auch in der erzählten Zeit dieser Szenen wider, die in Lees Version einen deutlich größeren Zeitraum einnimmt als in Parks. Auf auditiver Ebene arbeitet Lee damit, dass er Joe schreiend durch die Straßen ziehen lässt. Die hohe Lautstärke der Geräusche, die er über mehrere Minuten verursacht, erzeugt ein bedrohliches, aber auch verzweifertes Bild der Hauptfigur. Dies wird durch eine *Run-and-Gun*-Kameraführung verstärkt, die Joe von hinten in ständiger, ruckartiger Bewegung zeigt (*Oldboy*, Lee 00:07:00) und die Instabilität seines Lebens und seinen häufig

betrunkenen Zustand vermittelt. An seinem letzten Abend in Freiheit greift er noch eine Frau auf der Straße auf, bevor er in einem Hotel-Zimmer aufwacht (*Oldboy*, Lee 00:09:50), das die nächsten 20 Jahre sein Gefängnis sein wird. Lee wählt für die Gefangenschaft einen längeren Zeitraum, als Tsushiya und Park in ihren Werken. Da er ebenfalls mit einer inzestuösen Beziehung zwischen dem Protagonisten und seiner Tochter arbeitet, wählt er diesen Zeitraum, damit Mia nicht mehr ein Mädchen, sondern eine erwachsene Frau ist. Zudem verdeutlichen die 20 Jahre, wie ausgeklügelt der Plan von Antagonist Adrian ist. Bei der Frau, der Joe auf der Straße begegnet, handelt es sich um Haeng-Bok, die Geliebte des Antagonisten Adrian. Aufgrund der grellen Farbgebung der Figur wirkt sie surrealistisch. Sie nimmt die Rolle einer *Femme Fatale* ein, indem sie Joe verführt und einsperrt. Ihre Rolle wird deutlich mehr in den Vordergrund gestellt, als ihr männliches Äquivalent Mr.Han in Parks Film. Dieser bleibt über die Handlung hinweg sehr unscheinbar. Haeng-Bok hingegen wird auf Filmplakaten mit rotem Hintergrund bereits beworben (Abbildung 68). Ihre schattenhaft erkennbare Figur in Kombination mit Absatzschuhen sind ein prominentes Kennzeichen der *Femme Fatale*, die allgemein hin als undurchsichtig gilt. Haeng-Bok wird als Kampfkünstlerin inszeniert, die sich im Nahkampf als überaus gefährlich erweist. In anderen Szenen wird sie sexualisiert dargestellt, wenn sie beispielsweise Adrian in einer Badewanne wäscht oder in Dessous auf seinem Bett liegt. Laut Funnell entspricht diese stereotypische Darstellung von Haeng-Bok dem Typ der „deadly China doll“, die sie als gefährlich, attraktiv, exotisch und eifrig zu gefallen beschreibt (115). Ihre Exotik wird hervorgehoben, indem sie ein Geisha-Kostüm trägt und einen gelben Regenschirm mit sich führt, der auch als japanischer Sonnenschirm fungiert. Ihr koreanischer Name, der ‚Glücklich sein‘ bedeutet, exotisiert ihre Figur ebenfalls. Dies steht in einem Kontrast zu ihrer Rolle als Schatten des Antagonisten, der das Glück anderer zerstören möchte, da er selbst nicht mehr glücklich ist. Joe beschreibt diesen mit den Worten „The one who calls me doesn’t know what happy means“ (*Oldboy*, Lee 00:43:20). Durch den koreanischen Namen wird eine Sprachbarriere geschaffen, die Haeng-



Abb. 67: Filmplakat mit Haeng-Bok (*Oldboy*, Lee)

seinem Bett liegt. Laut Funnell entspricht diese stereotypische Darstellung von Haeng-Bok dem Typ der „deadly China doll“, die sie als gefährlich, attraktiv, exotisch und eifrig zu gefallen beschreibt (115). Ihre Exotik wird hervorgehoben, indem sie ein Geisha-Kostüm trägt und einen gelben Regenschirm mit sich führt, der auch als japanischer Sonnenschirm fungiert. Ihr koreanischer Name, der ‚Glücklich sein‘ bedeutet, exotisiert ihre Figur ebenfalls. Dies steht in einem Kontrast zu ihrer Rolle als Schatten des Antagonisten, der das Glück anderer zerstören möchte, da er selbst nicht mehr glücklich ist. Joe beschreibt diesen mit den Worten „The one who calls me doesn’t know what happy means“ (*Oldboy*, Lee 00:43:20). Durch den koreanischen Namen wird eine Sprachbarriere geschaffen, die Haeng-

Bok und ihre Bedeutung undurchsichtiger machen. In der Szene, in der Joe Haeng-Bok trifft, steht er alleine im Regen. Wie in den Bann gezogen, nähert er sich Haeng-Bok, die auf seine Rufe verbal nicht reagiert. Durch eine extreme Vogelperspektive mit einem 90-Grad-Winkel sieht man lediglich Joe von oben durch den Regen taumeln, während seine Umgebung verborgen bleibt. So wird Haeng-Bok mit ihrem Regenschirm erst sichtbar, als Joe unter diesen tritt. Die Musik nimmt dabei einen bedrohlichen Klang an, der eine Diskrepanz zum vermeintlichen Schutz des Schirms vor dem Regen bildet. Die musikalische Untermalung weist auf Haeng-Bok selbst hin. Nachdem Joe unter dem Schirm ist, wechselt die Kameraführung wieder in eine Vogelperspektive auf den gelben Schirm, der mit 20 Strichen auf der Oberseite bemalt ist. Die Perspektive ist sehr extrem, sodass sie desorientierend wirkt. Einerseits zeigt dies Joes mentalen Zustand, andererseits ist es passend zu seiner Figur, die orientierungslos im Leben steht. Die Beleuchtung ist sehr dunkel. Dadurch stehen einzelne, farblich stark saturierte Elemente, wie Haeng-Boks Regenschirm, besonders hervor. Visuell sind viele Szenen dunkel gehalten und es wird immer wieder mit Neon-Farben und Saturierungen gearbeitet.



Abb. 68: Joe tritt unter Haeng-Boks Regenschirm (*Oldboy*, Lee 00:09:30 – 00:09:50).

Dadurch wird der Eindruck einer Großstadt, passend zum *Setting* New York, erweckt. Die Szene kennzeichnet den Beginn von Joes Gefangenschaft, in der er keinerlei persönlichen Kontakt mit der Außenwelt hat. So wie der Schirm ihn von dem Regen isoliert, wird seine Kammer ihn vom Rest der Welt isolieren.

Die Macht der Medien und Joes Vaterinstinkt als Sub-Plots

Über den Fernseher in seinem Gefängniszimmer erfährt Joe, dass er als Vergewaltiger und Mörder seiner Exfrau von den staatlichen Behörden gesucht wird. Im Verlauf der Zeit sind die Nachrichten im Fernsehen zudem mit realen historischen Ereignissen gespickt, die ein Gefühl des Zeitverstreichens erwecken: Bill Clintons Wiederwahl (1996), der 11. September (2001), Krieg im Irak (2003), Hurrikan Katrina (2005) und Obamas Wahl zum Präsidenten (2008). Auch diesem Handlungsteil widmet Lee eine längere Dauer als in der 2003er-Verfilmung (*Oldboy*, Lee 00:25:00). Zudem fällt auf, dass die Nachrichten sich nicht auf die Weltbühne konzentrieren, wie in Parks Film, sondern lediglich amerikanische Ereignisse

präsentiert werden. Anstelle eines transnationalen, wird hier also ein nach innen gerichtetes Bild des USA-Geschehens vermittelt. So verstreichen in den ersten 25 Minuten Erzählzeit rund 15 Jahre erzählte Zeit. Neben einer Amerikanisierung der Außenwelt, die für Joe über das Medium erfahrbar ist, nutzt Lee dieses hauptsächlich, um die Macht der Medien zu präsentieren, ihr Publikum zu manipulieren (Martin 199). Denn erst als er eines Tages eine Reportage über seine Tochter Mia im Fernsehen sieht, findet Joe die Kraft, seine Situation verändern zu wollen. Tatsächlich gehört dies aber zum Plan von Adrian, der diese Show produziert, um Joe zu täuschen („Isn't it amazing? People just believe whatever they see on television“, *Oldboy*, Lee 01:32:30). Martin, der die Macht der Medien als „sub plot“ in *Oldboy* bezeichnet, bemerkt, dass Joes komplettes Weltbild auf dem Vertrauen in die Richtigkeit der Medien aufgebaut ist (199).⁷⁵ Während Park die Medien zur zeitlichen Verordnungsung nutzt, kreiert Lee aus den Medien die Lüge, die Joe Lebensmut schöpfen lässt. Er beginnt mit hartem körperlichem Training, um aus seinem Gefängnis ausbrechen zu können. Die Szene wird musikalisch mit heroisch klingenden Trompeten und Violinen begleitet (*Oldboy*, Lee 00:28:00). Auf auditiver Ebene wird dadurch erstmals ein positiver Eindruck von Joe vermittelt. Joe reinigt seinen Körper von Alkohol und unterzieht sich einem harten Training. Dadurch findet eine Annäherung zwischen Geist und Körper statt – etwas, dass er in der Vergangenheit als „primitive“ (*Oldboy*, Lee 00:03:30) abgelehnt hat. Joe entwickelt sich in seinem Training nicht zu einem heldenhaften Kampfkünstler wie Goto im Manga. Er wird jedoch auch nicht so animalisch wie Oh Dae-su während seiner Gefangenschaft im koreanischen Film.

Die Exposition des Films wird vornehmlich genutzt, um einen Wandel in Joe aufzuzeigen und ihn als dynamischen Charakter zu präsentieren. Martin sieht darin ein „Softening“ der Hauptfigur im Vergleich zu Oh Dae-su, die er wiederum auf eine Amerikanisierung zurückführt (203). Er stützt seine Argumentation auf die Charaktereigenschaften von Joe, der nach dem Guten strebt, was eine stereotypische Eigenschaft des Protagonisten ist. Diesem charakterlichen Wandel wird sowohl auf der Ebene der erzählten Zeit als auch der Erzählzeit ein großer Raum gegeben: der Protagonist entwickelt sich von einem Mann, der den Geburtstag seiner kleinen Tochter vergisst, zu einem Vater, der starke Gefühle für diese empfindet. Martin stellt fest, dass Joes väterlicher Instinkt sich vor allem in liebevollen Briefen an seine Tochter äußert, obwohl er weiß, dass sie diese nie bekommen wird (203). Seine

⁷⁵ Der Autor schreibt weiter, dass dieses Thema an Lees Frustration mit den Medien anknüpft, sowie seiner Überzeugung, dass die Repräsentation von Afroamerikanern in Nachrichten und Unterhaltung rassistisch geprägt ist. Diese Deutung stützt Lees Anspruch, dass es sich bei *Oldboy* um eine Reinterpretation anstelle eines einfachen Remakes handelt (Martin 199).

Briefe bilden einen Kontrast zu Oh Dae-sus Namensliste, mit der er versucht denjenigen zu identifizieren, der ihn eingesperrt hat (Martin 203). Das Rachemotiv wird prominent als Leitmotiv in der koreanischen Verfilmung platziert, während für den amerikanischen Film weitere wichtige *Sub-Plots* existieren. Einer der wichtigsten ist dabei Joes Vatergefühle für Mia. Neben den Briefen sieht er sie immer wieder im Fernsehen und reagiert darauf sehr emotional. In einer weiteren Szene werden Joes dominant werdenden Vatergefühle deutlich, als er sich einer Ratte und deren Babys annimmt. In zahlreichen Nahaufnahmen wird gezeigt, wie er mit den Tieren beruhigend redet und sich als deren Beschützer versteht. Dies schlägt in Verzweiflung um, als er eines Tages anstelle seines Essens die Ratten tot auf einem Teller auffindet.



Abb. 69: Joe entwickelt einen Beschützer-Instinkt (*Oldboy*, Lee 00:20:10)

Die Szene ist ein Echo aus dem Manga, aus dem das Motiv des Lebens – symbolisiert durch die Tochter – aufgegriffen wird. Mia ist Joes Hoffnung auf ein normales Leben. Seine Zuneigung projiziert er auf die Ratten, die das einzige Lebendige in seinem Gefängnis sind. Dass diese getötet werden zeigt, wie sehr der Antagonist Joes Leben durchdringt. Sowohl der koreanische als auch der amerikanische Film unterscheiden sich vom Manga dadurch, dass bereits in der Exposition klar ist, dass der Protagonist nicht die Oberhand im Kampf mit dem Antagonisten besitzt.

Joe wird außerdem als soziales Wesen porträtiert, das den tiefen Wunsch nach sozialem Austausch hat. Dies ist eine Gefühlsregung, die in dem Protagonisten zu Beginn des Films nicht positiv ausgeprägt ist, da er mit jedem Menschen im Streit zu liegen scheint. Als der soziale Kontakt in seiner Gefangenschaft wegbricht, malt er mit Blut ein Gesicht auf sein Kissen, um sich so an etwas klammern zu können (*Oldboy*, Lee 00:18:30). Sein neues Bewusstsein um die Wichtigkeit von sozialen Kontakten geht einher mit seinem Wunsch, für seine Tochter da sein zu können. Neben seiner Identifikation als Vaterfigur, entwickelt sich, ähnlich wie in Parks Film, in Lees Protagonisten der zunächst untergründig schwelende, aber

stetig stärker werdende Wunsch nach Rache. Als er dann freigelassen wird, ist Joe von dem Gedanken besessen, seinen Namen rein zu waschen, seinen Entführer zu fassen und diesem Leid zu zufügen.

Die Sinnlosigkeit seiner Rache wird visuell ebenfalls durch eine Verfolgungsjagd dargestellt, bei der Joe wie Oh Dae-su die Kameraeinstellung von rechts nach links überquert (*Oldboy*, Lee 00:46:00). Sein Wunsch, Leid zu zufügen, wird deutlich, als er den Gefängnisinhaber quält, indem er ihn verwundet und anschließend beginnt, Salz in die Wunde zu streuen (*Oldboy*, Lee 00:50:30). Damit folgt auch Lees Verfilmung dem Muster einer Rache-Geschichte, die brutale Szenen präsentiert. Er weicht dadurch von dem spielerisch-gefärbten Kräftemessen zwischen Goto und Kakinuma in der Manga-Vorlage ab. Dennoch wird die Rache nicht so ausgeprägt wie bei Park präsentiert, da sehr viel Erzählzeit genutzt wird, um Joes Liebe für seine Tochter zu verdeutlichen, die letztlich zu seiner Selbstopferung am Ende der Narration führt. Lee nimmt sich im Film Zeit, um Joes Gefangenschaft zu porträtieren. Im Vergleich dazu entkommt Goto noch im ersten Manga-Kapitel seiner Gefangenschaft und auch Parks Film gibt diesem Abschnitt weniger Erzählzeit. Lee benötigt dies, um Joes zusätzliche Charaktereigenschaft als liebender Vater zu vermitteln. Damit grenzt er sich sowohl vom Manga als auch vom koreanischen Film ab. Hinzu kommt, dass der Film nicht wie der Manga seriell ist. Durch die erste Seite in jedem Mangakapitel, die Goto in einem Klassenzimmer mit der Aufschrift „Memories of a man in search of truth“ zeigt, ist stets klar, welcher Mission Goto folgt. In *Oldboy* hingegen muss dieser Teil in der Exposition platziert werden, um von dort den roten Faden im Film zu bilden.

Darstellung von Gewalt und Natur als konträre Elemente

Zusätzlich fehlt der glorifizierende Kampfkunst-Charakter des Mangas in Lees Verfilmung. Doucetts Training in Gefangenschaft bringt ihn nicht näher an einen positiv dargestellten Protagonisten, wie es auf Goto zutrifft. Stattdessen verlässt er seine Zelle als beschädigtes Individuum. Anders als im Manga wird auch hier das Motiv der Natur aufgegriffen, um Joes Entfremdung von der Welt darzustellen. Als er in einem Koffer im Stadtpark alleine aufwacht, greift er sehnsüchtig nach Stroh, das auf der Wiese liegt, und drückt sich dieses ins Gesicht.



Abb. 70: Joe bei seiner Freilassung im Park (*Oldboy*, Lee 0030:00 - 00:31:00)

Die Szene wirkt widersprüchlich, da der Protagonist im Park von Natur umgeben ist und sich danach offensichtlich auch sehnt. Statt jedoch an der Wiese oder Bäumen zu riechen, greift er nach Heu, was letztlich abgestorbenes Gras ist. Zudem verlässt er dabei nicht den Koffer, das Überbleibsel seiner Gefangenschaft. Dies drückt aus, dass er sich zu einem gewissen Grad mit seinem Gefängnis arrangiert hat, beziehungsweise die neue Umgebung ihn zumindest einschüchtert. Die Szene zeigt also widersprüchliche Emotionen in Joe. Im Hintergrund der Weitaufnahme ist bereits Haeng-Bok zu sehen. Sie ist eine weitere Erinnerung daran, dass Joe Teil einer Inszenierung und nicht wirklich frei ist. Da Joe sie zunächst nicht sieht, wird deutlich, dass Joe sich des Plans von Adrian noch nicht bewusst ist. Zusammengefasst zeigt die Szene, dass der Protagonist nicht in Verbindung mit der Außenwelt steht. Auf der Inhaltsebene möchte Joe ebenfalls nicht zu einem normalen Leben zurückkehren, sondern versteht sich erst als frei, wenn er seinen Kontrahenten ausfindig gemacht und sich an diesem gerächt hat. Anders als Oh Dae-su ist das wichtigste Ziel für ihn jedoch, Mia zu finden. Aus diesem Grund entscheidet er sich, aus Adrians Inszenierung nicht auszubrechen, sondern dieser zu folgen, weshalb er Haeng-Bok folgt.

Lees Stempel durch ‚Spikeismus‘ und einen veränderten Genre-Ansatz

Mit dem Ende der Einleitung folgt der Film stärker dem US-Gangsterfilm und dem Genre des *Actionthrillers*. Joe begibt sich auf seiner Suche nach dem Antagonisten in den New

Yorker Untergrund. Dieser beherrscht große Teile der Unterwelt und führt ein Drogenboss-ähnliches Leben als Krimineller. Das *Setting* wird, wie bereits in *Death Note*, in die USA verlegt. Im Fall von *Oldboy* spielt der Manga in Japan, Parks Verfilmung in Korea und Lees Version in New York, dem bevorzugten *Setting* seiner Filme.⁷⁶ Das weitreichende Straßennetz New Yorks, durch das Joes Suche ihn führt, steht für seinen Geist, den er ebenfalls durchsucht, um die Vergangenheit aufzulösen.

Aus seinen Werken greift Lee narrative Elemente und insbesondere Kameratechniken in *Oldboy* auf. Lee baut laut eigenen Angaben in jeden Film einen sogenannten „Spikeism“ ein (Murphy o.S.). Typische ‚Spikeismus‘-Elemente sind dabei:

- die Verwendung von extremen Vogelperspektiven, um das Sichtfeld in der Einstellung zu verringern und Spannung der Unvorhersehbarkeit zu kreieren
- die Verwendung von Standaufnahmen, um bedeutende Momente in hohem Detailgrad einzufangen, wie z.B. Detailaufnahmen, als Joe entführt wird (*Oldboy*, Lee 00:14:00) oder als Joe und seine Tochter die Nacht im Motel verbringen (*Oldboy*, Lee 01:13:00)
- die Verwendung eines Rollbandes, sodass die betreffende Figur keine Schritte macht, um sich fortzubewegen. Als Einstellung wird dies auch als *Double-Dolly Shot* bezeichnet. Dies wird beispielsweise in *Malcolm X* verwendet, um zu zeigen, wie unumgänglich es ist, dass Malcolm seiner Berufung folgt. In einer sehr ähnlichen Bedeutung wird Joe in einem *Double-Dolly Shot* gezeigt, kurz bevor er auf Mia trifft. Zusätzlich zu der Unumgänglichkeit des Treffens wird mit der visuellen Gestaltung der Szene auch verdeutlicht, dass Joe dem Plan des Antagonisten ausgeliefert ist (*Oldboy*, Lee 00:33:00)
- die Verwendung des Wortes ‚Fuck‘ („Get the fuck of me“; „Leave her the fuck alone“, *Oldboy*, Lee 00:32:20), dass Lee auch in zahlreichen anderen Filmen überverhältnismäßig häufig verwendet
- die Verwendung von schwarzer Kleidung, die Lee in seinem Film *Malcolm X* kritisch mit der Definition versieht: „‘evil’, ‘wicked’, ‘dirty’“ und seinen Protagonisten dazu aufruft: „Go behind the words. And dig out the truth“. Mit seiner Freilassung wird Joe stets und seine Tochter meistens in schwarzer Kleidung dargestellt (*Oldboy*, Lee 00:30:30), was ihre Zusammengehörigkeit unterstreicht, aber auch verdeutlicht, dass

⁷⁶ Lee ist mit der Stadt sehr vertraut, da er in Brooklyn aufgewachsen ist und dort seine Ausbildung absolviert hat (Morehouse o.S.). Zudem hat Spike Lee durch seine vorangegangenen Filme des Drama- und Gangster-Genres, wie *Do the Right Thing* (1989) und *Malcolm X* (1992), bereits erfolgreiche Filme produziert, die in New York spielen.

die beiden sich noch nicht aus ihren Rollen befreit haben und noch nicht hinter Adrians Machenschaften gekommen sind.

Trotz dieser unterschiedlichen Genreansätze und *Settings* bleiben in *Oldboy* starke Anlehnungen an die 2003er-Verfilmung erhalten. Deutlich wird dies, als Lee in der Konfrontation Parks ‚Hammer-Szene‘ (*Oldboy*, Lee 00:53:30–00:55:40) aufgreift und sie in einer aufwändigeren Choreografie dem Zuschauenden präsentiert. Der Kampf erstreckt sich über mehrere Stockwerke in einer Gesamtdauer von über zwei Minuten. Joe zeigt sich – im Gegensatz zu Oh Dae-su – nahezu unbesiegbar. Zwar wird er ebenfalls, wie im koreanischen Film, am Ende mit einem Messer in den Rücken gestochen, doch aufgrund seiner überwiegenden Überlegenheit wirkt der Kampf nicht so roh wie bei Oh Dae-su, der in Rage auf den Knien noch auf Füße einsticht und wild Tritte verteilt. Joe hingegen wirkt kälter und gefasster. Sein weniger animalisch orientiertes Verhalten erlaubt es ihm am Ende auch, einen anderen Weg zu bestreiten als den, für den sich sein koreanisches Pendant entscheidet.

Die Handlung zielt ebenfalls auf eine überraschende Enthüllung, die der in Parks Film ähnelt. In anderen Szenen bezieht sich Lee eindeutig auf Park, ohne die Szenen nachzustellen. Ein Beispiel hierfür ist, dass Doucett zwar einen lebenden Oktopus in einem Restaurant im Aquarium erblickt, die Möglichkeit, ihn zu essen, jedoch abtut (*Oldboy*, Lee 00:44:00). Gegen Ende der Narration erhält Joe von Adrian ein Geschenk, bei dem es sich um die Zunge seines Freundes Chucky handelt. In der 2003-Verfilmung ist es die Hauptfigur selbst, der die Zunge abgeschnitten wird. Da die Tat dort symbolisch begründet ist und dies bei Chucky nicht hergeleitet werden kann, ist auch dies ein Verweis Lees auf Parks Film. Eine weitere solche Szene findet sich, als Joe einer asiatischen Straßenverkäuferin ein Geburtstagsgeschenk für Mia abkauft (*Oldboy*, Lee 00:08:00).



Abb. 71: Joe vor einer Straßenverkäuferin mit Engelsflügeln (*Oldboy*, Lee 00:08:00)

Ihre Engelsflügel sind eine klare Hommage an Park und stellen eine Verbindung zu Mia her, ohne diese in eine vergleichbare Position mit Mi-Do zu versetzen. Dies ist wichtig, da Mia eine machtvollere und weniger unschuldige Position als Mi-Do einnimmt. Mi-Do bleibt ein Werkzeug für den Antagonisten und wird auch von Oh Dae-su sehr entmündigt behandelt. Im Gegensatz dazu stellt Mia beispielsweise ihre eigenen Recherchen an.

Gleichzeitig wird in Lees Umsetzung noch deutlicher als in Parks, dass beide auf einem Manga-Original basieren. Beide Verfilmungen erwecken den Eindruck, einen Manga zu lesen, der zum Leben erwacht ist. Verursacht wird dies durch die Komposition der Bildausschnitte. Die Szenen wirken illustriert bis zu dem Grad, dass sie ebenso gut im Manga-Stil schwarz umrahmt sein könnten. Dadurch stehen die Ereignisse, die Lee in einen realen Kontext zu setzen versucht (wie die Nachrichten im Fernsehen), in einem Spannungsfeld zur Bildsprache, die ein unrealistisches *Setting* suggeriert. Gleichzeitig kreiert er in seinen action-geladenen Szenen einen Bruch zur Exposition, in der er eine realistische Atmosphäre schafft und Joe als normalen Arbeiter mit Problemen platziert. Die traumartigen, unreal wirkenden Szenen hingegen können als Parallele zu Gotos Amnesie gesehen werden. Im Manga kehren in Hypnose- und Traumzuständen dessen Erinnerungen zurück. In einer ähnlich traumartigen, assoziationsfreien Weise lässt Park Szenen zusammenfließen. Ein besonders hervorstechendes Beispiel für Lees Ansatz ist hierfür die Motel-Szene zwischen Mia und Joe, wie ich auf den folgenden Seiten noch darlege. Indem Lee sich sowohl dem Manga-Original als auch der koreanischen Verfilmung bedient, wirkt der Film auf den Zuschauern ungewohnt. Er bricht vor diesem Hintergrund mit der ‚Hollywood Formula‘, sowie der klassischen Drei-Akt-Struktur nach Field.

Darüber hinaus ist Lees nationaler Ansatz in Bezug auf das *Setting* bemerkenswert. Straßen, Apartments oder auch das Motel lassen sich geographisch aufgrund ihrer Gestaltung dem US-amerikanischen Raum zuordnen. Daneben verdeutlichen Handlungsorte wie die Restaurants mit dem Namen „Blue Dragon“ steigende Ansprüche an exotisierende Aspekte, um als exotisch wahrgenommen zu werden.⁷⁷ Joe muss zahlreiche chinesische Restaurants besuchen, bis er das gefunden hat, das ihn während seiner Gefangenschaft mit Essen beliefert hat. Die hohe Verbreitung der Restaurants mit demselben Namen zeigten deren Gängigkeit. Das einst Exotische, in diesem Beispiel ein chinesisches Essen, ist nicht mehr exotisch, sondern Teil des nordamerikanischen Alltags und transnationaler Einflüsse. Im

⁷⁷ Dies gilt auch für den koreanischen Film. Hier werden chinesische Restaurants mit einer ähnlich anmutenden Selbstverständlichkeit präsentiert.

Kontrast dazu kann die beschriebene Exotisierung von Haeng-Bok nur deshalb auffallen, weil die Aspekte, die sie exotisieren (z.B. Kimono, Name) noch nicht gängig geworden sind.

Marie als *Love Interest* nach Hollywood-Verständnis

Marie, bei der es sich um Doucetts Tochter Mia handelt, wird zu Beginn der Konfrontation vorgestellt (*Oldboy*, Lee 00:32:00), vermeintlich zunächst in der Figuren-Rolle der Heilerin. Als sie Joe das erste Mal begegnet, behandelt sie gerade Notdürftige auf der Straße. Dadurch wird sie ab der ersten Szene, in der sie auftritt, als empathisch charakterisiert. Später ist sie diejenige, die Joe verarztet und ihm sogar das Leben rettet. Ihr Interesse an ihm ist zunächst also kein sexuelles, wie bei Eri und Mi-Do, sondern ein professionelles, das ihrem Charakter entspricht. Dadurch wird dennoch eine Situation kreiert, die auch in Wingards *Death Note*-Verfilmung auftaucht: ein Teil des Paares befindet sich in einer hilfsbedürftigen Situation. In diesem Fall handelt es sich um Joe, der verletzt ist. Aus dieser Konstellation heraus entwickelt sich ein Abhängigkeitsverhältnis, das zu weiteren Begegnungen zwischen Marie und ihrem Vater führt. In deren Verlauf entwickeln die beiden Gefühle zueinander. Da Joes Entführung zu Beginn des Films nachts stattfindet und er danach in einem Raum ohne Fenster lebt, ist *Oldboy* bis zur Begegnung mit Marie von dunklen Farben geprägt. Als Joe schließlich auf Marie trifft, ist es ein sonniger Tag in New York, sodass Marie durch den farblich auffälligen Kontrast zum vorherigen Film eine positive Konnotation erhält.

Analog zum Manga wird Marie, wie Eri, eng mit dem Naturmotiv verbunden. Kennzeichnet wird dies durch warme Farben und organische Strukturen. Ein Beispiel hierfür ist die Gestaltung ihres Hauses. Anders als die restlichen Handlungsräume, in denen Joe in New York interagiert, ist ihre Wohnung von einem Garten gesäumt und wirkt sehr ländlich.



Abb. 72: Mias Haus mit Garten (*Oldboy*, Lee 00:56:50)

Dadurch wirkt ihr Haus wie ein Rückzugsort, der an Eris Fluchtort auf dem Land erinnert. Die Wände des Hauses sind innen in gelber Farbe gestrichen. Dadurch wird ebenfalls eine positive Atmosphäre geschaffen, die mit den kühlen Farbtönen der Stadt im Kontrast steht. Der Film spielt also mit der Illusion, dass Marie Befreiung für Joe verspricht. Diese Symbolfunktion, die Eri für Goto im Manga einnimmt, wird im Film jedoch nicht aufrechterhalten. Erstmals aufgezeigt wird dies, als Marie und Joe in einem Motel übernachten. Der Aufnahme des Gebäudes mit der Aufschrift „Motel“ werden mehrere Sekunden eingeräumt. Zusätzlich wechselt die Kameraführung zu für Filme sehr untypische Standaufnahmen, welche dadurch zusätzlich hervorstechen. Durch die Dauer und die Art der Aufnahmen wird die kommende Szene als bedeutsam markiert.



Abb. 73: Standaufnahme des Motels (*Oldboy*, Lee 01:14:10)

Zusätzlich wird Zeit für Assoziationen geschaffen, unterstrichen durch die rote Farbe der Aufschrift als Verbindung zwischen Motel und Sex. In einem weiteren Schritt erhalten die intimen Handlungen ein negatives Label, da es sich eben nicht um einen gehobenen, romantischen Ort handelt. Hinzu kommt, dass ein Motel eine Art ‚Zwischenort‘ zwischen hier und dort ist (Allan 167). Joe und Marie sind in dieser Nacht nicht obdachlos, aber eben auch nicht zu Hause (Allan 167). Dadurch entsteht eine Spannung zwischen dem Öffentlichen (Hotel als Teil der Öffentlichkeit) und dem Privaten (Hotelräume imitieren ein Zuhause). Im Film ist dies besonders zutreffend, da die eigentlich private Begegnung zwischen Joe und Marie öffentlich wird, indem Adrian ihr Liebesspiel über eine versteckte Kamera belauscht. Allan beschreibt in seiner populärkulturellen Analyse mit Blick auf Werke wie beispielsweise Halperins *How to be Gay* (2012) oder Bizes *En la Cama* (2005), dass das Hotel als magischer Zwischenort den Residierenden erlaubt, Rollen einzunehmen, die sie in anderen Räumen nicht einnehmen können (168). Diese Beobachtung ist übertragbar auf *Oldboy*, da

Marie und Joe zusammen Rollen als Liebesbar einnehmen. Es bleibt bei dieser einmaligen Begegnung, da Joe im Anschluss von ihrem Verwandtschaftsverhältnis erfährt.

Abstrahiert man die sexuelle Begegnung zwischen Marie und Joe auf die Assoziationsebene, die über das Farbschema ausgedrückt wird, wird diese ebenfalls negativ belegt. Erst aufgrund der Auflösung, dass es sich um Vater und Tochter handelt, wird dies jedoch retrospektiv nachvollziehbar.

Anders als in Parks Version wird Maries Unschuld nachfolgend aufrechterhalten, indem sich die sexuelle Begegnung zwischen den beiden auf diese einzige Nacht im Motel beschränkt. Gestützt wird dies durch Mias Namensgebung als Kurzform des Namens Marie, beziehungsweise Maria, die als Mutter Jesu für eine tiefe, reine Liebe steht. Passend dazu erhält Mia auch den Namen Marie für ihr erwachsenes Ich, dem Joe begegnet. Zudem ist ihr Name ein Hinweis auf ihre wahre Identität, da der Name Marie die drei Buchstaben ‚M‘, ‚I‘ und ‚A‘ beinhalten, die den Namen Mia bilden. Joes Tochter verkörpert die Bedeutung ihres Namens, indem sie ihr Leben den Notdürftigen widmet. Ihre Wärme und Liebe zu Menschen zeigt sich auch bei Joe. Anders als Mi-Do, die Oh Dae-su in seinem Ziel befeuert und den Antagonisten bestraft sehen möchte, fordert sie Joe auf, sich der Gefahr nicht auszusetzen, seinem Kontrahenten zu begegnen („I don’t want you to go“, *Oldboy*, Lee 01:23:00). Durch das Wissen, das Joe erhält, zieht er sich aus ihrem Leben zurück und wählt am Ende des Films die Selbstinhaftierung. Das Vergessen, dem sich Oh Dae-su unterzieht, wird in Lees Film durch eine Selbstbestrafung ersetzt. Das Wertesystem des Protagonisten ist sehr ausgeprägt, sodass eine Beziehung zu seiner Tochter für ihn außer Frage steht. In einem von Vatergefühlen geprägten Brief bittet er sie, ihn zu vergessen und nicht nach ihm zu suchen. Marie hat somit eine Chance, in die Normalität zurück zu kehren, die ihrem Vater genommen wurde. Indem sie unwissend bleibt, bleibt auch ihre Unschuld bestehen.

Unschuld trotz Inzest? – Implikationen für das Rachemotiv

Joe hingegen sieht sich mit der Wahrheit konfrontiert, als Adrian sie ihm eröffnet. Da er nicht wie Oh Dae-su vergisst, bleibt er mit dem Wissen belastet. Er wird als moralisch positiv konnotierte Figur am Ende des Filmes gesetzt, da er durch seine Selbstaufgabe versucht, seine Tochter zu retten. Anders als der Antagonist Adrian übernimmt er somit die Verantwortung für seine Taten. Die Narration in Lees Film bleibt strikt linear, im Kontrast zu den häufigen Erzählschleifen und Sprüngen in die *Backstory* im Manga. Die einzige Ausnahme bilden Joes Erinnerungen an die High School, als er die Motivation für die Rache des Antagonisten zu verstehen versucht. Seine Erinnerung ist jedoch irreführend, da Joe darauf

schließt, dass er Adrian in einer Liebesbeziehung mit seiner Schwester beobachtet hat. Tatsächlich weicht Lee hier von der koreanischen Narration ab, die ein inzestuöses Verhältnis zwischen den beiden Geschwistern zeigt. Erst in der Auflösung stellt sich heraus, dass Joe den Inzest zwischen Adrians Vater und der Schwester beobachtet hat. Wie in meiner Analyse des koreanischen Films erläutert, ist das Mobbing und der anschließende Selbstmord nach der Verbreitung der Gerüchte durch den Protagonisten stark von einem koreanischen kulturellen Verständnis geprägt. Lee entscheidet sich, diesen Teil der Narration abzuwandeln, indem Adrians Schwester zwar ebenfalls Opfer von Mobbing wird, jedoch keinen Selbstmord begeht. Ihr Vater, der sich für sein Verhalten schämt, entschließt sich, die gesamte Familie zu ermorden. Adrian überlebt nur durch Zufall. Darüber hinaus wird gezeigt, dass er ebenfalls von seinem Vater missbraucht worden ist. Sein unnormales Verständnis seines Körpers (er präsentiert sich häufig nackt) bekommt dadurch ebenfalls eine andere Bedeutung als im koreanischen Film. Es ist weniger eine Machtdemonstration als ein Ausdruck seiner psychischen Schädigung durch den Missbrauch. Der Film präsentiert die Folgen des Missbrauches, der möglich war, da weder Adrian noch seine Schwester als Kinder Schutz vor dem Vater erhalten haben. Adrian war zwar dadurch in einer inzestuösen Beziehung, doch genau wie seine Schwester ist er ebenfalls lediglich ein Opfer. Seine Täterrolle aus der 2003-Verfilmung ist nicht vorhanden. Da sein Bild einer intakten Familie jedoch so verzerrt ist, wirkt er in der Auflösung wahnsinnig und befürwortet sogar das Verhalten seines Vaters. Aufgrund des offensichtlichen Wahnsinns verliert Adrian jedoch an Bösartigkeit und wirkt teilweise bemitleidenswert. Dadurch dreht sich die Begegnung zwischen den beiden vor allem um Manipulation. Dass beide unter ihren Schicksalen gelitten haben wird durch die Nähe vermittelt, in der die beiden zueinanderstehen, als Adrian Joe die Gründe für dessen Freiheitsentzug erzählt (*Oldboy*, Lee 01:29:00). Lee nutzt dafür *Over the Shoulder-Shots*, die die Gefühlsregungen der beiden während der Konversation zeigen. Kurz nachdem Adrian Joe zum Sieger erklärt und ihn zu Mia führt, wechseln die beiden in einen engen roten Gang (*Oldboy*, Lee 01:30:00). Die Farbe vermittelt einerseits Gefahr, verdeutlicht durch die Enge aber auch, dass Joe noch immer gefangen ist. Der Gang führt die beiden in einen Raum, bei dem es sich offensichtlich um ein Studioset der Serie „Mysteries of Crime“ handelt. Dass Joe mittels einer Fernsehserie, die nur für ihn von Adrian produziert wurde, getäuscht wurde, ist ebenfalls ein neu eingeführter Aspekt durch den Regisseur. Zwei Interpretationen sind für diese Entscheidung möglich. Zum einen kann die Szene ein Verweis auf Amerikas ausgeprägte Hollywood-Kultur sein, sodass die Änderung der Narration vor allem im US-amerikanischen Kontext den Film als dessen Produkt kennzeichnet. Zum anderen ist Lee für

seine Medienkritik bekannt, wie bereits beschrieben. Joes Manipulation durch das Medium Fernsehen ist dann einer Kritik am Medium für genau diese Manipulationsstärke gleichzusetzen. Adrian löst seine Täuschung auf, indem er Joe auffordert: „Answer the question that you never asked. Why did I let you go?“ (*Oldboy*, Lee 01:33:30). Adrian spielt ihm daraufhin das Material seiner Überwachungskameras vor, das Mias Erwachsenwerden zeigt, Joes Begegnung mit ihr und schließlich die Nacht, in der die beiden miteinander schlafen. Mit den Worten „It took 20 years to create her“ (*Oldboy*, Lee 01:34:30) wird Marie zu einem Produkt Adrians. Sie ist die Hauptfigur seiner medialen Manipulation von Joe und steht für eine wichtige Abgrenzung von Parks Werk, in dem Mi-Do durch Hypnose zu Oh Dae-su geführt wird.

Joes Schreie als Reaktion auf das gezeigte Videomaterial vermischen sich mit dem Stöhnen der beiden Liebenden. Joes Körpersprache mit seinen vors Gesicht gehaltenen Fäusten wirkt kindisch. Er möchte die Wahrheit abwehren, da er diese nicht bewältigen kann. Genau wie Oh Dae-su bettelt er auf Knien darum, dass Adrian ihn tötet (*Oldboy*, Lee 01:35:30). Die Positionen der beiden (Adrian stehend, Joe knieend) vermitteln die Machtgefüge zwischen ihnen. Da Adrian seinem eigenen Verständnis nach Joe dasselbe Leid zugefügt hat, das ihm angetan wurde, sieht er keinen Grund mehr zu leben. Zum Abschied küsst er Joe. In verzerrter Weise hat Adrian eine Zuneigung für ihn, da er Joe zu einem Spiegelbild seiner selbst gemacht hat. Mit den Worten aus Shakespeares *Hamlet* Akt 5, Szene 2 „The rest is silence“ erschießt er sich. Das Hamlet-Zitat ist ein Kommentar für das Ende von tragischen Ereignissen in der Populärkultur geworden. Dass Adrian diesen Satz für seinen Tod wählt, zeigt, dass er sich der Tragik seiner Handlungen bewusst ist. Es demonstriert aber auch seine Arroganz um seine vorgehobene Stellung als Drahtzieher mit unbegrenzten finanziellen Ressourcen, indem er die Worte des dänischen Prinzen wählt. Eine weitere Parallele ist, dass Hamlet von seinem Onkel als „thou incestuous, murderous, damned dane“ (*Hamlet* 5.2. 320) bezeichnet wird, worin Adrian sich wiedererkennt. Zudem wirkt der Satz grotesk, da er nicht nur sich selbst tötet, sondern auch Joe zu ewigem Schweigen verdammt. Dieser verabschiedet sich in einem letzten Brief von seiner Tochter. Während er auf der Straße seine Habseligkeiten zusammenpackt, sind im Hintergrund rote Hände auf einer Wand zu sehen. Interessant ist, dass es sich dabei augenscheinlich nur um rechte Hände handelt, was eine Parallele zur „Red Right Hand“ aus Miltons *Paradise Lost* (1667) hervorruft. Mit dieser wird Gottes rechtschaffendes, aber auch schmerzhaftes Urteil an Sündern ausgedrückt. Joe äußert dies selbst, in dem er sein Handeln als „unforgivable“ beschreibt und ausdrückt, dass er dafür bestraft werden muss (*Oldboy*, Lee 01:37:30). Danach begibt

er sich zurück in sein Gefängnis. Der Film endet tragisch mit einem gebrochenen Protagonisten, der sich für seine Taten geißelt. Mia wiederum hat nicht nur ihre Eltern verloren, sondern nun auch einen Partner, den sie geliebt hat. Durch die tiefen psychischen Schäden und Traumata, die alle relevanten Figuren im Film erfahren, wird deutlich, wie gewöhnliche Gefühlsstrukturen ausgehebelt werden können. *Oldboy* reiht sich damit in die Reihe der Spike Lee Filme ein, die im *Spike Lee Reader* beschrieben werden als „more broadly American, as well. They require their audiences to question conventional structures of feeling“ (Hamlet und Coleman XVI).

5.4 Rache neu interpretiert: der Blick ins Herz der Gesellschaft und der Medien in *Oldboy*

Vor allem Parks *Oldboy* aus dem Jahr 2003 wird in der Forschung immer wieder aus der Fragestellung heraus betrachtet, inwiefern der Film sich durch nationale oder transnationale Einflüsse auszeichnet. Ein offensichtlicher nationaler Einfluss ist, dass der Manga in einer japanischen Großstadt in der Nähe des Fujis spielt, im koreanischen Film in Seoul und im US-Film in New York City. Weniger offensichtlich sind jedoch die Einflüsse auf die Narration, die in allen drei Medien durch ein prominent platziertes Rachemotiv geprägt ist. Meine Analysen zeigen, welche unterschiedlichen Ausprägungen transnationaler und nationaler Elemente der Manga, der koreanische Film und der US-Film jeweils beinhalten.

Zunächst sticht der Protagonist Goto aus dem Manga mit einem an den Samurai-Kodex erinnernden Ehrverständnis hervor. Das Rachemotiv wird deshalb nicht von ihm, sondern lediglich vom Antagonisten getrieben. Für Goto entwickelt sich eine Suche nach Erinnerungen und dem Grund für seine Gefangenschaft. Indem auch in diesem Werk der Wettstreit mit dem Tod des Verlierers endet, wird abermals *Seppuku* prominent platziert. Um in Vorbereitung für die Herausforderung Körper und Geist zu stählen, trainiert Goto hart. Im Kampf entledigt er sich seiner Waffe, da er diese als Schmälerung seiner Ehre betrachtet. Seine körperliche Befähigung wiederum ist eng mit der Trope der Hypermaskulinität verbunden, vornehmlich in Szenen mit intimen Begegnungen in einer hypertraditionellen, stereotypisch geschlechtlich binären und objektivierenden Darstellung von Goto und seinen weiblichen Partnerinnen. In Parks *Oldboy* hingegen wird ein seelisch gebrochener Oh Dae-su gezeigt, dessen emotionale Störung sich körperlich sowie in extremen Ausbrüchen von Gewalt widerspiegelt. Diese Brutalität ist durchaus auch in den Kampfszenen von Lees US-Verfilmung zu finden, wird dort jedoch abgeschwächt, indem Joe vor allem einen Drang zur

Läuterung verspürt und als Vater für seine Tochter Mia da sein möchte. Auf Basis der extremen Darstellungen von Parks Protagonisten schreibt Martin über den US-Film: „The critical discourse suggests that the ‘extreme’ belongs in/to Asia and is not the province of American filmmakers“ (207). Neben den extremen Gewaltdarstellungen verleiten auch die beiden Szenen, in denen Oh Dae-su seine Tochter Mi-Do vergewaltigt, als auch seine Entscheidung, sein Wissen zu vergessen und eine inzestuöse Beziehung mit ihr fortzuführen dazu, sich Martins Urteil anzuschließen. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang die in der Forschung häufig behandelte Szene, in welcher der Protagonist in seinem Gefängnis die Nachrichten im Fernseher sieht (*Oldboy*, Park 00:14:40). Mitunter aufgrund der Zeitspanne von 1988 bis 2003, die über den Fernseher in Oh Dae-sus Gefangenschaft thematisiert wird, verorten Jeon und McSweeney Parks *Oldboy* als eindeutig koreanisch geprägtes Artefakt, das aus der Perspektive des Klassenkampfes (Jeon) sowie mit Konzepten von Erinnern und Nationalität (McSweeney) gelesen werden kann. Die Szene steht deshalb in Kontrast zu ihrem Äquivalent in Lees Film, da beide unterschiedliche Nachrichten zeigen, die einen jeweils nationalen Fokus vermitteln.

Allerdings verkompliziert meine Diskussion des koreanischen als auch des US-amerikanischen Films dies, indem aufgezeigt wird, wie sehr beide Filme, insbesondere Parks, transnational geprägt sind. Beide Werke heben sich vom Manga ab, da die Protagonisten eben nicht einem im *Bushido* verankerten Kodex folgen, sondern selbst nach Rache sehnen. Weitere Überschneidungen in der Narration sind zudem die Gefangenschaft in einem Hotelzimmer, die Zusammenführung des Protagonisten mit seiner Tochter durch die Mächenschaften des Antagonisten und die überraschende, alptraumartige Auflösung des inzestuösen Verhältnisses. Mit Blick auf diese und weitere Handlungselemente ist es daher nachvollziehbar, dass Lees Reinterpretation des Mangas häufig als Remake von Parks Verfilmung gehandelt wird. Dies wird dadurch verstärkt, dass Parks Werk bereits durch zahlreiche westliche filmische Elemente geprägt ist. Ich schließe mich dabei Choi an, die die Fixierung auf die Geschichte oder Kultur einer Nation bei Analysen von nationalen Produktionen als symptomatischen Ansatz kritisiert. Parks Werk lediglich auf diese Elemente zu reduzieren, würde bedeuten, die Nuancen zu vernachlässigen, die sein Kino verkörpern (Choi 9). Bereits bei der Namensgebung seines Helden Oh Dae-su schlägt Park eine Brücke zur griechischen Mythologie um die Figur des Ödipus. Die Parallele wird narrativ durch die familiäre, schicksalhafte Tragödie und die allgegenwärtigen Rachegeleüste transportiert. Das Herausschneiden seiner Zunge als Selbstbestrafung und symbolische Kastration für seine inzestuösen Taten stellt eine Abwandlung von Ödipus Entfernung der Augen dar. Traumartige Szenen, die

immer wieder lebensgroße Ameisen enthalten, sind an Kafkas *Die Verwandlung* (1915) angelehnt. Um das Monströse im Menschen zu vermitteln, nutzt Park ausdrucksstarke Ästhetik in direkten Referenzen zu Brian De Palmas *Obsession* (1976) und Ingmar Bergmans *Persona* (1966) auf visueller Ebene (Derry 296). Park bezeichnet sich zwar als Autodidakt, der „a mishmash of everything“ in seine Filme einbringt, aber auch immer wieder Hitchcock als Inspiration zitiert (Chee o.S.). Durch Kameraeinstellungen, die Park an Hitchcocks Klassiker *Vertigo* (1958) anlehnt, wird der Film subtextuell im Horror verortet. Neben dem japanischen Manga als Ursprungswerk lässt Park also sowohl Elemente aus Hollywood als auch aus dem europäischen Kunstfilm und der Antike in *Oldboy* einfließen. Meine Analyse zeigt, dass es nicht möglich ist, dem Film lediglich eine spezifische kulturelle Identität zuzuschreiben, sondern er die Konsequenz einer transnationalen Industrie ist. In der wissenschaftlichen Diskussion grenzen sich meine Ergebnisse somit von Jeon und McSweeney ab, aber auch von Kim und Choi, die *Oldboy* als de-kulturalisiert lesen. Meine Analyse stellt vielmehr ein Plädoyer dar, den Film im Spannungsfeld von nationalen Kontexten und transnationalen Einflüssen zu platzieren. Park hat bewiesen, dass beides möglich ist: er orientiert sich ästhetisch und narrativ an der filmischen Weltbühne, in die er koreanische Elemente einwebt.

Davon ausgehend schließe ich mich Desser an, der als eines der wesentlichen Probleme grundlegender Genre-Theorien den Fokus auf spezifische nationale Genres zu Beginn der 2000er-Jahre beschreibt. Parks Werk aus dem Jahr 2003 zeigt „startling similarities between style, theme and characterisation“ (Desser 516), die er filmisch durch eine Verketzung von „references, borrowings and reworkings“ (Desser 528) erzeugt. Die Überschneidungen und Ähnlichkeiten, die zwischen Parks und Lees Film bestehen, legen vielmehr transnationale Genres nahe. So arbeiten beide Werke mit dem Genre des „Global Noir“ (Desser 516), weshalb sie zunächst zahlreiche Gemeinsamkeiten aufweisen. Lee gelingt es unter anderem deshalb, sich von Park abzuheben, weil er andere filmische Referenzen nutzt. Anstelle eines Hitchcocks oder Bergmans tritt für ihn Park selbst, den er hommageartig immer wieder prominent referentiell platziert, wie beispielsweise durch den Oktopus im Restaurant (*Oldboy*, Lee 00:44:00) deutlich wird. Dass Joe allerdings auf den Verspeis des Tieres verzichtet, markiert den Film wiederum als Teil des westlichen, besonders des US-amerikanischen Filmkatalogs. Zwar besitzt die Szene in Parks Film Schockpotenzial, dieses wäre in den USA jedoch deutlich höher, da der Verzehr in Korea durchaus üblich ist und als Delikatesse gilt. Die Hommage zeigt jedoch gut, wie Lee nationale Gepflogenheiten und transnationale Referenzen navigiert. Im Vergleich der drei Werke steht die Erkenntnis, dass Hollywood sich nicht per se Produktionen der japanischen und südkoreanischen Populärkultur

aneignet, sondern vielmehr eine gegenseitige Beeinflussung vorhanden ist. Vor allem der weltweite Erfolg von Parks Verfilmung als mittlerweile Klassiker der koreanischen Filmkunst zeigt die in beide Richtungen verlaufende Anziehung des koreanischen Kinos, dass sich selbst an Hollywood und internationalen Filmen orientiert. Shin schreibt dazu passend: „The recent success of Korean films has in large measure been a result of creative interaction between the transnational and the local media, rather than a regressive insistence on ‘traditional’ cultural heritage or simple adoption and imitation of foreign culture“ (57). *Oldboy* ist ein überaus geeignetes Beispiel, um zu zeigen, wie der Einfluss von verschiedenen Kulturen zu einer Hybridisierung des Werkes, anstelle einer Homogenisierung führt (Shin 57). Diese Homogenisierung wiederum ist das Produkt einer Lokalisierung von globaler Medienkultur (Shin 57). Das New Korean Cinema, für das *Oldboy* steht, ist somit ein Effekt, aber auch eine Antwort auf die Medienglobalisierung (Shin 57).

Darüber hinaus werden die drei Werke von ihren Autoren und Regisseuren sowie deren jeweilige Vita stark geprägt. Tsuchiyas *Old Boy* reiht sich in seine weiteren *Seinen-*Mangas ein, deren Narration moralische Entscheidungen und Handlungen von Menschen in Extremsituationen untersuchen. Lee hingegen nutzt auf ästhetischer Ebene ‚Spikeisms‘, um dem Film sein Markenzeichen zu geben. Hervorzuheben ist etwa der *Double-Dolly Shot*, mit dem Lee der Begegnung zwischen Joe und Marie einen unumkehrlichen, schicksalhaften Zug verleiht. Er erweckt also auf visuell ästhetischer Ebene den Aspekt, den Park narrativ durch seine Parallelen zu Ödipus kreiert. Zu den ‚Spikeisms‘ gehört auch Lees Gebrauch der Farbe Schwarz, die einerseits an Joes und Maries Kleidung deren Verbindung zeigt, aber auch, dass sie den wahren Gründen für Joes Gefangenschaft nachgehen und sich von diesen befreien müssen. Da der Manga in Schwarz-Weiß gehalten ist, ist Parks Platzierung der Farbe Lila bemerkenswert, die für die perfiden Machenschaften des Antagonisten steht. Dementsprechend sind beispielsweise ‚Geschenke‘ des Antagonisten an den Protagonisten lila verpackt, wobei die Farbe die Bedrohung und in Konsequenz den Schaden verdeutlicht, die hinter den Enthüllungen lauern.

Neben den Farben ist eine der augenscheinlichsten Änderungen die der Namen. Goto Shinichi wird in der koreanischen Realverfilmung zu Oh Dae-su und in der US-amerikanischen zu Joe Doucett, während Eri zu Mi-Do und Marie (Mia) wird. Wie in meinen Analysen thematisiert, beinhaltet die Wahl der japanischen Schriftzeichen häufig Hinweise auf Eigenschaften oder die Rolle der Figur. Dies gilt auch, wenn Marie auf die Jungfrau Maria zurückgeführt werden kann, was ihre Unschuld und Hingabe gegenüber anderen Menschen in der Handlung zeigt. Aufgrund dieser Funktion bildet sie das Gegenstück zur *Femme Fatale*,

die von Adrians Handlangerin Haeng-Bok abgebildet wird. Als Figur mit koreanischen Einflüssen bedient sie die Exotisierung und Mystery, die die westliche *Femme Fatale* ausstrahlt. Eri hingegen ist romantischen Traditionen entnommen und wird mit entsprechenden Motiven aus der Natur als Hoffnung und Lebensspenderin für Goto dargestellt. Als Folge dessen arbeitet Tsuchiya bei ihrer Figur besonders häufig mit semantischen Räumen, die die Idylle eines konfliktlosen Lebens veranschaulichen. Aufgrund der expliziten Inhalte zwischen Goto und anderen sexuellen Partnerinnen wird Eri im Kontrast stilisiert. Einen ähnlichen Zweck wie Eris Rückzug auf dem Land erfüllt Maries Haus, in dem sie mit einem kleinen Vorgarten und sonnenfarbenen Innenwänden zurückgezogen lebt. Ihr Zuhause hebt sich damit positiv vom grauen und chaotischen New York ab. Während Eri jedoch in keinem Verwandtschaftsverhältnis zum Protagonisten steht, handelt es sich bei Mi-Do und Marie um die Tochter. Beide Werke gehen jedoch unterschiedlich damit um, indem Oh Dae-su auf einen Rachefeldzug geht, während Joe zwar auch nach Rache sinnt, aber vor allem seine Tochter wiederfinden möchte. Die familiären Bande zwischen Marie und Joe stehen somit deutlich mehr im Mittelpunkt der Handlung. Das inzestuöse Verhältnis zwischen den beiden findet bei Lee eine andere Auflösung als bei Park, indem Joe zurück in die Gefangenschaft geht, die Oh Dae-su durch Vergessen vermeidet. Dennoch folgt Lee durch das Aufdecken des Inzests in der Narration Park und weicht von Tsuchiya ab, der den Blick ins Herz als Auflösung des Rätsels setzt, in welchem der Antagonist die ultimative Kränkung sieht. Ich komme in meiner Analyse zu dem Schluss, dass diese Auflösung in der japanischen Kultur verwurzelt ist, was zur Folge hat, dass sie von vielen westlichen Lesenden missverstanden, bzw. als antiklimaktisch verstanden wird.⁷⁸ Park schafft den Wechsel vom japanischen Manga zum Film, indem er nicht nur entsprechende mediale Änderungen durchführt, sondern auch, weil er Themen wie Rache und Inzest als universell platziert. Mein *Close Reading* von Lees Realverfilmung stellt eine der ersten wissenschaftlichen Analysen dar, die zeigt, dass Lee sich zwar an Tsuchiya und insbesondere an Park orientiert, jedoch maßgeblich von beiden Werken abweicht, indem er die Medienkritik zur fortwährenden Botschaft seines Filmes macht. Clark zeigt in ihrem Werk *Facing Blackness: Media and Minstrelsy in Spike Lee's Bamboozled* (2015) etwa, wie Lee Kritik an der Repräsentation in Medien ausübt.⁷⁹

⁷⁸ Zahlreiche Blogs und Threads zwischen Lesern zeigen sich enttäuscht von dem Ende. Beispiele hierfür sind „I just finished the *Oldboy* manga and it was the worst, most pointless thing I have ever read, with an ending that made no sense“ (McGrath o.S.) oder „I was just wondering if there was anyone else who was majorly disappointed in the ending of the Old boy manga?“ (ReaKon o.S.).

⁷⁹ *Bamboozled* (2000) handelt von Pierre Delacroix, der als Fernsehmanager verzweifelt versucht, Zuschauer für seine Shows zu gewinnen, und thematisiert die Geschichte der populärkulturellen *Minstrelsy* im US-amerikanischen Kontext.

Der in der Forschung vernachlässigte Film *Oldboy* reiht sich somit in Lees Kanon medienkritischer Werke ein. Der Regisseur greift die US-amerikanische Hollywood-Kultur auf, die er mit einer Manipulation durch Medien gleichsetzt, indem Joe von einer filmischen Eigenproduktion des Antagonisten getäuscht wird. So bleiben die drei unterschiedlichen Auflösungen ein Ausdruck ihrer jeweiligen nationalen Kontexte, während die Werke in ihrer Gesamtheit gleichzeitig in einem transnationalen Wechselbezug stehen.

6. *Ghost in the Shell: Cyperpunk-Visionen der Zukunft*

6.1 „The Making of a Cyborg“ – das Konzept des *Anti-Bodys* im Manga

Masamune Shirows Meisterwerk *Ghost in the Shell* (jap. *Kōkaku Kidōtai*) entstand Ende der späten 1980er Jahre, als Japan seine letzten Boomjahre erlebte und der erst 2010 überarbeitete Gesetzentwurf 156 der Tokyo Metropolitan Ordinance zur gesunden Entwicklung der Jugend noch nicht verschärft in Kraft getreten war. Mit seiner berühmten Manga-Serie veränderte Shirow die Welt der Cyberpunk-Fiktion, wurde für viele Mangaka prägend und löste durch Nachfolgeserien, Anime-Adaptionen und schließlich eine US-Filmproduktion mit Hollywoods damals bestbezahlter Schauspielerin Scarlett Johansson eine Saga aus (Berg o.S.). Zur Anime-Filmversion von *Ghost in the Shell* wurde bereits viel geforscht. Interessanterweise wurde der Manga vergleichsweise bisher weitgehend vernachlässigt. Ein Grund dafür mag die große Popularität sein, die der Anime auch in der westlichen Welt genießt. Dennoch ist der Manga nicht zuletzt auch dadurch relevant, dass der Anime darauf basiert und der Manga den Grundstein für die Ideen legte, die später im US-Film präsentiert wurden.

Seit seiner Veröffentlichung vor über 30 Jahren hat sich die Forschung zum Posthumanismus weiterentwickelt und ermöglicht eine analytische Betrachtung auf den Manga aus einem neuen Blickwinkel. Es ist auch der narrativ und thematisch reichhaltigste Manga der hier analysierten, in dem unter anderem das neue digitale Zeitalter sowie die Darstellung von Weiblichkeit bearbeitet werden. *Ghost in the Shell* ist fest mit der Zeit seiner Entstehung verbunden, denn vor der Verschärfung des Gesetzes 156 waren die Ansichten über Darstellungen von Sexualität weniger streng. In den Jahren nach der Revision hingegen und durch eine zunehmende Selbstzensur der Manga-Verlagsbranche seit den 1990er-Jahren waren Mangaka gezwungen, ihre jeweiligen Werke zu überdenken (Kinsella, *Adult Manga* 149).⁸⁰ Dieser Einfluss wird deutlich, wenn man den Manga mit seinem Nachfolger *Ghost in the Shell 2: Man-Machine Interface* von 2001 vergleicht. Außerdem nahm Shirow Japans „industrial drive into a unique take on cyberpunk“ auf (Barder o.S.). Damit schlägt er eindeutig eine Brücke zu den kulturellen und wirtschaftlichen Ereignissen und Überzeugungen der

⁸⁰ Als Auslöser für Forderungen nach nachhaltigen Reformen von Manga-Inhalten in den frühen 1990er-Jahren nennt Kinsella den tragischen Mord an mehreren Mädchen zwischen 1988 und 1989 durch Miyazaki Tsutomu (*Adult Manga* 127). Die Morduntersuchungen ergaben, dass der isolierte Tsutomu ein begeisterter Sammler von Mangas und Animes im *Lolita*-Stil war (Kinsella, *Adult Manga* 127). Die Reaktion der Manga- und Anime-Branche beschreibt Kinsella als „a wave of anticipatory self-censorship exercised directly by manga editors and individual manga artists“ (*Adult Manga* 150).

Zeit, weshalb der Original-Manga *Ghost in the Shell* im Vergleich zu seinen Anime- und Filmversionen analysiert wird.

Der Manga stellt die Protagonistin Motoko Kusanagi vor, auch Major genannt. Sie ist die Leiterin von Section 9, einem Spezialteam für Cybertechnologie, das geheime Operationen durchführt, wenn die Diplomatie versagt. Während sie die Teile ihres menschlichen Gehirns behalten hat, die ihre menschliche Seele enthalten, ist ihr Körper vollständig mechanisiert. Dies eröffnet nicht nur Fragen von Identität, sondern auch nach übermenschlichen bzw. posthumanen Kräften. Bei ihren Ermittlungen entdeckt sie im Erscheinen des sogenannten Puppet Masters ein fortschrittliches KI-Projekt, das Section 9 zu jagen versucht.

Beyond the Shell: Etablierung des Posthumanen durch den *Anti-Body*

Bevor die Protagonistin Motoko vorgestellt wird, zeigt die allererste Seite des Prologs des Mangas eine Wolkenkratzerstadt aus der Vogelperspektive. Das Panel wird verwendet, um einen Eindruck über eine bestimmte Zeit und einen bestimmten Ort hinaus zu vermitteln.

Die erste Seite zeigt eine rasante Innovationsbeschleunigung durch die Wolkenkratzer und

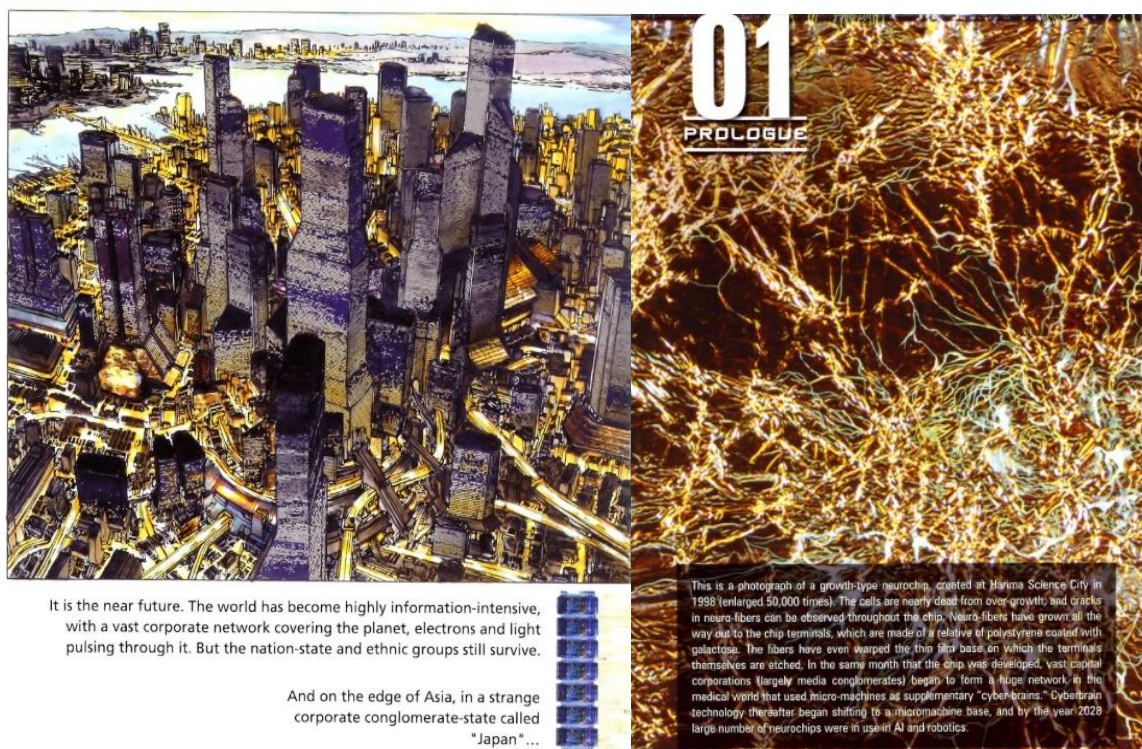


Abb. 74: Stadt und Neurochip fließen ineinander über (Shirow, „Prologue“ 7-8)

leuchtenden Straßen. Am stärksten strahlt die Stadt jedoch durch die Farbgebung ein Gefühl von Anonymität aus. Auf der zweiten Seite ist eine vergrößerte Ansicht eines sogenannten *Growth-type-Neurochips* zu sehen, der in Motokos Gehirn implantiert ist und ihr ermöglicht, in die Gedanken anderer sowie in technische Systeme einzudringen. Unten auf der Seite

scheinen Stromblitze, die vom Neurochip kommen, in die Skyline der Stadt hineinzuwachsen. Beide Seiten enthalten Informationen durch Texte eines extradiegetischen Erzählers, sowie auf symbolisch-visueller Ebene. Die Chipimplantierung hat eine künstliche Verbindung zwischen seinem Träger und der Gesellschaft geschaffen. So wird die Umgebung technisch verstanden, was sich auch in der Mikrostruktur des Chips widerspiegelt, welche die Makrostruktur der Stadt darstellt. Die Elektrizität des Chips, die in das Gebäude strömt, symbolisiert Motokos Fähigkeit, einzudringen und zu manipulieren, was sich weiter in der Verwendung der violetten Farbe zeigt, die traditionell für Macht steht. Die gelbliche Farbe der Adern zwischen den Wolkenkratzern und auf dem Neurochip hingegen geben ihrer Welt ein kränkliches Gefühl einer Infektion. Die Eröffnung von *Ghost in the Shell* im Prolog steht, ähnlich wie *Akira* (1982-1990), *Serial Experiments Lain* (1998) und *Neon Genesis Evangelion* (1994-2013), im Zentrum des zeitgenössischen japanischen Trends, der das Bild der ‚unrealen Stadt‘ von T.S. Eliots anomischer Vision in *The Waste Land* (1922) sowie der Virtual-Reality-Visionen der Postmoderne verbindet (Napier, *Anime* 106). Das Gefühl von Verlust und Nicht-Zugehörigkeit wird in der Stadt Tokio erfasst, „not as a repository for memories, but [...] a shifting marker of disassociation of the past“ (Napier, *Anime* 106). Es überrascht somit nicht, dass dies der bevorzugte Ort für die meisten posthumanistischen und apokalyptischen Mangas und Animes ist.

Beide Panels zusammen ergeben ein erstes eindrucksvolles Bild von Motokos Welt. Ihre Einführungsszene zeigt eine Operation, die von Aramaki, Motokos Vorgesetztem, autorisiert und von ihr selbst geleitet wird. Durch diplomatische Vorschriften aufgehalten, beschließt sie, den Verdächtigen in einer Einzelaktion zu erschießen. Gleich danach verbringt sie den Abend mit ihrem Team in einer Bar, wo sie von einem aufdringlichen Regierungsbeamten angesprochen wird. Schnell hackt sie seine Motorsteuerung und schlägt ihm mit der eigenen Faust ins Gesicht. Die ersten Seiten sind überladen mit Texten aus Dialogen und Erklärungen des Erzählers. Dieser Stil wird verwendet, um Informationen über technologische Entwicklungen, den Neurochip als Gipfel innovativer Technologie, die Weltpolitik und Motoko als Figur preiszugeben. Sie erscheint menschlich, da sie überschwänglich und burchikos ist, zeigt mit ihrer Fähigkeit, Gedanken so schnell zu infiltrieren, jedoch bereits eine Seite ihres Cyborg-Selbst, die rücksichtslos und kompromisslos ist.

Der Manga ist in mehrere Kapitel unterteilt, die jeweils an einem bestimmten Datum zwischen April 2029 und September 2030 stattfinden. Dieses episodische *Story-Telling*

erinnert neben Manga- vornehmlich an Anime-Episoden.⁸¹ Titel wie *Megatech Machine 2 – The Making of a Cyborg* und *Robot Rondo* weisen auf einen starken Roboter- und Technologiefokus hin. Dies wird vor allem in den Fußnoten aufgegriffen, die Shirow mehrfach hinzufügt. In diesen ausführlichen Erklärungen werden technologische Fortschritte und soziale Unterschiede dargelegt, die so weit gehen, dass zukünftige Hacking-Techniken erklärt werden, um Informationen aus einem Cyberhirn zu kopieren, ohne entdeckt zu werden. Dies ist signifikant, weil es nicht nur ein technisch-futuristisches *Setting* schafft, sondern auch die Grundlage dafür, Motoko als Protagonistin zu verstehen. Ab ihrer entscheidenden ersten Präsentation wird sie als positive Figur vorgestellt und passt eindeutig zu ihrer Rolle in ihrem sozialen Umfeld. Doch aufgrund ihrer Komposition, die teils Roboter und teils Mensch ist, ist sie auch eine mysteriöse Figur. Wie bereits erwähnt, ist ihr Körper vollständig mechanisiert, während ihre Seele, die als *Ghost* bezeichnet wird, noch menschlich und in ihren Körper eingepflanzt ist. Letztendlich wirft dies Fragen auf, was ein *Ghost* ist und was die Menschheit von Natur aus einzigartig macht, wenn Roboter so etwas wie eine Seele nachahmen können.

Shirows Geschichte basiert auf der Idee des Dualismus nach René Descartes, dass Geist und Körper getrennt sind. Motoko kann sich von ihrem Körper trennen und durch das Netz reisen, andere *Ghosts* untersuchen oder Systeme hacken, ohne ihr physisches Wesen zu benutzen. Während für einen Menschen ein Gesicht Gedanken verraten könnte, ist alles, was Motoko unternimmt, das Ergebnis ihrer geistigen Fähigkeiten und ihrer Bereitschaft, diese in einer körperlichen Reaktion zu teilen. Daher vertritt der Manga die Idee einer Zukunft, in der Geist und Körper nicht mehr miteinander verwoben sind. Es wird jedoch nie erklärt, ob Motokos Verstand vollständig ihr eigener ist. Einerseits scheinen Szenen, in denen sie ihre Existenz in Frage stellt, diese Idee zu unterstützen. Andererseits ist sie ein Cyborg, der von einer Firma hergestellt wird und daher auf die Fähigkeiten des Herstellers beschränkt ist. Dies führt dazu, dass sie spekuliert, dass sie möglicherweise völlig künstlich und mit Erinnerungen ausgestattet ist, die nicht ihre eigenen sind. Darüber hinaus ist ihr bewusst, dass der Rücktritt von ihrem Job zum Verlust ihrer ‚Cybershell‘ und ihrer Erinnerungen führen würde. Ihre Pensionierung würde daher ihre Existenz auslöschen. Ihre Befürchtungen, in ihrem jetzigen Zustand nicht mehr zu existieren, werden immer wieder deutlich, da sie nur aufgrund der Arbeit existiert, für die sie geschaffen wurde. Anders als der

⁸¹ Zahlreiche Mangas knüpfen in ihren Kapiteln direkt in ihrer Narration aneinander an. Dies ist bei *Ghost in the Shell* nicht der Fall. Stattdessen können manche der Kapitel für sich gelesen werden und wirken wie eine in sich geschlossene Handlung. Ein übergreifendes Element hingegen ist die Jagd nach Puppet Master, die in nahezu allen Kapiteln thematisiert wird. Somit handelt es sich bei *Ghost in the Shell* um ein *Serial*, das aber *series*-artige Handlungsbögen enthält.

Mensch hat sie daher einen klaren Lebenszweck, der bei ihrer ‚Geburt‘ festgelegt wurde. Sollte dieser Zweck jedoch beseitigt werden, wäre ihre Existenz nicht mehr erforderlich oder gerechtfertigt.

Abgesehen von der Idee des Dualismus ist die Natur der Seele ein weiteres Hauptthema im Manga. Die Vorzüge einer Seele im Vergleich zum *Ghost* eines Cyborgs werden zwischen Motoko und ihren Freundinnen in einem Straßencafé besprochen. Motoko sagt dazu: „Sometimes, I wonder if I’ve already really died and what I think of as ‘me’ isn’t really just an artificial personality comprised of a prosthetic body and a cyberbrain“ (Shirow, „Making“ 110). Ihre Freundin reagiert darauf mit der Antwort: „We’ve all got grey matter, and people treat us like humans“ (Shirow, „Making“ 110). In diesem Gespräch suggeriert Motoko einmal mehr, dass das Leben durch Erinnerungen und deren Auswirkungen auf Denkprozesse und Handlungen definiert wird. Ein echter *Ghost* ist für sie von hoher Bedeutung, gleichzeitig zeigt sie sich skeptisch, da sie entgegenhält, dass ihre „alleged grey matters“ (Shirow, „Making“ 110) nie gesehen wurden. Vergleichbar mit einem nicht-mechanisierten Menschen, ist sie sich ihrer Gefühle und ihrer Reaktion auf ihre Umgebung bewusst. Anders als im klassischen menschlichen Sinne bewertet sie jedoch aufgrund ihrer hohen Cyberisierung ‚reale‘ Erfahrungen nicht kritisch gegenüber künstlich induzierten. Dies wird vor allem in zwei Szenen deutlich, die über den Manga verteilt sind. In der ersten dieser Szenen sucht Motoko gemeinsam mit Freunden das Vergnügen in einer künstlichen Umgebung.



Abb. 75: Motoko sucht Vergnügen und wacht auf einer Couch auf (Shirow, „Junk Jungle“ 59-60)

Die Szene zeigt sehr explizit, wie Motoko mit mehreren Freundinnen Geschlechtsverkehr hat. Erst später stellt sich heraus, dass sie und ihre Freunde im selben Raum auf einer Couch schlafen, während sie durch Kabel mit einer künstlich geschaffenen Welt verbunden sind. Die Szene treibt die Handlung nicht an, was die Entscheidung, sie in den Manga aufzunehmen, noch auffälliger macht. Motokos Bisexualität, die explizite Zurschaustellung ihres Geschlechtsverkehrs und ihre Überraschung beim Aufwachen legen nahe, dass sie tatsächlich

an der gleichen triebbasierten Menschlichkeit hängt, zu der sie als Cyborg nicht fähig ist. Da Menschen sich eben nicht über Kabel in ihren Körper miteinander verbinden können, wird dieses Ereignis jedoch nur möglich, weil alle drei Frauen Cyborgs sind, die an eine künstliche Umgebung gebunden sind.

Im Dialog lobt eine ihrer Freundinnen die Qualität des Erlebnisses, für welches die technischen Fähigkeiten einer Umgebung zu bestimmen scheinen, wie angenehm es ist. Ansonsten wird die Erfahrung gleich einem ‚echten‘ Erlebnis gehandhabt. Das wird klar, als Motoko später auch mit einem Freund gezeigt wird (Shirow, „Dumb“), aber es augenscheinlich keine großen Unterschiede zwischen diesen beiden Erfahrungen gibt. Somit beruht die Existenz auf Erfahrungen und Wahrnehmungen. Eine Lebensform im Manga wird zu einem Wesen, das in Zukunft Erinnerungen abrufen kann, wobei die Erinnerung, egal ob künstlich herbeigeführt oder nicht, scheinbar den gleichen Wert hat. Das Denken und die Speicherung von Erinnerungen sind daher in Motokos Selbstdefinition von hohem Stellenwert.

Ivy präsentiert Japan in der Veröffentlichungszeit des Mangas als eine Gesellschaft, in der Diskurse über das Verschwinden der Vergangenheit und ihre Echos im Vordergrund stehen (24). Obwohl *Ghost in the Shell* in einer Zukunft spielt, die fast alle Spuren japanischer Tradition verloren hat, privilegiert der Manga die Erinnerung und ihre Bedeutung in einer sich verändernden Welt. Doch selbst die Erinnerung zur Definition des Selbst wird unzuverlässig, da Motoko nicht sicher sein kann, dass die ihrige nicht manipuliert wurde. Shirow thematisiert Japans Kulturkrise, die von ambivalenten Einstellungen gegenüber Technologie dominiert wird. Dies mag einerseits überraschen, da Japan immer noch eines der technologisch fortschrittlichsten Länder mit starkem Wissen im Sektor der Künstlichen Intelligenz ist. Auf der anderen Seite sah sich Japan ab den 1990er Jahren, direkt nach der Veröffentlichung von *Ghost in the Shell*, jahrzehntelang einer Rezession gegenüber. Die ersten Wellen einer ambivalenten Haltung gegenüber Technik und Zukunft sind daher in diesem Manga spürbar, der zu den prominentesten Beispielen für Populärkultur und Massenmedien vor der Jahrtausendwende zählt.

In der Figur Motokos wird die Beziehung zwischen dem Menschen und einem mächtigen Maschinenkörper, der die Realität der menschlichen Natur neu definiert und diktiert, hinterfragt. Die Protagonistin wird zunehmend von ihrer Natur als Cyborg und deren Auswirkungen auf ihre Existenz beunruhigt. Letztendlich führt es dazu, dass sie der Militärpolizeieinheit den Rücken kehrt und sich dem Puppet Master zuwendet, der mit ihrem Körper verschmilzt. Mit diesem Ereignis in der Handlung geht der Manga über das Genre des Cyberpunk hinaus und wird zu einer Quest-Romanze, in der Motoko ihrer Identität nachspürt.

Da sie in den professionellen Missionen mit ihrer Einheit nicht zu sich selbst findet, beschließt sie, dem Puppet Master zu folgen. Die Narration von *Ghost in the Shell* endet auffallend oft mit Rätseln. Zum Beispiel wird der Lesende am Ende des Mangas nicht über die weitere Geschichte Motokos aufgeklärt, sondern findet ein offenes Ende vor. Die Unsicherheit, die viele Handlungsstränge antreibt, ist ein Spiegel der sich schnell verändernden posthumanen Welt, in welcher der Manga spielt. Die Rolle des *Ghosts* ist dabei zentral, um Cyberpunk und Posthumanismus im Werk zu verstehen.

In zahlreichen Cyberpunk-Werken löscht Technologie nicht den physischen Körper aus (Cavallaro 83). Das Genre lässt jedoch die Grenze zwischen dem Natürlichen und dem Künstlichen verschwimmen, wodurch die Realität des Körpers und seiner Empfindungen hinterfragt wird (Cavallaro 83). Dies trifft auf Motokos Körper in *Ghost in the Shell* zu. Das Werk wird jedoch zu einer Besonderheit im Kontext seines Genres, weil am Ende ihr Körper tatsächlich ausgelöscht wird. Solange sie jedoch physisch besteht, dient ihr Körper als Antrieb in der Narration, um ihr Inneres zu evaluieren und zu überdenken (Cavallaro 83). Dies wird begleitet mit einem Gefühl der Ungewissheit, das Cavallaro als „Haunting“ bezeichnet (84). Tatsächlich stellt sich Motokos Vergangenheit als für sie lückenhaft dar. Umso mehr ist sie von dem Gedanken getrieben, ihre Identität aufzuklären: „The rhetoric of haunting points to a breakdown of representation and signification whereby the spectre stands simultaneously for a *site* we wish to avoid and a *sight* we are not allowed to avoid“ (Cavallaro 84). Tatsächlich wirkt dies paradox, weil Motoko bereits in der Exposition als Cyborg ein *Posthuman* ist, der durch ausgeprägte Hackerfähigkeiten Zugriff auf eine Flut an Informationen hat. Dies wird narrativ durch die allerersten Panels mit Darstellungen von Motoko etabliert, die sich während einer Mission in ein Gebäude hackt und Diplomaten belauscht. Ihre Existenz steht für eine Welt, in der durch Technologie alles sichtbar ist und eingesehen werden kann. Dennoch ist sie sich selbst ein Rätsel. Um dieses zu lösen, muss sie sich in der Verschmelzung mit Puppet Master zu ihrem entgültigen Status als *Posthuman* weiterentwickeln. Aus posthumanistischer Perspektive zeichnet sich diese neue Version von ihr aus, indem sie nicht nur „more than human“ (wie im Film beschrieben, *Ghost*, Sanders 01:10:00) wird, sondern eine vollständige Neudefinition über das Menschliche hinaus stattfindet. Im Zuge dieser kommt es als notwendigen Schritt zu einer Trennung von Körper und *Ghost*, wobei der Körper als eingrenzende Hülle fungiert hat, der die Seele einzwängt. Motokos *Ghost* wird Teil des weitläufigen Netzes. Erst durch die Transzendenz des Körpers, findet sie so zu sich selbst.

Die Funktion des Puppet Masters ist dabei eine geradezu messianische, wie man auch bei vergleichbaren Figuren in anderen Mangas und Literatur beobachten kann, wie etwa Ryu Murakamis *Coin Locker Babies* (1980), *Neon Genesis Evangelion* (1994-2013) von Anno Hideaki oder *Death Note* von Tsugumi Obha (2003-2006). Über weite Teile des Mangas ist der Puppet Master eine mysteriöse Figur, die Visionen einer besseren Welt zu haben scheint, die sie anderen Menschen aufzwingen will. Ein Teil des Mysteriums ist auch, dass nie geklärt wird, ob der Puppet Master eine weibliche oder männliche Lebensform ist bzw. diese in ihrer virtuellen Form geschlechtslos dargestellt wird. So hat er bei seinem Ausbruch den Cyborg-Körper einer Frau, bevor er sich dieser Hülle entledigt und digital wird. Die Auflösung der Dualität zwischen dem Männlichen und dem Weiblichen ist dabei eine logische Konsequenz des Dualismus zwischen Körper und *Ghost*. Da die Seele in jeden Körper gesteckt werden kann, spielt Geschlecht keine Rolle. Dies wird von Shirow auch verwendet, um Mehrdeutigkeiten in Bezug auf die sexuelle Orientierung eines Cyborgs anzuzeigen. Sexualität und Gender stehen daher im Werk in einem komplizierten Verhältnis zueinander. Motokos Orientierung wird im gesamten Manga nie geklärt, es finden sich jedoch Hinweise auf Bisexualität in mehreren Kapiteln.

Im weiteren Verlauf der Geschichte erfährt der Lesende, dass der Puppet Master, auch Project 2501 genannt, ein KI-Programm ist, das von Section 6 gestartet wurde, einem Parallelteam zu Motokos Section 9. Ursprünglich entwickelt, um Datenbanken zu hacken und Erinnerungen von Personen mit Schlüsselfunktionen im Ministerium zu verändern, erwirbt der Puppet Master so viele Informationen, dass er ein eigenes Bewusstsein entwickelt. Da dies von seinen Schöpfern nicht beabsichtigt war, stellt Puppet Master einen Plan auf, um sein Überleben zu sichern. Die Machtverschiebung der Figur äußert sich in der Änderung des technischen Namens als Projektbezeichnung hin zu einem Namen, der den Kontrollbesitz betont (Master). Das Wesen wird in einem Vorfall vom Team von Section 9 gefangen genommen, das überrascht ist, einen menschenähnlichen *Ghost* in einem vollständig digitalisierten Gehirn in einer Cyborg-Schale vorzufinden. Interessanterweise gibt es eine Szene, in der Puppet Master von einem der Ministerialbeamten als „only a program designed for self-preservation“ (Shirow, „Bye“ 68) bezeichnet wird, was an Motokos Gespräch mit ihrem Freund Batou erinnert.

Es scheint kein Zufall zu sein, dass Motoko und Puppet Master sich füreinander interessieren. Ihre Verschmelzung wird als eine fast spirituelle Transzendenz gezeigt, in der das Selbst Probleme der Körperlichkeit durch einen Körper überwindet, der mehrere Selbst enthält, die sogar in der Lage sind, ihren Körper zu verlassen. Muri schreibt in *The*

Enlightenment Cyborg: „from the moment the cyborg became a word, it signaled a complicated relationship between bodies and souls“ (41). Tatsächlich stellt sich in vielen *Mecha*- und *Cyberpunk*-Werken bereits die Verbindung zwischen Maschine und Mensch als komplex heraus, ohne den Schritt zum vollständigen Cyborg erfüllt zu haben. Napier schreibt Cyberisierung ein „dehumanizing potential“ zu und sieht in den Darstellungen von cyberisierten Körpern die Vermittlung einer „profound ambivalence“ (*Anime* 86). Dies erklärt auch Motokos Hadern mit ihrer Identität, die weder als leuchtendes Beispiel einer vielversprechenden Zukunft noch als destruktives Mittel einer dystopischen Welt präsentiert wird. Der Manga präsentiert hingegen ein, wie von Napier angesprochen, ambivalentes Verhältnis zwischen Motoko und ihrem Körper. Shirow findet seine eigene Antwort, um dieses Problem zu überwinden, indem er einen Ausblick auf den Posthumanismus bietet, in dem die Grenzen zwischen dem Menschen und dem Nicht-Menschlichen verschwimmen und er DNA als eine Informationskette im Sinne eines Codes definiert.

Posthumane Identitäten werden daher in *Ghost in the Shell* als normaler Bestandteil des beruflichen Arbeitslebens eingeführt. Dazu gehört, dass Cyborg-Körper menschlich aussehen, und tatsächlich ein Teil von ihnen einst menschlich gewesen ist, sie aber eigentlich keine Menschen mehr sind. In einer noch binär getriebenen Gesellschaft kämpft Motoko um ihren eigenen Platz in eben dieser, da das Posthumane als Werkzeug präsentiert wird, das ausgeschaltet wird, nachdem es seinen Zweck erfüllt hat. Dem steht die starke Position entgegen, dass der Körper bedeutungslos wird und somit auch nicht mehr identitätsrelevant ist. Mit der Fusion von Motoko mit dem Puppet Master stehen die Menschen jedoch nicht mehr ganz oben in der Hierarchie.

***Sento Bishōjo* – Motoko im Diskurs von Patriarchat und Postfeminismus**

Basierend auf Oshii's Anime-Version des ursprünglichen Mangas beschreibt Napier Motoko als „the most prominent progenitor of the disappearing *shōjo*“ (*Anime* 170). Diese Aussage basiert auf der Idee des kleinen Mädchens – dem *Shōjo* – das verschwindet oder unsichtbar wird, indem es physisch transparent wird oder seinen Namen verliert, wie es der weiblichen Protagonistin Chihiro in *Spirited Away* (2001) von Hayao Miyazaki passiert. Napiers Beobachtungen zu dem ‚kleinen Mädchen‘ korrespondieren mit Schodts Analyse des *Lolita*-Komplexes, einem prominenten Thema, dem viele weibliche Charakterdesigns in Mangas und Animes folgen. In Japan auch als *Lolicom* bekannt, sieht Schodt seit den 1980er Jahren einen steigenden Trend in den Medien (54). Interessanterweise argumentiert er, dass das Verbot der Darstellung von Schamhaaren in Japan zu Zeichnungen von vorpubertären

Mädchen als bevorzugte Sexualobjekte führte und das sexuelle Ideal bildete. Auch wenn die Sichtweisen von Napier und Schodt für die etwas erwachsener aussehende Version des Mangas nicht ganz zutreffen, sind sie aus mehreren Gründen relevant: Erstens hat die Motoko des Mangas die Fähigkeit, unsichtbar zu werden, indem sie andere Leute hacken kann, ohne aufzufallen. In dieser Fähigkeit erinnert sie an Marvels erste weibliche Superheldin Invisible Woman, die während des *Silver Age* der Comics geschaffen wurde. Obwohl diese Superkraft als zeitungemäße Sicht auf die Qualitäten einer Superheldin angesehen werden kann, bleibt sie ein Aspekt von Motokos Weiblichkeit, definiert sie aber nicht vollständig. Zweitens wird



Abb. 76: Panels, die Motokos körperbetont zeigen (Shirow, *Deluxe Cover*, „Spartan“ 21, „Brain“ 104)

Motokos Figur normalerweise in einem hautengen Overall gezeigt, der ihren ganzen Körper zeigt. Auf dem Frontcover ist bereits einer ihrer Overalls zu sehen, der ihren Körper stark betont.

Darüber hinaus gibt es mehrere Panels, wie in Abbildung 77 zu sehen ist, in denen sie fast nackt oder in Unterwäsche gezeigt wird. Durch die Entblößung ihres Körpers ist ihre Darstellung stark sexualisiert und unterscheidet sie noch stärker von den anderen, fast ausschließlich männlichen Figuren in *Ghost in the Shell*.

Silvio argumentiert, dass die Betonung der Weiblichkeit Motokos darauf zurückzuführen ist, dass ihre wichtigste Rolle darin besteht, mit Puppet Master zu verschmelzen und dadurch Nachkommen zu schaffen (67). Dem widerspricht Anime-Spezialist Ruh, der darauf hinweist, dass Motokos Verkörperung zweitrangig wird (*Stray Dog* 135). Dies ist eine Idee, die darin untermauert wird, dass sie im gesamten Manga nie eine Mutterfigur ist (Ruh, *Stray Dog* 135). Im Gegenteil ist sie eine unabhängige Kämpferin und trennt sich von ihrem Team, um Puppet Master zu folgen und die Welt als neue Kreatur zu erkunden.

Einer der Hauptunterschiede zwischen Motoko und Manga-Darstellungen von Frauen und Mädchen wie Misa in *Death Note* oder Eri in *Old Boy* besteht darin, dass sie

nicht als *Kawaii* (dt. niedlich) dargestellt wird. Kinsellas Argument folgend, dass das japanische Verständnis von Niedlichkeit und intensiver *Kawaii*-Kultur starke Konnotationen von Verletzlichkeit beinhaltet, macht diese Charakteristik Motokos Sinn („Cuties in Japan“ 220). Im Kontrast dazu betont ihre hautenge oder fehlende Kleidung ihren Körper als muskulös (siehe Arme in Abbildung 77 und 78). Da sie ihren Körper zur Erfüllung ihres Jobs einsetzt, unterstützt die Fitness ihres Cyborg-Körpers zusätzlich ihre Professionalität. Dies geht einher mit ihrem Mangel an Scham, ihren Körper in Gesellschaft anderer zu präsentieren. Motoko konzentriert sich voll und ganz darauf, die Verantwortung zu übernehmen und ihr Team zu führen, ohne in ihrer Position in Frage gestellt zu werden. Beide Aspekte, ihr fitter Körper und ihre Schamlosigkeit, zeigen ihr Selbstvertrauen und ihre Fähigkeit, ihre Aufgaben erfolgreich zu erfüllen.

Ihre sexualisierte Darstellung wird einerseits als Objektivierung durch den *Male Gaze* gelesen, fällt andererseits aber auch in ein postfeministisches Verständnis ihres *Empowerments* durch ihren Körper. Nach Mulveys *Male Gaze*-Konzept werden weibliche Figuren durch ihre „to-be-looked-at-ness“ in Filmen charakterisiert, welche aus einer *Scopophilia* entsteht („looking itself is a source of pleasure“, 59). Männliche Zuschauer werden dabei zum „bearer of the look“ (Mulvey 62). Zudem betont Mulvey, dass männliche Produzenten bereits während der Filmproduktion einen *Male Gaze* haben (59). Erwähnenswert ist an dieser Stelle auch, dass Motoko, wenn entkleidet, häufig von männlichen Figuren dabei gesehen und beobachtet wird. Dadurch erhält der Manga neben dem *Male Gaze* auch voyeuristische Züge, die durch Panels mit Nahaufnahmen der Reaktionen von männlichen Figuren auf Motokos Erscheinung hervorgerufen werden. Dem gegenübergestellten *Empowerment* entsprechend stellen laut Gill postfeministische Medien den „sexy body“ als zentral für die Weiblichkeit dar, bestärken jedoch auch die Kraft der Figur als Superheldin durch den Körper (149). Motoko kann als eines der frühen Beispiele für diesen Trend angesehen werden, in dem Superheldenfilme seit den 1990er-Jahren zu einem beliebten Spielfilmgenre wurden. Sie ist eine starke und unabhängige Figur, deren Cyborg-Fähigkeiten die von Menschen übertreffen. Allerdings fügt Gill auch hinzu, dass die „surveillance of women’s bodies (but not men’s) constitutes perhaps the largest type of media content across all genres and media forms“ (149). Damit meint die Autorin zudem, dass eine permanente Evaluierung von weiblicher Attraktivität stattfindet, die immer strenger werdenden Maßstäben unterliegt (149). Tatsächlich sehe ich diese Annahme in Motokos hyperfemininen und sexualisierten Darstellungen, während, wie bereits angesprochen, ihre männlichen Kollegen selten bis nie beim Wechseln von Kleidung oder während sexuellen Aktivitäten gezeigt werden.

Gleichzeitig wird die Protagonistin von *Ghost in die Shell* durch ihre sexuelle Handlungsfähigkeit ermächtigt. Sie scheint die Kontrolle über die Präsentation ihres Körpers zu haben und ist die Initiatorin sexueller Begegnungen, bei denen sie Vergnügen und Macht erlangt (Gill 149). Vor allem das achte Kapitel *Dumb Barter* legt dies nahe, da sie erfolgreich eine Mission führt, bei der sie ihren Freund beschützt. Zu Beginn des Kapitels wird sie mit ihm küssend auf einem Sofa gezeigt und scheint ihre Beziehung zu ihm zu genießen. Am Ende des Kapitels befindet sie sich in einer Position, die ihn auf ihre Hilfe angewiesen und als nichtwissend zeigt. Insgesamt legt dieser Teil des Mangas einen Schwerpunkt auf Motokos Unabhängigkeit und eigenmächtige Sexualität. Interessanterweise geht sie im Vergleich zu ihren Teamkollegen, die meist nur in einem professionellen Umfeld gezeigt werden, sehr offen mit ihrer sexuellen Orientierung um. Nach der Übernachtung mit ihren beiden Freundinnen wird sie von Batou kontaktiert und zur Arbeit gerufen (Shirow, „Junk Jungle“ 61). Ihrer Freundin scheint diese Situation sehr peinlich zu sein, Motoko ist hingegen überaus locker und lässt ihre Freundin mit ‚blasiert‘ wirkenden Kommentaren zurück.



Abb. 77: Motoko macht sich auf den Weg zur Arbeit (Shirow, „Junk Jungle“ 61)

Viele Aspekte dieser Panel-Reihe maskulinisieren Motoko, wie etwa ihr beiläufiger Sprachgebrauch („old fart“), ihre Körperhaltung (das Fixieren ihrer Uhr erinnert an einen Mann, der die Manschettenknöpfe seines Hemdes schließt) und der Umgang mit dem anderen Mädchen des One-Night-Stands (sie lässt den Ärger des Mädchens an sich abprallen). Sie erinnert ein wenig an James Bond, als sie klar ihren Fokus auf die nächste Mission setzt und diese über ihr privates Versprechen priorisiert. Außerdem wird sie nicht als fürsorglicher oder gar mütterlicher Charakter präsentiert, wie zum Beispiel Marvel Girl, die als Superheldin die einzige Frau in ihrem X-Men-Team ist und eine mütterliche Position einnimmt,

indem sie ihre Gefährten ständig daran erinnert, vorsichtig zu sein, über Tischmanieren streitet oder die Gruppe zurechtweist (D'Amore 1238). Motoko kann als Gegenpol zu dieser Art von Superheldin angesehen werden, denn sie ist in erster Linie unabhängig, stürzt sich in Gefahr und verlässt notfalls ihr Team und bricht das Gesetz, um ihre Arbeit zu erledigen. Es ist somit offensichtlich, dass zwischen ihrem Erfolg als Leiterin einer Cyborg-Spezialeinheit und ihrer Maskulinisierung ein Zusammenhang besteht.



Abb. 78: Motoko wird objektiviert (Shirow, „Robot“ 125; „Brain“ 108)

Dennoch stehen ihre Darstellungen in unzähligen Panels entsprechend der Mangaästhetik von Shirow im Kontrast dazu. Dafür verwenden seine Panels häufig eine sehr niedrige Blickrichtung, bei der der Fokus auf Schritthöhe liegt oder Motoko von hinten zeigt (Abbildung 79). Obwohl Motoko postfeministische Einflüsse hat, passt sie eindeutig zum Begriff des *Sento Bishōjo* (dt. schönes kämpfendes Mädchen). Mit der Popularisierung von Superheldinnen im Manga wird diese Figur innerhalb traditioneller weiblicher Schönheitsdiskurse durch ihren schlanken Körper konstruiert, der somit ein dekoratives Stilmittel darstellt (Kittredge 507). Kittredge argumentiert in *Lethal Girls Drawn for Boys* (2014) in Übereinstimmung mit Mulveys *Male Gaze*, dass dieser Figurentyp, der eine emanzipierte weibliche Heldin zu zeigen scheint, durch einen männlichen Blick auf ein männliches Publikum gerichtet ist, was auch der *Shōnen*-Zielgruppe des Mangas entspricht. Der Stempel „Made in Japan“ auf der Rückseite der Figur auf dem linken Panel in Abbildung 79 steht beispielhaft für die Objektivierung des weiblichen Körpers und weist insgesamt auf ein patriarchales Figurendesign hin, das weit von einer emanzipierten Entität entfernt ist. Gleichzeitig kritisiert Kittredge, die extremen Gewalttaten, die durch den Figurentyp der *Sento Bishōjo* ausgehen, und die in ihren Augen die Figur umso mehr als (männliches) Fantasie-Produkt platzieren (513). Tatsächlich steht Motoko meist im Fokus der Missionen und ist daher diejenige, die Gegner auf brutale Weise ausschaltet. Neben den expliziten sexuellen Darstellungen wird die Figur

somit auch durch ihre explizit gezeigten Gewaltdarstellungen definiert. Weiter unterstellt Kittredge dem Figurentyp in Gewaltszenen ein „complete lack of intellectual or moral engagement“ (513) mit den Taten. Tatsächlich trifft auch dies größtenteils auf Motoko zu, indem sie sehr schonungslos mit ihren Gegnern umgeht (Zerfetzen von Gliedmaßen wie Arme und Köpfe durch Schüsse). Sie beginnt ihre Missionen und ihre Identität erst ernsthaft zu hinterfragen, als sie auf Puppet Master trifft.

Evolution und die Rolle von Puppet Master

Motokos Verständnis ihres Körpers führt letztlich zu der Frage, was davon sie als Teil ihres persönlichen Selbst erachtet. Aus den bisher analysierten Panels und Szenen geht hervor, dass sie ihre Identität überwiegend über ihre Erinnerungen als das definiert, was sie einzigartig macht. Wie eingangs erwähnt, würde sie mit einem Ende ihrer Daseinsberechtigung als Mitglied von Section 9 diese Erinnerungen, und damit ihre Identität, durch Abschaltung ihres Körpers verlieren. Ihre fehlende Sorge über den Verlust ihres Körpers verweist somit darauf, dass sie sich mit diesem weniger verbunden fühlt als mit ihrem *Ghost*. Ihre Individualität und Einzigartigkeit scheint eine relevante Rolle in der Definition ihrer Identität zu spielen, da ihr Körper lediglich ein reproduziertes Modell ist, während ihr *Ghost* mit ihren Erinnerungen von ihr als einzigartig erachtet wird.

Die Klimax der Mangastory führt zu einer letzten Begegnung zwischen Motoko und Puppet Master. Zu diesem Zeitpunkt befindet sich Motoko in einer Situation, in der sie besonders verletzlich ist. Ihr Freund Batou hat sie versteckt, nachdem sie in einem Kampf ihren Körper größtenteils verloren hat und ihr verbliebener Körper, der fast ausschließlich aus Teilen ihres Kopfes besteht, über eine Notstrombatterie läuft. Motokos eigene Verletzlichkeit aufgrund ihres Körpers als Schwachpunkt steht ihr somit besonders vor Augen. Gleichzeitig ist ihr Selbstverständnis in Bezug auf ihren Körper und Geist dabei die Basis für den weiteren Verlauf dieses Treffens, als Puppet Master sich in ihr Gehirn hackt und ein Gespräch mit ihr beginnt (Abbildung 80). Als ‚Einbrecher‘ in ihren Körper ist Puppet Master Motoko bereits in vielerlei Hinsicht überlegen. Zunächst wird aus dem abgebildeten Katalog deutlich, dass er die Begegnung bereits seit längerem geplant hat, während Motoko davon überrascht wird. Motoko nimmt dies als Störung ihrer Einstellungen wahr, die sich durch sein Eindringen ergibt. Motoko ist diesem ausgeliefert. Ursprünglich von Section 6 entwickelt

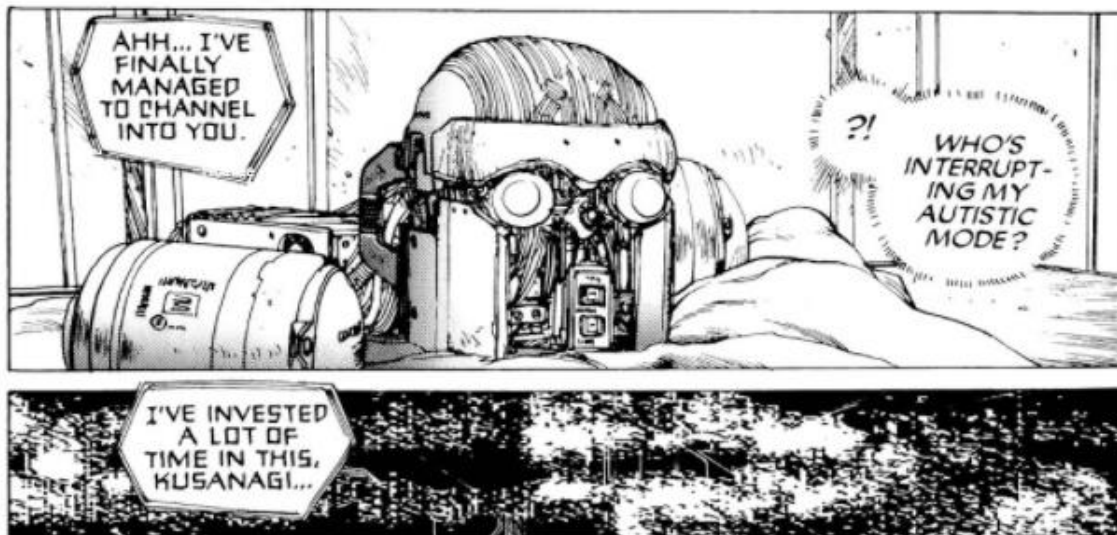


Abb. 79: Puppet Master nimmt Kontakt mit Motoko auf (Shirow, „Ghost Coast“ 155)

und als Waffe eingesetzt, schafft Puppet Master es, sich von seiner zunächst angedachten Existenz zu emanzipieren und unabhängig seine Ziele zu verfolgen. Darüber hinaus hat Puppet Master sich bereits von einer körperlichen Hülle losgesagt. Als Antagonist tritt er dadurch als überlegener Gegner in die Konfrontation ein.

Das ungleiche Machtverhältnis äußert sich in den Panels in mehreren Stilmitteln: Während große Teile der vorherigen Kapitel Kampfszenen beinhalten, sticht in diesem ‚Endkampf‘ besonders die Absenz von *Hand-to-Hand-Combat* hervor. Stattdessen sind die Panels überwiegend mit einem Dialog zwischen Puppet Master und Motoko gefüllt. Aufgrund von Puppet Masters Wissensvorsprung und Plan ist dieser allerdings stark monologisiert und breitet zahlreiche Erklärungen aus.



Abb. 80: Erklärungen von Puppet Master (Shirow, „Ghost Coast“ 156)

Wie in Abbildung 81 zu sehen, ist die Gestaltung der Sprechblasen platzinehmend

gestaltet. Die Quantität und entsprechend große Darstellung der Erklärung von Puppet Master drücken seine Dominanz aus. Zusätzlich ist besonders auffällig, dass Motoko und Puppet Master in den Panels häufig gar nicht gezeigt werden, da beide zum Zeitpunkt des Gesprächs körperlos sind. Dies unterstreicht aber auch den Inhalt des Dialogs, der darum kreist, dem Körper zu entsagen. Dass Motoko eine stärkere Verbindung zu ihrem Körper hat als Puppet Master zu seinen Erscheinungsformen wird daran deutlich, dass sie in der Begegnung hin und wieder noch in ihrer Gestalt gezeigt wird, wenn sie Gedanken äußert.

Statt Puppet Masters Erscheinung beherrschen Schemata, Netzwerkstränge und Gehirnschichten die Seiten. Die dualistische Diskussion von Körper und *Ghost* äußert sich visuell, indem der Körper in seiner Verletzlichkeit gezeigt wird. Dementgegen drückt sich der *Ghost* durch Netzwerke, Schaubilder und Prozessbilder aus. Da Puppet Master durch und durch Cyborg ist, spiegeln seine Erklärungen das Denken einer Maschine wider. Seine sehr naturwissenschaftlich flektierten Erklärungen drängen Motoko in die Rolle der Zuhörerin zurück. Wenn sie zu Wort kommt, dann häufig lediglich, um eine Frage zu seinen Ausführungen zu stellen, etwa „Sounds like you’re trying to rationalize human error and folly?“ (Shirow, „Ghost Coast“ 159); „So life is like fruit growing at the end of the branches?“ (Shirow, „Ghost Coast“ 158) oder „Must I...?“ (Shirow, „Ghost Coast“ 163).

Auf Basis evolutionstheoretischer Erklärungen, wie beispielsweise zur Entwicklung von Einzelzellstrukturen zu Multizellstrukturen, versucht Puppet Master Motoko von einer Symbiose ihrer beiden Organismen zu überzeugen, um seine Überlebenschancen zu erhöhen. Die Protagonistin hat dabei oft eine Froschperspektive auf seine visualisierten Gedankengänge. Sie ist von den Äußerungen sichtbar überrascht und zunächst misstrauisch. Nach zahlreichen Fragen gibt Motoko ihr Einverständnis zu der Fusion mit den Worten: „I’ve heard enough. I can’t believe anything that you say anyway...So I’ll accept your proposal. I had a premonition about this...Let’s fuse“ (Shirow, „Ghost Coast“ 162). Interessanterweise wird ihre letzte Frage, wieso Puppet Master sie ausgewählt hat, von ihm beantwortet, indem er auf eine „karmic connection“ (Shirow, „Ghost



Abb. 81: Misstrauen (Shirow, „Ghost Coast“ 158)

Coast“ 163) zwischen ihnen hinweist. Nach zahlreichen Seiten, die mit wissenschaftlichen Erklärungen aus Evolutionstheorie, Mathematik, Physik und IT gefüllt sind, überzeugt

Motoko dennoch ihre eigene Vorahnung und eine spirituelle Anspielung. Dadurch werden zwei dualistische Kulturen, Wissenschaft versus Spiritualität, präsentiert. Die wissenschaftlichen Erklärungen, die für eine logische Argumentation stehen, nehmen den Großteil des Gesprächs ein. Die Auflösung des Problems findet jedoch auf der Gefühlsebene durch eine spirituelle Vorahnung statt. Die Verbindung, welche die beiden spüren und die von Puppet Master als „karmic“ bezeichnet wird, kommt aus dem *Ghost* – der letzte nicht durch Technologie kreierte Teil Motokos. Shirow gestaltet den Höhepunkt der Narration somit als eine Auseinandersetzung, in der die Wissenschaft unterliegt. Die Kürze, in der die Entscheidung für eine Symbiose getroffen wird, spricht für die Verbindung zwischen den beiden und die durchschlagende Kraft dieses spirituellen Aspektes. In einer Welt, die Fortschritt durch Wissenschaft erlebt hat, platziert Shirow dies dennoch als höchsten Wert. Die Begegnung der beiden bekommt somit einen unausweichlichen Unterton – sie können ihrem Karma nicht entkommen.

Der Manga endet mit Motokos Erwachen in Batous Wohnung, nachdem sie sich mit Puppet Master zusammengeschlossen hat. Sie blickt über das dichte Netz der Stadt und spricht zu sich: „Ahh...the net is vast“ (Shirow, „Ghost Coast“ 167). Damit deutet sie an, dass ihre bisherigen Grenzen in der Kontrolle von Netzwerken aufgehoben wurden. Zusammengefasst steht bei der Fusion der beiden damit eine Veränderung im Status des neuen Wesens im Mittelpunkt: Motoko und Puppet Master vergrößern zusammen ihren Einflussbereich und kreieren eine widerstandsfähigere Lebensform. Letztlich folgen damit beide einer Prämisse der Evolutionstheorie, dass Lebewesen biologische Nischen für sich beanspruchen, etwa durch Anpassung, die andere Lebewesen nicht erfüllen, um so das eigene Überleben zu sichern. In *Ghost in the Shell* wird dies durch die Lossagung des Körpers erreicht, denn genau dieser scheint für Motoko und Puppet Master eine Schwachstelle darzustellen, welche sie angreifbar macht. Beide haben sich offensichtlich mit dem Gedanken ihrer Sterblichkeit, beziehungsweise Existenzauflösung, beschäftigt und wollen diese verhindern. Auf den ersten Blick steht dabei in Kontrast, dass das letzte Kapitel Motoko immer wieder nackt darstellt und so die Weiblichkeit ihres Körpers betont. Durch ihr Einverständnis zur Fusion wird sie zur Erzeugerin der neuen Lebensform, für die Motokos Geschlecht letztlich irrelevant ist, aber durch die zuvor weibliche Darstellung symbolisiert wird. Wie bereits erläutert, werden Gender und Sexualität im Manga sehr offen genutzt, ohne fixierten Mustern zu folgen. Puppet Master beispielsweise wird bei seinem Ausbruch in einem hyperfemininen Körper gezeigt, bevor er schließlich körperlos wird. Hinzu kommt, dass die Restriktionen des Körperlichen überwunden werden sollen. Neben dem menschlichen Körper als Merkmal

eines Menschen gilt dies auch für die Sterblichkeit. Diese versucht Puppet Master jedoch zu überkommen, indem er eine Unabhängigkeit von seinen Erschaffern anstrebt und sich neu definiert. Das neue Wesen am Ende des Mangas ist dabei so mächtig, dass es – den Darstellungen Puppet Masters nach – die Sterblichkeit überwunden hat. Den hierfür nötigen Schritt liefert das Konzept des *Anti-Bodys*.

Die Idee, dass Menschen von mächtigeren, intelligenteren Kreaturen als dominante Lebensform verdrängt werden, entfaltet sich in der Populärkultur auf sehr unterschiedliche Weise. Eine der bekanntesten Versionen ist der populäre Posthumanismus, wie in Filmen wie *Blade Runner* (1982), *The Terminator* (1984) oder *The Matrix* (1999) verbildlicht. Helden des westlichen Cyberpunk trauern in diesen Beispielen um den Verlust ihrer Kultur, die von (oft beängstigenden) Technologien dominiert wird. Laut Tarr und White spiegelt der populäre Posthumanismus damit die Befürchtungen der Gesellschaft hinsichtlich biotechnologischer Veränderungen wider (XI). Diese Veränderungen werfen Fragen der Identität und des Bewusstseins auf, die auch in der Forschung aufgegriffen wurden: Was bedeuten diese Entwicklungen für das Posthumane? Ist das Posthumane äquivalent zum Antihumanen? Wie wird die Konzeption des Menschen durch das Posthumane beeinflusst? Durch welche Marker definiert das Posthumane das Selbst? Eines der bekanntesten Werke und ein Eckpfeiler der Cyborg-Theorie ist Haraways *A Cyborg Manifesto* (1985), das etwa zeitgleich mit Gibsons Cyberpunk-Roman *Neuromancer* (1984) erschien. Im Rahmen dieser beiden Arbeiten können Cyberpunk-Produktionen der 1980er- und 1990er-Jahre als Präsentationen einer nahen Zukunft gelesen werden, in der die Verbreitung von Biotechnologien, zum Beispiel in Form von künstlichen Körperteilen oder gentechnisch veränderten Genen, die ‚natürlichen‘ menschlichen Körper verändern. Motokos Zustand am Ende des Mangas passt in Haraways Visionen des Cyborgs. Sie legt menschliche Restriktionen ab und wird zu einer ‚creature in a post gender world‘ (Haraway 154). Der Aspekt einer Post-Gender-Identität wird bereits durch die Figur des Puppet Masters adressiert, dessen Geschlecht nicht identifiziert wird und der fließend Geschlechter wechselt, bzw. als Code und Netzwerkstränge dargestellt wird. Ihre Widergeburt im Netz macht Motoko ebenfalls frei von menschlichen Ursprüngen und sie findet Autonomie.

In kritischen Studien wird die menschliche Natur in einer zunehmend technologiegetriebenen Kultur kontinuierlich debattiert, etwa in Hayles Analyse von Romanen (1999), die eine negative Sicht auf das Posthumane präsentieren. Andere Autoren wie Badminton (2003) und Mazlish (1993) diskutieren häufig Texte der Science Fiction. Spätere Forscher wie Vint (2007) lesen Postcyberpunk oft durch die Linsen dieser grundlegenden Werke

(Hollinger 31).⁸² Viele Aspekte von Cyberpunk und Posthumanismus, die in den 1990er Jahren definiert wurden, fließen daher auch in die spätere Forschung ein.

Pepperell argumentierte, dass der Posthumanismus das Ende des „lang gehegten Glaubens an die Unfehlbarkeit menschlicher Macht und des arroganten Glaubens an unsere Überlegenheit und Einzigartigkeit“ signalisiert (176). Die Verwundbarkeit des menschlichen Körpers und damit die Rolle der Verkörperung in der Subjektivität und Identität ist seitdem eines der Hauptinteressen des Posthumanismus. Zwei Jahrzehnte später hinterfragt Kelp-Stebbins, „what sort of knowledge formation made humanity a monolith so constructed as to be vulnerable to collapse“ (333). Interessanterweise reagiert Hayles auf den Konflikt der Cyberkultur um den physischen Körper, indem sie sich gegen eine Aufwertung von Informationsmustern gegenüber Körperlichkeit ausspricht – eine Sichtweise, die in aktuellen Diskursen über Robotik und Cyberfiktionen zu sehen ist, die das Virtuelle gegenüber dem Materiellen privilegieren (o.S.). *Ghost in the Shell* ist eine der frühesten ikonischen Geschichten über das Ende des ‚Menschen‘ als einzigartigem menschlichen Subjekt, das den Blick auf ein Wesen mit einer Betonung auf virtuelle Informationsflüsse richtet.

Indem Motokos Geist (*Ghost*) am Ende ihre Hülle (*Shell*) verlässt, befreit Shirow seine Protagonistin von den Grenzen der Menschlichkeit. Ihre Hülle ist dadurch nicht mehr Teil ihrer Identität – eine Überlegung, die Motoko durch den gesamten Manga hinweg beschäftigt. Somit symbolisiert der *Anti-Body* die Transzendenz des Unmöglichen im Sinne der Aufhebung der körperlichen Grenzen Motokos und Puppet Masters. Jedes menschliche oder als Cyborg menschenähnliche Wesen im Manga kann sterben, beziehungsweise ausgelöscht werden. Erst durch den *Anti-Body* findet eine Wandlung statt, durch die Motoko nicht mehr ausgelöscht werden kann, sondern ewig weiterlebt. Die Figur des Puppet Masters als mysteriöser, vermeintlicher Widersacher und Gegner in Motokos Missionen symbolisiert die posthumanen Ängste der japanischen Gesellschaft und des Diskurses der Entstehungszeit des Mangas. Die Verschmelzung der beiden Figuren erzielt in der Narration, dass intelligente Informationssysteme Vorrang vor dem menschlich-organischen Subjekt erlangen. Aus der Perspektive des heutigen Posthumanismus folgt der Manga eindeutig den Ideen seiner Zeit, wurde jedoch vor allem aufgrund seiner gewagten Handlung, die einige dieser Ideen

⁸² Der Begriff Postcyberpunk wurde erstmals 1998 von Lawrence Person in seinem Essay „Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto“ verwendet (o.S.). Vint verwendet den Begriff auf eine sehr ähnliche Weise. Postcyberpunk beinhaltet die Dekonstruktion von Tropen des Cyberpunks, insbesondere in Hinblick auf dystopische Aspekte. Die im Vergleich zu Cyberpunk dadurch weniger pessimistische Vision auf die Zukunft schlägt sich im Postcyberpunk vor allem im Protagonisten nieder: „Cyberpunk characters frequently seek to topple or exploit corrupt social orders. Postcyberpunk characters tend to seek ways to live in, or even strengthen, an existing social order, or help construct a better one. In cyberpunk, technology facilitates alienation from society. In postcyberpunk, technology is society“ (Person o.S.).

revolutioniert, zu einer Ikone. Die Verkörperung in *Ghost in the Shell* spiegelt daher in der Gesamtbetrachtung die allmähliche Ablösung des Körpers durch den *Anti-Body* wider.

Identität und Erinnerungen durch Körper und *Ghost*

Die Analyse zeigt, dass sich zahlreiche philosophische Problemstellungen aus *Ghost in the Shell* schöpfen lassen. Darunter befindet sich jedoch eine, die in nahezu jeder Szene präsent ist und bereits mit dem Titel ihre Wichtigkeit für das Werk hervorhebt: die Seele als *Ghost* eines Lebewesens sowie der Stellenwert von Originalität in Bezug auf Identität, Subjektivität und Bewusstsein. Es ist nicht weniger als die Philosophie von Körper und Geist, die Shirow zum Leitgedanken seines Werkes erhebt. Immer wieder betont der Manga, dass ein Körper vollständig ‚cyberisiert‘ sein kann, einschließlich des Cybergehirns, und dennoch als Mensch betrachtet wird, solange er seinen ‚Geist‘ behält, denn dieser sei einzigartig. Selbst wenn durch sogenanntes ‚Ghostdubbing‘ eine Kopie dieses Geistes erstellt wird – was im Manga als technisch nahezu unmöglich betont wird – ist die Kopie eine minderwertigere Version des Originals. Das menschliche Bewusstsein erhält so einen Stellenwert über dem Körperlichen, das in vielen Kapiteln immer wieder als Banalität dargestellt wird – nicht zuletzt, weil der Körper immer wieder biologisch und künstlich reproduziert werden kann. Der Geist verbleibt somit als einziger Bestandteil des Menschen, der Originalität beansprucht. Damit lässt sich Motokos Fixiertheit auf ihren Geist und ihre Erinnerungen erklären. Diese Ansicht lässt sie an ihrer Menschlichkeit festhalten und hilft ihr, Existenzkrisen zu überkommen, wenn ihr Cyborg-Körper sie genau diese Menschlichkeit hinterfragen lässt. Das *Cyberpunk*-Paradoxon hierbei steckt in der Frage, ob ein Wesen dasselbe bleibt, wenn Stück für Stück Teile von ihm entfernt und ersetzt werden, in diesem Fall die körperliche Hülle (*Shell*). Motokos Körper hat auf der Darstellungsebene durch die visuelle Ästhetik des Werkes zwar Relevanz, auf der Bedeutungsebene ist es jedoch ihr Geist, der maßgeblich ist. Die Handlung im Manga macht deutlich, dass das Paradoxon positiv beantwortet wird, insofern der Kern des Menschen, sein *Ghost*, derselbe bleibt. Zur Beschreibung dessen, um was es sich bei einem *Ghost* handelt, sind allerdings die englischen Begriffe ‚mind‘ und ‚spirit‘, bzw. ‚mind‘ und ‚soul‘ zutreffender, um den Bewusstsein-besitzenden, denkenden Teil eines Menschen von der Seele zu unterscheiden. Der Manga-Autor lässt die Frage offen, ob diese Seele einen ewigen Platz im *Ghost in the Shell*-Universum hat. Motoko fürchtet zwar den Verlust ihres Geistes bei dauerhafter Abschaltung ihrer Funktionen – dies sind jedoch ungewisse Sorgen einer Protagonistin, die aus der Ich-Perspektive immer wieder Annahmen über sich selbst trifft. Eines wird dabei allerdings deutlich: Motokos Geist ist nicht frei. Vielmehr umfasst

der Manga eine *Master-Slave*-Dialektik, in der Motokos Geist an ein System gekettet wird. Solange sie dem System nützt und ihre Aufgabe erfüllt, existiert ihr Geist. Hat man jedoch keine Verwendung mehr für sie, droht ihr die Auslöschung.

Puppet Master ist Motoko in der Handlung bis zur Klimax einen Schritt voraus, denn er befreit sich aus diesen Handschellen. Dies wird bereits an seiner Namensänderung deutlich: statt mit dem ihm ursprünglich gegebenen Namen Projekt 2501 bezeichnet er sich selbst, wie bereits erwähnt, als ‚Master‘, was eine Veränderung des Machtverhältnisses mit sich bringt. Durch den Zusatz ‚Puppet‘ kann sogar konstatiert werden, dass er sich als neuer Fadenzieher in der Menschenwelt sieht. Kaum, dass er von Section 9 gefangen ist, beansprucht er das Recht auf Asyl (Shirow, „Bye“ 68). Er beansprucht für seinen Geist damit ein Recht, das Menschen vorbehalten ist und betrachtet sich als Geist, der keine Hülle mehr benötigt (anstelle eines Geistes, der in einer Hülle gefangen ist). Wichtiger noch: Puppet Master distanziert sich von der Erstellung von Kopien und strebt stattdessen eine Verschmelzung mit Motoko an. In dieser werden Puppet Master und Motoko zu einem *Posthuman* und dem *Anti-Body* entsprechend frei von menschlichen Restriktionen in Form von Körperlichkeit. Die Thematik des Geistes wird so ein Element des Cyberpunk-Genres und der Diskussion um Posthumanismus in *Ghost in the Shell*. Shirow geht also über Imagination einer menschengemachten, bewusstseinslebenden KI hinaus, wie sie in Hollywood immer wieder präsentiert wird. Die neue Prämisse wird stattdessen, dass das Anorganische über dem Organischen steht. Dies kann als Fortentwicklung Shirows von Koesters *Ghost in the Machine* (1967) gesehen werden, ist doch der Titel seines Mangas eine Hommage an eben dieses Werk („Official Log 1“ 9). Koester befasst sich darin kritisch mit Behaviorismus, den er als Wiederholung von Darwins Theorie des ‚Survival of the Fittest‘ auffasst, sowie mit René Decartes Konzept des Dualismus.

Obwohl sich Shirow in seinen zentralen Themen stark auf Koester stützt, ist der entscheidende Unterschied, dass Koester sein Körper-Geist-Konzept damit erklärt, dass er das menschliche Gehirn und dessen ‚Geist‘ als neurobiologische Eigenschaft und somit als Attribut des Körpers auffasst. Shirow hingegen kreiert in seinem Werk eine Welt, in der ein Geist in nahezu jeden Körper gesetzt werden kann. Darüber hinaus distanziert sich der Mangaka auch von einem rein evolutionistisch getriebenen Ansatz und ergänzt diesen um den Aspekt der Spiritualität. Obwohl Motoko und Puppet Master Cyborgs sind, die über Programmierung ins Leben gefunden haben, kommen die beiden über Gefühle und eine „karmic connection“ (Shirow, „Ghost Coast“ 163) zusammen, wodurch eine Fokussierung auf das Innere stattfindet. *Ghost in the Shell* ist dadurch eines der frühen Werke, die

Erinnerungen und Gefühle zu den wichtigsten Tropen des Cyberpunk-Genres gemacht haben. Zusammengefasst hat Shirow ein Werk kreiert, das von einer originellen Grundidee und philosophischen Fragen getrieben wird. Mit seiner Ausgestaltung einer möglichen Zukunft hat er auch die folgenden Werke geprägt, sodass Analysen der Animationen und Verfilmungen von *Ghost in the Shell* letztlich immer wieder zum Manga zurückführen.

Shirows Cyberpunk-Ästhetik

De la Iglesia schreibt über Cyberpunk als Genre:

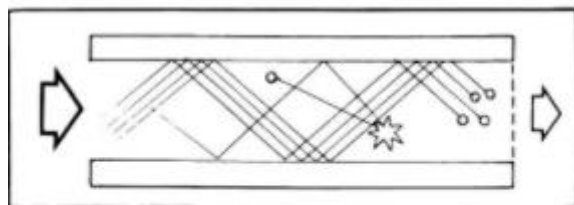
a piece of cyberpunk fiction needs to feature high technology, and that technology needs to be employed by anti-establishment, counter-cultural characters from the fringes of society. It should be noted, however, that a formal or thematic definition of any genre is only valid with regard to a specific period in time. (2)

Damit nimmt der Autor einerseits Bezug auf Sterlings knappe Definition des Genres als „lowlife and high tech“ (Sterling 11) und betont, dass Genres nicht statisch sind, sondern sich im Laufe der Zeit entwickeln oder verändern, wie in der Forschung zahlreich belegt (Frow 139; Rieder 66). Als für das Genre typisch bezeichnet Heuser „dense language, fast-paced style, collage-like narrative fragments, an overall impression of speed and action, and a noir atmosphere (xxxiv). Gerade der letzte Aspekt ist interessant, da Noir in Sanders Adaption in Form der *Femme Fatale* wieder verstärkt herausgearbeitet wird. Neuere Definitionen beinhalten hingegen einen Fokus auf beispielsweise „artificial intelligence“ (Prucher 30) „virtual cyberspaces“ und „flows of information“ (Higgins und Duncan 126). Vor diesem Hintergrund wird deutlich, weshalb Shirows Werk sich als bahnbrechend für seine Zeit erwiesen hat. Denn *Ghost in the Shell* erfüllt nicht nur Cyberpunk-Definitionen mit Blick auf die 1980er- und 1990er-Jahre, wie beispielsweise auf narrativer Ebene das fehlende Vertrauen der japanischen Gesellschaft in Technologie, sondern war mit Fokus auf Informationsflüsse und Cyberspaces bereits deutlich seiner Zeit voraus. Dementsprechend vereint das Werk Ängste und Hoffnungen, ohne sich dem einen oder dem anderen zu verschreiben. Zwar wird Motokos technologischer Vorsprung gegenüber Menschen nicht negativ dargestellt, sie gehört jedoch klar einer Sondereinheit an, die von der Regierung gesteuert wird, welche in zahlreiche komplizierte Operationen verwickelt zu sein scheint und sich ständig gegen Cyberangriffe wehren muss. Gleichzeitig entsteht der Eindruck einer unterdrückenden Regierung, die – dystopisch wirkend – am Bürger vorbei arbeitet und dies mit KI-orientierten Programmen bewerkstelligt. Nicht zuletzt ist es Puppet Master, der als Geheimwaffe entwickelt wurde und außer Kontrolle gerät. Motoko wiederum kann ihm nur entgegenhalten, weil

sie selbst mehr als ein Mensch ist. In diesem Sinne ist der *Ghost in the Shell*-Manga ein sehr typisches Produkt seines Genres Cyberpunk, das allerdings ebenfalls Elemente einer *Quest-Romanze* aufweist. Entsprechend wird Motoko meistens vor eine Herausforderung gestellt – normalerweise eine Geheimoperation mit Kampf – und bewältigt diese erfolgreich.

Zudem vermittelt Shirow in diesem Manga detaillierte Hintergründe über den technischen Fortschritt und die politische Lage. Anders als bei zahlreichen Mangas, in denen Ortsangaben vermieden werden, ist der Handlungsort von *Ghost in the Shell* eindeutig Japan. Der Einfluss anderer Nationen wird dabei meist als Bedrohung für Japan oder als Angriff auf Menschenrechte dargestellt („After all, if a nation of slaves withholds its services, the master nation starves,“ Shirow, „Prologue“ 10). Die Hierarchie, die sich durch die Begriffe „slaves“ und „master“ ausdrückt, ist auch im Verhältnis Cyborg und Mensch zu finden. Meist bleiben politische Anspielungen jedoch vage oder es werden Fantasie-Namen für Nationen genutzt („It’s about the Gravel Republic, Sir“ – „It could hardly be that important. We’ve given Gravel an ‘E’ ranking—6 for Need, 1 for Problems“, Shirow, „Junk Jungle“ 62). Motoko steht für die Rechte ihrer Nation ein, ohne selbst anerkannter Teil dieser zu sein. Deren Bedrohungen bilden in der Regel die Basis für Motokos Einsätze. Shirow zeigt so sehr offen, wie eine Figur, die keine Menschenrechte besitzt (mit Blick auf ihre potentielle Auslöschung), paradoxerweise Menschenrechte sichern soll. Gleichzeitig wird im Zitat deutlich, wie unerlässlich Motokos Dienst für die Nation ist.

Der stark textzentrierte und inhaltlich komplex strukturierte Manga war und ist unpopulärer als der Anime. Die Fokussierung auf den Text zeigt sich auch im Stilmittel der Leseransprache, exemplarisch im Gutter zwischen den Panels des ersten Kapitels: „The police have their target surrounded, but if they fire they’ll hit their comrades. I don’t recommend trying this, dear readers“ (Shirow, „Prologue“, 12). Zudem



Many readers may think "What?!" at the idea of using fiber-optic film to detect pressure and temperature in cyborgs. But what makes this concept interesting is that it's already possible today. Light doesn't just run from one end of a fiber to the other. It collides with particles inside the fiber, and is therefore reflected, so a certain amount actually returns to the point of entry. If, in part of the optical fiber, heat is applied to alter the status of the particles, there will also be a change detectable in the light that returns to the point of entry. This change makes it possible to detect the distance from the point of entry, and also the degree of change. This effect can be used with a type of cloth woven of fiber optics (what is referred to as a "film": research is apparently being done to make clothes that glow, or safety clothes). Here I'm using the same principle for a type of skin. From the perspective of micromachining, they're using a rather rough approach in the story, but it's fairly inexpensive, and therefore essential to reduce the manufacturing cost of cyborgs.

Abb. 82: Technische Hintergründe (Shirow, „Making“ 106)

nutzt der Mangaka den Beginn der Kapitel für Erklärungstexte. In Abbildung 83 ergänzt der Text ein Gespräch zwischen Motoko und einer ‚Cyborg-Ärztin‘ über „fiber thickness“ in „sensory films“ direkt im Panel daneben (Shirow, „Making“ 106). Die Erklärungen stützen

sich auf wissenschaftliche Erkenntnisse („It collides with particles inside the fiber“, Shirow, „Making“ 106), die den damaligen Kenntnisstand reflektieren („But what makes this concept interesting is that it’s already possible today“, Shirow, „Making“ 106). Nicht zuletzt durch die Leseransprachen entsteht ein dichtes Netz aus politischen Inhalten und wissenschaftlichen Erklärungen, in denen Motokos Operationen stattfinden. Die weitreichende Vernetzung von Motokos Welt wird so auch im Erzählstil des Mangas gespiegelt. Es ist genau dieses Spannungsfeld aus Action und Politik, in dem sich die Protagonistin positionieren muss. Sie ist sowohl der Mensch, der für seine Bedürfnisse nach Grundrechten von der politisch beeinflussten Welt manipuliert werden kann, als auch die Technologie, die eben diese Bedürfnisse schafft.

6.2 „Memory cannot be defined, yet it defines mankind“ – Erinnerungen als Definition des Selbst im Anime-Film

Shirows Manga inspirierte zwischen 1995 und 2015 zahlreiche Anime-Verfilmungen. Zwei Jahrzehnte führten zu vier Filmen und einer TV-Serie. Der erste Anime wurde 1995 von Regisseur Mamoru Oshii produziert und gilt als Meisterwerk unter den japanischen Animationsfilmen. Da es sich hier um die erste Anime-Verfilmung des Mangas handelt, steht diese im Fokus der Analyse. Oshii ist vor allem für sein *Story-Telling* bekannt, das eine starke Ausrichtung zur Philosophie hat. Neben *Ghost in the Shell* sind *Angel’s Egg* (1985) und *Urusei Yatsura 2: Beautiful Dreamer* (1984) weitere kritisch anerkannte Werke Oshii’s. *Ghost in the Shell* war dabei der erste Anime, der jemals in den US Billboard Video-Charts auf Platz Eins rankte („Taking the World“ o. S.). Dieser historische Erfolg machte Oshii international bekannt und gibt einen ersten Indikator, weshalb der Anime so ausführlich erforscht ist.

Wie in der Manga-Analyse gezeigt, wird *Ghost in the Shell* bereits von einer dominanten Grundphilosophie getrieben. Oshii arbeitet diese noch stärker heraus und macht den Konflikt zwischen Motoko und Puppet Master zum Hauptstrang der Erzählung. Teilweise ist dies dem Wechsel des Mediums zum Film geschuldet. Der Manga erschien in serieller Veröffentlichung in Form von Einzelkapiteln, wodurch diese meist einer Mission folgen, welche den Inhalt treibt. So bleibt die Möglichkeit bestehen, dass neue Lesende den Manga verstehen können, ohne vorherige Inhalte zu kennen. Dem Anime hingegen stehen circa 90 Minuten zur Verfügung, um eine in sich geschlossene Geschichte zu erzählen. Vor diesem Hintergrund ist nachvollziehbar, dass Oshii den relevantesten Handlungsstrang des Mangas,

zum zentralen Thema seines Animes macht. Seiner eigenen Bildsprache treu bleibend, folgt er jedoch auch zahlreichen narrativen und visuellen Impulsen aus dem Manga.

Technologie und das Posthumane in der *Ghost in the Shell*-Welt

Der Anime leitet die Exposition in direkter Adaption an den Manga gelehnt mit einer Detailaufnahme auf einen Mikrochip ein. Die Kamera nähert sich in einer Zoom-Bewegung dem Chip. Dabei werden Wolkenkratzer hinter dem durchsichtigen Chip sichtbar. Es entsteht der Eindruck, dass der Chip eher einem virtuellen Netz gleicht, das über die Stadt gelegt worden ist (*Ghost*, Oshii 00:00:40). Die Deutung der Szene gleicht der aus dem Manga, da in beiden eingangs Anonymität und der Fortschritt von Technologien thematisiert werden. Auch die Farbgebung eines überwiegend gelblichen Tons gleicht sich in beiden Medien. Japanische Schriftzeichen auf den Gebäuden verdeutlichen prominent den Handlungsort. Direkt danach endet jedoch die visuelle Überschneidung mit Shirows Werk.

Typischerweise eröffnet Oshii seine Filme mit einer Action-Sequenz (*Urusei Yatsura* 1984, *Patlabor* 1993). Dies ist seinem Ansatz geschuldet, den er in direktem Kontrast zur Hollywood-Formel sieht, denn er betrachtet die visuelle Ebene als die wichtigste, gefolgt von der narrativen Ebene, die er in „Story“ und „Characters“ aufteilt (Nelmes 228-229). Dabei stellt er die Bedeutung der ‚Story‘ über die der Figuren. Betrachtet man jedoch Motokos Rolle im Anime, wird hier mit einer stark ausgearbeiteten Figur die Handlung vorangetrieben. Motokos hervorgehobene Bedeutung wird direkt zu Beginn deutlich, als sie – ähnlich wie im Manga – Diplomaten bei unsauberen Geschäften belauscht und sich entschließt, einzuschreiten. Die visuelle Darstellung könnte dabei jedoch kaum unterschiedlicher sein.



Abb. 83: Erster Auftritt Motokos im Vergleich von Manga und Anime (Mitte und r., 00:01:30)

Während Motoko im Manga einen engen Schacht entlang kriecht, nimmt Oshii's Protagonistin eine Vogelperspektive ein. Eine Kamerafahrt ermöglicht dabei, ihren Körper von vorne und von hinten zu zeigen (*Ghost*, Oshii 00:01:30). Ihre Emotionen – sie ist gelassen, aber auch wachsam und konzentriert – werden so greifbarer als im Manga. Sie steht fast schon

majestätisch, mit entblößtem Körper, auf der Spitze eines Hochhauses, von dem sie sich dann in einer halben Drehung stürzt (*Ghost*, Oshii 00:02:40). Während ihres Sprungs erschießt sie den Diplomaten. Die in Abbildung 84 dargestellte mittige Aufnahme – im Film als Zoom-Fahrt der Kamera zu sehen – ist eines der ikonischen Titelbilder des Animes geworden (siehe Cover von *Ghost in the Shell 2.0* rechts in Abbildung 84). Diese erste eindrucksvolle Szene verdeutlicht, dass Motoko die handlungstragende Figur ist. Ihre Position ist so herausragend, dass in der Eingangsszene auf die Darstellung anderer Figuren überwiegend verzichtet wird. Auf der Bedeutungsebene wird dadurch jedoch gleichzeitig ihre Isolation hervorgehoben, welche sich wiederherum aus Motokos Position als *Posthuman* ergibt. Damit steht sie bereits über großen Teilen der restlichen menschlichen Welt, die in der Szene metaphorisch zu ihren Füßen gezeigt wird. Anders als im Manga, in dem sich das letzte Panel von der Eröffnungsszene unterscheidet, nimmt Oshii am Ende des Films eine Rückführung auf diese Szene vor: als Motoko mit Puppet Master verschmolzen ist und die Worte „The net is vast and infinite“ spricht, steht sie wieder auf einem Hochhaus (*Ghost*, Oshii 01:17:30) und blickt auf die Welt unter ihr herab. Statt sich in die Tiefe zu stürzen, hebt sie jedoch diesmal den Blick, sodass sie an den bisher sichtbaren Gebäuden vorbei in die Ferne blickt und ein noch größeres Netzwerk an Infrastruktur sieht. Dies ist die Totale aus der Anfangsszene, die sich dann jedoch ausweitet, was Motokos Machtzuwachs verdeutlicht. Zudem weht ein leichter Wind durch ihr Haar, der ebenfalls eine Veränderung anzeigt. Indem sich so der Kreis der Erzählung schließt, wird Motokos Entwicklung betont. Zusätzlich legt die Anfangsszene das *Setting* als Motokos begrenzte Welt fest, welche sich am Ende der Narration durch ihre Freiheit ausweitet.

Die Szene in der Exposition endet mit einem Schnitt zu einer *Opening*-Sequenz, in welcher das auditive Leitmotiv erstmals auftritt. Die Musik wird von einem Frauenchor dominiert, dahinter sind vor allem Glocken und Trommeln zu hören. Das Stück von Kenji Kawai trägt bezeichnenderweise den Titel „Making of a Cyborg“ und spiegelt die visuelle Ebene wider, auf der zu sehen ist, wie Motokos Körper entsteht.



Abb. 84: Motoko in ihrer Entstehung (*Ghost*, Oshii 00:04:50, 00:06:40)

Zunächst ist ihr metallener Kern sichtbar, der dann von Haut umhüllt wird. Während ihr Körper entsteht, schimmert in der Luft grüner Code. Dieser wird immer wieder in Detailaufnahmen gezeigt. Damit wird sie in direkten Zusammenhang zu Fortschritten in der Programmierung gestellt. Kurz bevor das *Opening* endet, weht Wind durch Motokos Haare (*Ghost*, Oshii 00:07:00), welcher in Diskrepanz zu der sterilen, nicht in Bewegung stehenden Luft des Labors steht und bereits auf den *Ghost* Motokos anspielt sowie durch den Bezug auf den Heiligen Geist aus dem Christentum, der häufig symbolisch als Wind dargestellt wird, sogar einen transzendenten Aspekt enthält. Ihr wird ein Leben eingehaucht, das weit wertvoller ist als das einer einfachen Maschine. Der Chor ist währenddessen weiterhin im Hintergrund zu hören. Laut Komponist Kenji Kawai handelt es sich um eine Mischung aus *Bulgarian Harmony* und japanischer *Folk*-Musik (Jeriaska o.S.). Der Frauenchor singt in japanischer Sprache ein Hochzeitslied, das traditionell gesungen wird, um böse Einflüsse zu zerstreuen, wobei sich der Text auf wenige Zeilen beschränkt, darunter „Yobai ni, kami amakudarite. Yoha ake, nuedori naku“ (dt. Für die Ehe steigt der Gott herab. Das Morgengrauen bricht an, während der Nachtvogel singt; Kawai 0:53). Mit dem Nachtvogel wird deutlich auf die Veränderung Motokos bisheriger Welt, durch die Ehe und Gott auf ihre bevorstehende Verschmelzung mit Puppet Master verwiesen. Der Schritt zum Posthumanen geht hier also über den Manga hinaus und bekommt eine noch stärkere spirituelle Ausrichtung sowohl durch die Gestaltung des auditiven Leitmotivs als auch der visuellen Ebene durch die weiße Farbgebung, das Licht und den Wind.⁸³

Zudem nutzt Oshii Kameranäherungen über Standaufnahmen oder Momentaufnahmen von Brücken, Gassen, Büros, Geschäften und dem Verkehr auf den Flüssen, um einen Eindruck der Stadt zu vermitteln und klassisch einen Überblick über das Geschehen zu geben. Diese Montage-Szenen fallen auch auf, weil die hart aneinander geschnittenen Bilder nicht den Sehgewohnheiten entsprechend und die Aufnahmen mit Ausnahme des Leitmotivs lautlos sind.

⁸³ Das Leitmotiv erscheint später aber auch immer wieder losgelöst von Motoko.



Abb. 85: Eindrücke aus der Stadt (*Ghost*, Oshii 00:34:00, 00:35:40, 00:36:00)

Laut eigener Aussage geht es Oshii darum, den Zuschauenden ein Gefühl von Andersweltlichkeit zu vermitteln (Nelmes 228). Er untermauert mit den teilweise sehr langen Szenen (*Ghost*, Oshii 00:33:30-00:36:30 mit Leitmotiv, 00:54:00-00:55:20 mit Stimmungsmotiv) seine Motivation, Filme zur Kreation neuer Welten zu nutzen (Nelmes 228-229). Die Abwesenheit von Straßenlärm, Gesprächen und anderen Geräuschen verstärkt jedoch auch das Gefühl der Isolation. Das Leitmotiv wirkt übersinnlich, während die Stadt, in dunkle Farben getaucht, überfüllt und chaotisch dargestellt wird. Die zweite Szene ohne Geräusche mit einem Stimmungsmotiv verdeutlicht dies noch mehr, da sich das Team hier in einem Einsatz befindet. Jedes der Mitglieder fährt dabei in einem eigenen Transportgefährt und jegliche Kommunikation zwischen ihnen ist nicht zu hören. Die Isolation bezieht sich jedoch hauptsächlich auf die Protagonistin, die in Missionen häufig ihren eigenen Weg geht und sich von der Gruppe absondert. Da sie nach einer Bestimmung und einem Neuanfang sucht, ist es kein Zufall, dass Oshii als *Setting* die Stadt Hong Kong als Inbegriff rasant wachsender, futuristischer Städte zum visuellen Vorbild genommen hat. Die Wahl fiel auf Hong Kong, da diese Stadt laut *Mecha*-Designer Takeuchi Atsushi das Thema des Films, nämlich die Beziehung zwischen Alt und Neu, gepaart mit einem Überfluss an Informationen, exemplarisch aufgreife (Redmond 101). Explizit wird im Film jedoch nicht erwähnt, dass es sich um Hong Kong handelt, sondern lediglich der Eindruck einer asiatischen Großstadt vermittelt und durch die japanischen Schriftzeichen Japan als Handlungsort bzw. Japanisch als am Ort dominante Sprache suggeriert. Das urbane *Setting* mit Wolkenkratzern im Regen erweckt Assoziationen mit *Blade Runner* (1982), dessen dunkle *Mise-en-Scène* von Oshii übernommen wird (Napier, *Anime* 105).

Die Beziehung zwischen Alt und Neu wird besonders deutlich, während das Leitmotiv spielt. Es werden hauptsächlich Totalen verwendet, um einen Überblick über die sich im Wandel befindende Stadt zu geben. Wie in Abbildung 86 zu sehen, werden sehr häufig Schilder mit traditionellen *Kanji* verwendet, die in Diskrepanz zu den in die Höhe ragenden Neubauten – manche davon noch im Bau – stehen. In einigen Einstellungen mischen sich traditionelle Zeichen mit englischen Schriftzügen. Darüber hinaus werden zwei Motive in dieser

Montageszene sehr häufig verwendet: Ampeln, die für einen kontinuierlichen Fluss des Verkehrs stehen, sowie Regen. Es wird beispielsweise gezeigt, wie der Regen im Fluss Kreise hinterlässt und den Abfall darin unkenntlicher macht. Als Reaktion laufen viele Menschen unter ihren Regenschirmen und wirken dadurch noch isolierter. Im rechten Standbild der Abbildung 86 ist außerdem gut erkennbar, dass das Boot als Transportmittel in der Stadt noch einen Stellenwert hat, während im Hintergrund moderne Glasbauten und in der rechten Ecke ein gelbes Schild mit der Aufschrift „Air Lines“ den Neuanbruch repräsentieren. Indem durchgehend das Leitmotiv gespielt wird, das ursprünglich bei Motokos Entstehung zu hören war, wird auf symbolischer Ebene deutlich, dass auch die Protagonistin für Wandel steht. Motoko ist das bisher Bekannte, das durch die Vereinigung mit Puppet Master ein neues Zeitalter einläutet. Insgesamt betrachtet bildet Oshii mit dieser Gestaltung des *Settings* ein neues Element heraus. Statt wie im Manga vornehmlich die Isolation und Technologisierung der Welt zu thematisieren, geht es im Anime hauptsächlich um einen kontinuierlichen Wandel, indem sich das, was bisher war, mit dem überlagert, was anbricht.

Anime-Ästhetik in Motokos sexualisierter Darstellung

Neben ihrer Symbolfunktion ist Motoko eine sehr komplexe Figur im *Ghost in the Shell*-Anime. Ihre Einführung zu Beginn des Films bleibt vor allem aufgrund der ikonischen Kameraführung und -einstellungen in Erinnerung. Gleichzeitig gibt ihr Auftreten bereits Aufschluss über ihre Person – dass sie sich kopfüber in die Tiefe stürzt, zeigt etwa ihre Furchtlosigkeit. Ihre Entscheidung, einen Diplomaten trotz seiner Immunität zu erschießen, zeigt hingegen ihre Schonungslosigkeit in Missionen. Als der Kopf des Diplomaten buchstäblich platzt, erinnert das an den *Splatter*-Charakter des Mangas. Motoko aus dem Anime fehlt jedoch der *Slapstick*-Humor, der direkt nach der Szene in einem weiteren Panel im Manga genutzt wird, als sie einen Mann mit seiner eigenen Roboterhand schlägt. Stattdessen wirkt sie im Anime-Film sehr seriös, nachdenklich und selbstsicher. Noch in der Anfangsszene legt sie ihre Kleidung ab, bevor sie von dem Hochhaus springt. Aus dieser Szene allein lässt sich ihre Motivation dafür allerdings nicht deuten. Zunächst entsteht der Eindruck, dass sie dies macht, um ihre „Thermal-optic Camouflage“ wirkungsvoll einsetzen zu können (*Ghost*, Oshii 00:18:40-00:23:30). Bei Nutzung der Camouflage verschwimmt sie mit ihrer Umgebung und wird somit nahezu unsichtbar. In einer späteren Szene kämpft sie jedoch gegen einen bewaffneten Mann, der ebenfalls thermal-optische Camouflage nutzt und vollständig bekleidet ist (*Ghost*, Oshii 00:18:40-00:23:30). Somit scheint es nicht notwendig, dass Motoko in dieser Kampfszene nahezu vollständig nackt ist.

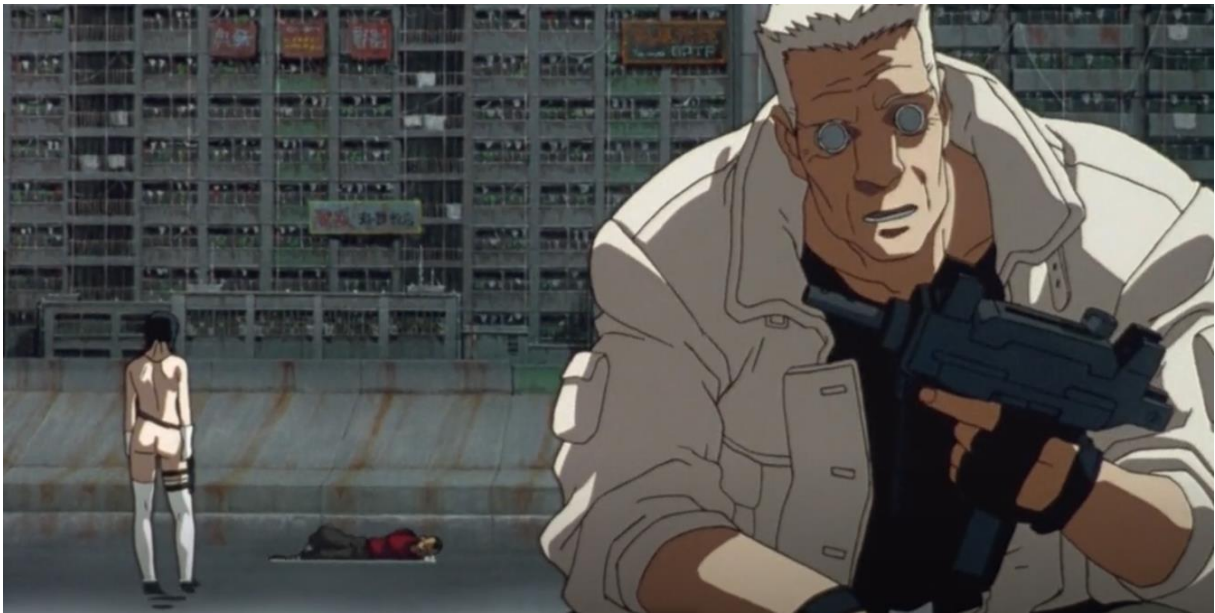


Abb. 86: Motoko, nachdem sie ihre Camouflage deaktiviert hat (*Ghost*, Oshii 00:23:30)

Hinzu kommt, dass alle ihre Teammitglieder, obwohl größtenteils ebenfalls cyberisiert, stets bekleidet und häufig sogar in Mänteln operieren, wie in Abbildung 87 zu sehen ist. In der Kampfszene fällt jedoch auf, dass Motokos Camouflage ihr eine bessere Unsichtbarkeit verschafft als ihrem Gegner, was durchaus in Zusammenhang mit dem Tragen von Kleidung stehen könnte. Aus dem Manga gibt es hierzu keine Indikatoren, da der Camouflage-Anzug ein Element ist, das Oshii einführt. Tatsächlich ist die Sichtbarkeit als solche Teil eines Spannungsfeldes zwischen dem Präsenzen und dem Abwesenden, bzw. dem Sichtbaren und dem Unsichtbaren (Cavallaro 87). In Cyberpunk-Fiktionen spielt dies häufig eine Rolle, weil die Illusion von „Hypervisibility“ adressiert wird: „There are always gaps in our systems of vision – and hence of knowledge – and that we are haunted by these lacunae because we don’t know how or where to situate them“ (Cavallaro 87). Motoko als Angreiferin auf den bewaffneten Mann wird für ihn erst richtig wahrnehmbar, als sie sichtbar wird. Für sie selbst ist ihre Camouflage eine Erinnerung, dass sie in einer technologisierten Welt lebt, die manche Akteure privilegiert, und Technologie auch vor ihr Informationen verbergen kann.

Darüber hinaus haben aber sowohl Mangaka Shirow als auch Anime-Produzent Oshii eine Affinität zur weiblichen Sexualisierung. In beiden Werken zeigt sich dies in unterschiedlicher Ausprägung. Oshii verzichtet etwa darauf, Motokos Bisexualität aus dem Manga zu thematisieren. Dadurch fehlt beispielsweise die Szene aus Shirows Werk, in der sie eine sexuelle Begegnung mit zwei weiteren weiblichen Figuren hat. Auch ihr männlicher Freund aus dem Manga fehlt in der Anime-Umsetzung. Stattdessen wirkt Motoko eher asexuell, denn es gibt keinerlei Hinweise darauf, dass sie irgendein sexuelles Interesse hat. Ein zusätzlicher Unterschied ist, dass Motoko im Manga überwiegend knapp bekleidet gezeigt

wird. Oshii's Umsetzung hingegen ist deutlich expliziter in Bezug auf den Körper seiner Protagonistin. Nach seiner Vorstellung von Motoko in der Einführungsszene zeigt das *Opening*, wie ihr Körper entsteht.



Abb. 87: Motokos Entstehung (*Ghost*, Oshii 00:05:20, 00:05:45)

Die beiden Detailaufnahmen aus Abbildung 88 zeigen Motokos Intimbereich und Brüste, während diese durch Kodierung entstehen und eine Ummantelung aufbricht, um die darunterliegende Haut freizugeben. Zahlreiche ähnlich explizite Aufnahmen sind durch den Film hinweg zu beobachten. Wie bereits im Manga diskutiert, passt auch die Anime-Realisierung von Motoko nur teilweise zu Napiers verniedlichter *Shōjo* (*Anime* 170), bzw. Schochts Darstellung des japanischen *Lolita*-Komplexes (54). Die Protagonistin ist hier eine erwachsene, starke Persönlichkeit, die ihrem Umfeld fast durchweg überlegen ist. Ihre sexualisierte Darstellung lässt sich eher auf das im Manga-Kapitel angesprochene *Male Gaze*-Konzept zurückführen. Hinzu kommt, dass der Anime, ebenso wie der Manga, vor allem eine männliche Zuschauerschaft als Zielgruppe hat, die die Rolle des „bearer of the look“ einnehmen (Mulvey 62). Anders als Mulvey schlussfolgert (Frauen als „erotic spectacle“, deren „visual presence tends to work against the development of a story line, to freeze the flow of action“, 59) wird Motoko jedoch weder darauf reduziert, noch untergräbt es ihre Kompetenz oder Stärke. Dies lässt sich insbesondere auf ihre Natur als Cyborg zurückführen. Oshii's Darstellungen ihrer Entstehung legen darauf einen auffallenden Fokus. Durch die Fusion ihres Ghosts mit Technologie erfährt sie ein Empowerment, das typisch für Cyberpunk und Mecha ist (Napier, *Anime* 86). Napier spricht von einem „yearning for a contained or armored body“ und einer „wish-fulfilling fantasy of power, authority and technological competence“, die beide in Motokos Körper Ausdruck finden (*Anime* 86). Als Batou beispielsweise kurz vor dem Höhepunkt der Narration Motoko zu Hilfe eilt, zeigt sich Togusa überrascht und hinterfragt, ob Motoko diese überhaupt benötigt. Somit entsteht ein Spannungsfeld aus Objektivierung und Handlungsmacht, das Motoko auszeichnet. Neben ihrer „to-be-looked-at-ness“ (Mulvey 59) ist sie diejenige, die die Handlung treibt und ihre

eigenen Pläne verfolgt. Daher sind die zahlreichen Szenen, die vor allem Aspekte ihres Körpers hervorheben, mit der dominanten Ästhetik im *Seinen*-Anime zu erklären.

Sehnen nach Menschlichkeit

Abgesehen von sexualisierten Darstellungen ihres Körpers spielt dieser im Verlauf der Narration eine wichtige Rolle in der Charakterisierung Motokos. Zunächst fällt auf, dass sie keiner Person körperlich nahe ist. Abgesehen von Kämpfen hat sie im gesamten Film keinen Körperkontakt mit einer anderen Figur. Direkt nach dem *Opening* wacht Motoko alleine in ihrem Apartment auf, starrt auf ihre Finger und bewegt diese, als wolle sie prüfen, ob sie echt seien.



Abb. 88: Motoko wacht in ihrem Apartment auf (*Ghost*, Oshii 00:07:40)

Die Totale, die im Anschluss folgt, zeigt ihr Apartment verdunkelt, während sich die Stadt hinter dem Glasfenster erstreckt. Motoko hat also nicht nur keine engen Beziehungen zu anderen Menschen, sondern ist auch isoliert von dem sozialen Umfeld, in dem sie lebt. Ihre einzigen engeren Kontakte scheinen ihre beiden Kollegen Batou und Togusa zu sein. Batou sorgt sich zwar um sie (*Ghost*, Oshii 00:30:00, 00:63:00), gleichzeitig stehen sie sich jedoch nicht nah genug, als dass sie jemals zuvor bei ihm zu Hause war (*Ghost*, Oshii 00:74:00). Ihre Beziehung zu Togusa, der vollkommen menschlich ist, ist lediglich professionell. Ein Gespräch zwischen den beiden sticht allerdings besonders hervor (*Ghost*, Oshii 00:12:00). Auf die Frage, weshalb sie sich entschlossen habe, mit ihm zu arbeiten, antwortet sie, dass er ein „honest cop“ sei (*Ghost*, Oshii 00:12:00). Danach fügt sie hinzu: „And you’ve got a regular family“ (*Ghost*, Oshii 00:12:00). Im weiteren Gesprächsverlauf lobt Motoko seine Menschlichkeit („your brain is real“, *Ghost*, Oshii 00:13:00) und äußert sich kritisch über Cyborgs („Overspecialize and you breed in weakness“, *Ghost*, Oshii 00:13:00). Direkt in der Szene danach, die ein Gespräch zwischen zwei Müllfahrern zeigt, wird abermals die

Familie zum Thema gemacht (etwa, nachdem ein Müllfahrer verneint hat, dass er Kinder hat: „Then I guess you can’t understand how a father would feel about his little girl“, *Ghost*, Oshii 00:16:40). In beiden Szenen werden somit die vermeintlichen Vorzüge einer Familie hervorgehoben, gleichzeitig aber auch Motokos Defizite offenbart. Ihr Körper kann ohne Wartung nicht überleben (*Ghost*, Oshii 00:31:20) und die Weitergabe von Genen ist für sie nicht möglich. Die Empfindungen, die eine Familie füreinander hat, hält Motoko für sich zunächst nicht erfahrbar. Die Szenen sind daher ein wichtiger Beitrag zur Darstellung des filmischen Konfliktes: Motoko hat den Wunsch, sich zu verändern, damit ihr genau diese Aspekte eines Lebens nicht mehr entsagt sind. Es wird hier also eine Motivation von ihr vorgestellt – diese wiederherum deckt sich mit dem Ziel des vermeintlichen Antagonisten Puppet Master. Damit wird bereits auf den Höhepunkt des Films vorbereitet, was Motokos Entscheidung, mit Puppet Master zu verschmelzen, nachvollziehbar macht und einen wichtigen Unterschied zum Manga darstellt, in welchem Motoko als *Posthuman* positiv positioniert wird und ihren Entschluss, auf Puppet Master einzugehen, ohne Vorankündigung fällt. Über die Grenzen einer traditionellen Familie hinweg, gelingt Motoko zudem dadurch die Zeugung eines unsterblichen Wesens, welches als ihr Nachkommen angesehen werden kann.

Die zum Konflikt gehörende Grundfrage stellt Motoko im Verlauf der Handlung selbst: „Maybe there never was a real Me to begin with?“ (*Ghost*, Oshii 00:42:10). Im Wesentlichen greift Oshii die bereits aus dem Manga bekannte Frage nach Identität und die damit gesetzte Dualität von Geist und Körper auf. Motokos Zweifel an ihrer Identität scheinen in einem direkten Verhältnis zu ihrem mangelnden Vertrauen in ihren Cyborg-Hersteller zu stehen – ihr Freund Batou äußert ebenfalls Zweifel an dessen Ethik (*Ghost*, Oshii 00:41:00). Beide spekulieren, dass dieser ihnen Kindheitserinnerungen eingepflanzt haben könnte („Sometimes I suspect that I am not who I think I am“, *Ghost*, Oshii 00:42:10; „It sounds to me like you’re doubting your own ghost“, *Ghost*, Oshii 00:42:40). Identität wird also auch im Anime mit Erinnerungen verknüpft. Bezeichnend ist ein Gespräch, das Motoko mit dem Camouflage-Schützen führt, nachdem sie diesen besiegt hat. Sie stellt ihm die Fragen: „Don’t you have any happy childhood memories? Do you even know who you are?“ (*Ghost*, Oshii 00:24:00). Aufgrund der Anordnung der Fragen wird ein direkter Zusammenhang zwischen dem Vorhandensein von Erinnerungen und einer Identität geschaffen. Die Erinnerungen des Camouflage-Schützen und des Müllfahrers stellen sich jedoch als nicht echt heraus und zeigen, dass Erinnerungen in Motokos Welt manipuliert werden können. Im Fall des Gesprächs zwischen den beiden Müllfahrern muss die Aussage des einen somit in Zweifel gezogen werden: Vielleicht kann ein Mensch ohne Tochter sich vorstellen, wie ein

Vater sich fühlt? – schließlich sind dem Sprechenden nur falsche Erinnerungen an eine nicht existierenden Tochter eingepflanzt worden. Durch den Dialog werden also nicht nur Erinnerungen, sondern auch damit verbundene Emotionen hinterfragt. So entsteht ein Spannungsverhältnis, denn Motoko definiert sich über ihre Erinnerungen und sieht diese als wichtigste Eigenschaft ihres menschlichen *Ghosts*. Ebenso verbindet sie die Einzigartigkeit eines Menschen mit Erinnerungen („My thoughts and memories are unique only to me“, *Ghost*, Oshii 00:31:50). Dem gegenüber gestellt werden immer wieder Szenen, die sehr eindeutig zeigen, dass Einzigartigkeit oder der Charakter eines Individuums nicht sicher über Erinnerungen ermittelt werden kann. Direkt nach Motokos Gedanken zu ihrer Einzigartigkeit wird eine Szene platziert, in der Motoko sich selbst, gekleidet in einem roten Businesskleid, in einem Bürogebäude sitzen sieht, während sie in einem Boot auf dem darunter liegenden Fluss steht (*Ghost*, Oshii 00:33:50). Sie verfolgt die Frau im Fenster mit ihrem Blick – ihr Kopf ist dabei von der Kamera weggeneigt – und sieht verunsichert, fragend aus, als sie sich der Kamera wieder zuwendet (*Ghost*, Oshii 00:34:00). Diese sehr kurze Szene ist isoliert von der restlichen Handlung und wird auch nicht wieder aufgegriffen. Oshii arbeitet jedoch häufig damit, dass er Szenen aneinanderreicht, die in direktem Widerspruch stehen. Motokos Ebenbild untergräbt ihre Einzigartigkeit, die sie noch direkt davor in einer Rede für sich beansprucht (*Ghost*, Oshii 00:31:40). Ihre Aussagen, die den Film beherrschen, werden immer wieder widerlegt, bis sie selbst kein Vertrauen in sich und das gesellschaftliche System um sich herum mehr hat.

Gleichzeitig ist ihre Einzigartigkeit, die auf Erinnerungen zurückgeführt wird, für sie ihre einzige Verknüpfung mit ihrer Menschlichkeit. Während menschliche Erfahrungen nur als „a tiny bit compared to the whole“ (*Ghost*, Oshii 00:27:40) bezeichnet, deutet eine Szene an, wie sehr sie diese Erfahrungen schätzt. Als sie nach einem Tauchgang wieder auf ihr Boot zurückkehrt, beschreibt sie Batou ihre Empfindungen (*Ghost*, Oshii 00:30:10):

Motoko: „I feel fear, cold, alone. Sometimes down there I even feel hope.“

Batou: „Hope, huh? In those deep, dark waters?“

Motoko: „When I float weightless [sic] back to the surface, I imagine I’m becoming someone else. It’s probably the decompression.“

Batou: „You want to get out of Section 9, is that it?“

Section 9 wird in dem Gespräch, verkörpert durch Batou, dem Ozean gegenübergestellt. Auf symbolischer Ebene steht Section 9 damit für Motokos Unfreiheit. Auf narrativer Ebene handelt es sich mit Section 9 jedoch um Motokos vertraute Welt, die verbunden ist mit allen Nachteilen, die sie in ihrer Existenz einschränken, wie beispielsweise die Wartung ihres

Körpers oder die Ungewissheit über die Autonomie ihres *Ghosts*. Dem gegenüber steht der Ozean für unendliche Tiefe und Freiheit und für eine neue Welt, welche Motoko mit Angst vor dem Ungewissen, aber auch mit Hoffnung verbindet. Die Beschreibung ihrer Gefühle macht deutlich, dass ihre Hoffnung besonders auf ihre Menschlichkeit ausgerichtet ist. Ihre Abwendung von Section 9 erweckt in ihr ein Interesse am Antagonisten.

Puppet Master als Angreifer auf die Menschlichkeit

In dieses Spannungsverhältnis aus Cyborgisierung und menschlicher Identität setzt Oshii die Figur des Puppet Masters. Der Cyborg versteht sich einem Menschen ähnlich, indem er selbst in seinem Schöpfungsakt von einer Geburt spricht („born out of the sea of information“, *Ghost*, Oshii 00:49:50). Indem das neue Wesen, das er mit Motoko vereint bildet, wieder Teil des Netzes wird, wird eine Verbindung zum buddhistischen Konzept des Nirvanas heraufbeschwört, in welchem das Selbst zum Tropfen eines weiten Ozeans werden soll (Napier, *Anime* 113).

Für die Teams von Section 6 und 9 stellt Puppet Master jedoch von Beginn der Narration an eine Gefahr für die Menschlichkeit dar, indem er seinen eigenen *Ghost* programmieren konnte, ohne sich die dabei üblichen Schädigungen hinzuzuziehen („Ghostdubbing“, *Ghost*, Oshii 00:38:40): „What if a cyberbrain could possibly generate its own ghost, create a soul all by itself? And what if it did? What would be the importance of being human then?“ (*Ghost*, Oshii 00:42:50).

Auf visueller und narrativer Eben wird Puppet Master vor allem durch seine Autonomie charakterisiert. Seine Bitte um Asyl bei Section 9 bezeichnet er als „act of my own free will“ und sich selbst als „sentient lifeform“ (*Ghost*, Oshii 00:48:10). Darüber hinaus erlaubt Puppet Masters Nationalität, die von Section 9 als „american“ eingestuft wird (im Manga besitzt er keine Nationalität) zwei sehr unterschiedliche Interpretationen (*Ghost*, Oshii 00:47:30). Puppet Master könnte dadurch zum einen als amerikanischer Terrorist gesehen werden, während das Team um Motoko versucht, das Land vor äußeren Einflüssen zu bewahren. Diese Interpretation unterstützt die Sichtweise von Section 6, deren Ziel es ist, ihn wieder in Gewahrsam zu nehmen. Zum anderen könnte sein Ursprung aus dem „land of the free and the home of the brave“ der amerikanischen Nationalhymne ein weiterer Hinweis auf seine Rolle in der Narration spielen, denn Puppet Master beweist Mut in seinem erfolgreichen Versuch, Section 6 zu entkommen, und versteht sich als freie Kreatur. Im Rahmen interkultureller Philosophie ist bemerkenswert, dass Motoko, der ihm ähnlichste Mensch,

Japanerin ist. Seine Nationalität wird damit auch ein Ausdruck gegen nationale Zugehörigkeit und ethnische Differenzen.



Abb. 89: Puppet Master in menschlicher Form (*Ghost*, Oshii 00:46:50)

Als Puppet Master zum ersten Mal in eine menschliche Gestalt schlüpft, hat er blonde Haare und ist unbekleidet. Die Apparatur hinter seinem Kopf gleicht dabei einem Heiligenschein. In dieser Szene verändert sich seine Rolle: als Cyber-Terrorist anfänglich als Antagonist porträtiert, erhält nun Section 6, die ihn gezüchtet und seiner Freiheit beraubt hat, antagonistische Züge. Darüber hinaus wird er in der Szene aufgrund seiner Argumentationsführung als überlegen dargestellt. Dadurch wirkt seine Gefangenschaft von ihm kalkuliert. Zwar wird sein Geschlecht nicht definiert („the sex of the perputraitor isn't known and remains undetermined“, *Ghost*, Oshii 00:46:40), doch ein Mitglied von Section 6 äußert die Vermutung, dass er sich in Verwahrung von Motokos Einheit begeben hat, weil „perhaps he has a thing for someone over there“ (*Ghost*, Oshii 00:53:40). Tatsächlich scheint Motoko, die das Verhör belauscht, ebenso ein erhöhtes Interesse an Puppet Master entwickelt zu haben. In der Narration werden jedoch keine Hinweise darauf gegeben, wie sich dies entwickelt hat. Die einzige Gemeinsamkeit zwischen den beiden scheint zu sein, dass sie beide „class A special bodys“ sind (*Ghost*, Oshii 01:06:30).

Während Motoko eindeutig dem weiblichen Geschlecht zugeordnet werden kann, ist das bei Puppet Master ungewisser und wird, wie weiter oben im Text zitiert, bewusst offen gelassen. Sein erster menschlicher Cyborg-Körper, in den er seine Essenz hineinbegibt, ist weiblich. Sein Charakter wirkt im Film jedoch sehr losgelöst von seinem Körper, da dieser lediglich als Werkzeug dient, um dem Labor von Section 9 entkommen zu können. Relevant ist, dass Puppet Master durch die Handlung hinweg von Iemasa Kayumi gesprochen wird, also einem männlichen Synchronsprecher. Durch Puppet Masters männliche Stimme setzt Oshii die Figur in einen anderen Rahmen als im Manga. Die Androgynität, die Shirow seiner Figur verleiht, wird im Film umgestaltet. Dies wiederum hat Auswirkungen auf die

Verschmelzung von Puppet Master und Motoko, welche die Entstehung einer neuen Kreatur aus den beiden näher an die Entstehung eines neuen Wesens rückt, das nicht mehr in binären Kategorien klassifizierbar ist. Diese Entwicklung ist auch mit Puppet Masters Wunsch nach Fortpflanzung und Neugeburt konsistent – genau durch dieses Streben rückt er schließlich näher an menschliche Vorgänge und distanziert sich von Code-Kopien, die er als mangelhaft betrachtet (*Ghost*, Oshii 00:69:40).

Als sich Motoko im Höhepunkt der Handlung in Puppet Masters *Ghost* hackt und das Eintauchen misslingt, sind ihr seine Pläne noch nicht bekannt (*Ghost*, Oshii 01:08:40). Im Film ist dies sogar die erste direkte Kommunikation zwischen den beiden. In wenigen Ausschnitten gleicht Puppet Masters Dialoganteil einem Umwerben Motokos. Er drückt aus, dass sich die beiden gleichen und er ihre beiden Psychen als Spiegelbilder empfindet (*Ghost*, Oshii 01:12:20). Er scheint hier, neuartig formuliert, in Motoko seine ‚Seelenverwandte‘ zu sehen. Anders als in Shirows körperloser Darstellung von Puppet Master, entscheidet sich Oshii auf visueller Ebene dafür, die beiden in ihren Körpern darzustellen. Beide befinden sich in einer prekären Lage, denn ein Helikopter-Trupp mit dem Befehl, beide zu zerstören, befindet sich auf dem Weg (*Ghost*, Oshii 01:06:30). Kurz zuvor, als Motoko Puppet Master verfolgt, verbiegt sie sich in ihren Anstrengungen zu so einer Länge, dass ihr Körper der Belastung nicht mehr standhalten kann und Teile ihrer Extremitäten abreißen (*Ghost*, Oshii 01:05:00). Die Szene drückt Motokos enormes Verlangen aus, Puppet Master zu begegnen, denn sie geht dafür an den Rand der Selbstzerstörung. Diese Begierde scheint gegenseitig zu sein. Ein neuer Aspekt ist zudem, dass Motoko ebenfalls eine so aktive Rolle einnimmt – im Manga hackt sich Puppet Master eher überraschend und ohne ihr Zutun in Motokos Geist. Oshii erstellt also ein *Setting*, in dem beide eine Begegnung anstreben, die dann unter Bedingungen stattfindet, die ihre Auslöschung bedeuten kann. Beide liegen sich hilflos gegenüber und blicken sich gegenseitig in die Augen. Dies verleiht der von Oshii neu gerahmten Szene eine hohe Intimität. Die Detailaufnahmen ihrer beiden Gesichter stützt die Bedeutung auf visueller Ebene. Napier beschreibt die Szene wie folgt: „The two armless female torsos at first look utterly helpless, torn fragments of femininity left in an echoing, empty building.[...] Are they then simply broken machinery ready to become the scrap metal of the postmodern state?“ (*Anime* 110-111). Ihre Frage wird auf mehrfacher Ebene mit einem ‚Nein‘ beantwortet: indem Puppet Master mit einer männlichen Stimme spricht, wird bereits die Einheit zwischen Körper und Identität hinterfragt. Zudem stehen die beiden kurz vor einer Symbiose, die ein neues Wesen mit ungeahnten Kräften erzeugen wird. Die Hilflosigkeit der Körper erweist sich somit als trügerisch und steht im Bruch mit der mächtigen

Identität der beiden. So steht die Szene im Zeichen der Evolution, bei der Motoko und Puppet Master eine neue Grenze überschreiten.

An einer Wand des Raumes, in dem sie sich befindet, ist ein weitreichender Familienstammbaum in Stein gemeißelt. Vor dem Hintergrund ihrer gefährdeten Existenz entsteht durch den Jahrhunderte überdauernden Stammbaum ein eindrucksvoller Kontrast. Gleichzeitig unterstreicht der Stammbaum symbolisch Puppet Masters Bestrebungen, etwas Dauerhaftes und Bedeutendes zu erschaffen. Diese Symbolik erfährt später eine interessante Veränderung: der Stammbaum, als Montageaufnahme immer wieder gezeigt, wird durch Munition zerschossen und gleicht visuell einem organischen Baum (*Ghost*, Oshii 01:06:50). Hier wird Puppet Masters tatsächliche Intention offengelegt: er strebt eine Verschmelzung an, die über die einer menschlichen hinausgeht und das unzureichende Alte zerstört. Er will sich als Kreatur neudefinieren. Dementsprechend fällt in der Verwendung der Sprache auf, dass er sich auf menschliche Biologie konzentriert. Beispielsweise als Motoko zu Bedenken gibt, dass sie keine Kinder gebären kann, antwortet her: „You will bear our varied offspring into the net, just as humans leave their genetic imprints on their children“ (*Ghost*, Oshii 01:11:30). In einem weiteren Kameraschwenk, der den Stammbaum hochfährt, bezeichnet sich Puppet Master als unvollständig, da ihm die Möglichkeit fehlt, zu sterben und sich fortzupflanzen (*Ghost*, Oshii 01:09:40). Genau dafür benötigt er Motoko. Dieser Aspekt erinnert an die Bibel, in der in Genesis 2 darauf verwiesen wird, dass ein Mann seine Familie verlässt, um Eins mit seiner Frau zu werden. In einer Variation davon bricht Puppet Master aus seiner Welt aus und in Motokos Welt ein. Sein Ziel ist es, mit ihr eins zu werden. Der spirituelle Aspekt ihres Zusammenschlusses wird noch deutlicher adressiert, als Puppet Master in einer Anspielung auf Transzendenz erklärt, sein Ziel sei „elevate our consciousness to a higher plain“ (*Ghost*, Oshii 01:12:50). Auf auditiver Ebene wird dies durch Glockenspiel, ein typisches Kircheninstrument, unterstützt, das bereits zu hören ist, als Motoko Puppet Master aufsucht (*Ghost*, Oshii 01:03:20). Der eigentliche Vorgang wird auf visueller Ebene durch Schwärze ohne Ton dargestellt (*Ghost*, Oshii 01:14:00). Die Szene lässt offen, ob die beiden zerstört werden, da ihre Verschmelzung mit dem Angriff des Helikopter-Trupps zusammenfällt. Erst in der nächsten Szene wird das tatsächliche Ereignis aufgeklärt, als die Kamera auf ein Mädchen zoomt, das Motoko sehr ähnlich ist (*Ghost*, Oshii 01:14:30). Batou, in dessen Wohnung die Szene stattfindet, hält das Wesen für Motoko und entschuldigt sich bei ihr, dass er so schnell keinen anderen Körper finden konnte. Die Wahl Oshis, in Abweichung vom erwachsenen Frauenkörper des Mangas ein Mädchen als Avatar für das neue Wesen aus Motoko und Puppet Master zu nutzen, unterstreicht, dass er der Symbolik der

menschlichen Reproduktion Raum gibt. Die Wahl, Motokos und Puppet Masters Nachkommen als Mädchen mit Motokos Stimme und nicht als Baby darzustellen, hängt mit der Macht zusammen, die das neue Wesen besitzt.

Zwar ist etwas Neues entstanden, das optisch durch seine Jugendlichkeit adressiert wird, doch gleichzeitig ist es ein Wesen, das mächtiger ist und dadurch seine bisherige Existenz, getrennt in Motoko und Puppet Master, hinter sich lässt. Die Darstellung als Mädchen liest Napier als „the film’s insistent privileging of the female body is an important addition“ zum Manga (*Anime* 111). Gerade weil das Genre typischerweise in einem ‚maskulinen‘ Diskurs das Mechanische in den Fokus rückt, wird in dem Werk eine Welt mit einem Gefühl von Andersartigkeit kreiert, die sich über das Weibliche definiert (Napier, *Anime* 115). Ich sehe darin eine Rückführung Oshii auf die Wurzeln der menschlichen Evolution, bei der das Feminine evolutiv das ursprüngliche Geschlecht ist, von dem sich das maskuline herleitet. Gleichzeitig wirkt das neue Wesen vollkommen und die Macht von Motokos und Puppet Masters Persönlichkeiten im Vergleich dazu fast schon kindlich. Dies zeigt sich auch in der Aussage der neuen Version aus Motoko und Puppet Master:

When I was a child, my speech, feeling and thinking were all those of a child. Now that I am a man, I have no more use of childish ways. And now I can say these things without help in my own voice. Because I am now neither the woman who was called the Major nor am I the program called the Puppet Master. (*Ghost*, Oshii 01:16:50)

Es bleibt offen, ob das Wesen hier direkt zitiert, da es von „man“ spricht und es sich optisch um ein Mädchen handelt. Es spricht jedoch von einer „passage“, die nicht näher definiert wird (*Ghost*, Oshii 01:16:20). Die Übersetzung aus dem Japanischen ist ein nahezu identischer Abgleich mit 1. Korinther 13:11 („Da ich ein Kind war, da redete ich wie ein Kind und war klug wie ein Kind und hatte kindische Anschläge; da ich aber ein Mann ward, tat ich ab, was kindisch war“). Erweitert man den Kontext dieses Zitates, das losgelöst vom restlichen Text im Film platziert wird, so handelt 1. Korinther 13 von Liebe. Vers 10 davor erklärt: „Aber wenn das Vollkommene kommt, vergeht das Stückwerk“ – hier der einzelne Mensch, bevor er seinen Partner findet. Erst dann erreicht er, der Bibelstelle zufolge, das Vollkommene. Betrachtet man das Ende von *Ghost in the Shell* in diesem bewusst gesetzten biblischen Kontext, wird die menschliche Verschmelzung des Männlichen und Weiblichen auf spiritueller Ebene glorifiziert. Der Regisseur bleibt dabei seiner Linie durch den Film hinweg treu, indem er durch Motoko immer wieder den Wert des Menschlichen adressiert. In Rückführung auf seine Aussage, die Gestaltung einer Welt über die Handlung und

Figurenbildung zu stellen, liefert Oshii ein eindrucksvolles Porträt einer Welt, in der Cyborgs und das maschinell Optimierte zur Gewohnheit geworden sind, während das Menschliche eine Rarität darstellt. Vor diesem Hintergrund wird der Mensch über alles gestellt – Motokos Sehnsüchte finden Erfüllung im Menschlichen. Der Schritt zu einem neuen *Post-human*, der seiner Welt überlegen ist, führt hier also ebenfalls zurück zum Menschen. Genau darin unterscheiden sich Manga und Anime, denn Oshii's Werk ist ein Werk, das das Post-humane nicht im Konzept des *Anti-Bodys*, sondern in der Neudefinition menschlicher Sehnsüchte in Verbindung mit dem Versprechen von Unsterblichkeit findet.

Motokos Welt – Stil-Unterschiede zwischen Anime und Manga

Technisierung ist im *Ghost in the Shell*-Anime allgegenwärtig. Shirows Manga legt, wie gezeigt, eine starke Fokussierung auf Erklärungen zu den Mechanismen seiner Welt in Guttern und an Seitenränder auf Kosten von Panels, und damit auch auf Kosten der restlichen Handlung. In Sprechblasen in den Panels fällt auf, dass Politik und Terror ein Hauptthema der Dialoge sind. Oshii greift diesen Aspekt zwar auf, aber misst ihm eine deutlich geringe Bedeutung bei. Zwar werden in diversen Operationen die Funktionen der Agierenden (Diplomat, 00:03:50) genannt und in politische Kontexte gestellt (Genießen von Immunität, 00:03:50), allerdings ist dies deutlich seltener als im Manga zu beobachten. Ebenso wird bei Puppet Masters Einführung erwähnt, dass er Börsenmanipulationen betreibt (*Ghost*, Oshii 00:11:40), doch auch dieser Aspekt wird nicht wieder aufgegriffen. Grund hierfür ist, dass der Fokus im Anime sich auf Motoko und ihre Wünsche verschiebt. Diese Wünsche müssen in Beziehung zu ihrer Umgebung gesetzt werden, wozu Oshii die Hintergrundinformationen benötigt, die Shirow so zahlreich bereitstellt. Diese werden von Oshii dann jedoch stärker kontextualisiert. So ist etwa eine Optimierung durch Cybertechnologie in Motokos Welt allgegenwärtig. Ihre Welt hat einen Fortschritt erlebt, in dem es normal scheint, dass Menschen ihren Körper technisch optimieren (*Ghost*, Oshii 00:14:40). Zahlreiche Missionen Motokos sind davon geprägt, dass sie mittels ihres Cyborg-Körpers die Kontrolle über ein Auto übernehmen kann, ohne das Lenkrad zu berühren, oder Gegner ihr aufgrund ihrer Tarnung fast schon hilflos ausgeliefert sind. Puppet Master selbst weist auf die Gefahren einer solchen Welt hin: die Menschheit habe die Digitalisierung unterschätzt. Gedächtnis und Gedankenströme eines Menschen seien nichts anderes mehr als Datenströme (*Ghost*, Oshii 00:48:50). Nicht zuletzt ist er selbst der Beweis dafür, dass die Besonderheiten, die den Menschen ausmachen, untergraben und ausgehebelt werden können (*Ghost*, Oshii 00:42:40). In diesem Sinne zeigt Oshii's Werk, in einem weiteren Unterschied zum Manga, das Sterben als die

letzte Besonderheit der Menschen. Puppet Master kann sich nicht fortpflanzen und nicht sterben, was als klare Mängel und als für den Menschen einzigartig porträtiert wird. Die Tugenden eines Menschen bestehen, zumindest aus der Sicht Motokos, darin, dass er frei von einer Cyborgisierung ist und auf natürlichem Wege Nachkommen haben kann (*Ghost*, Oshii 00:13:10). Diese Ära, die den Menschen derart definiert, geht mit der Resolution des Films zu Ende. Motoko und Puppet Master gelingt die Verschmelzung und das Erzeugen eines neuen Wesens. Auch das ist eine weitere Kernaussage des Films, in dem Technisierung und Politik lediglich die Kulisse bilden.

6.3 „What we do is what defines us“ – Handlungstaten als Definition des Selbsts im Realfilm

Über 20 Jahre später folgte 2017 die Realverfilmung des Mangas durch Regisseur Rupert Sanders. Neben Einflüssen aus Science Fiction und Hollywood, besonders durch den Regisseur James Cameron und die *Matrix*-Reihe (1999 - 2003) der Wachowskis, bilden der Manga und der Anime die maßgebliche Grundlage für diesen Film. Neben Lob für seine visuellen Effekte erhielt *Ghost in the Shell* jedoch sehr viel Kritik für die Besetzung der Hauptrolle mit Scarlett Johansson. Vorwürfen von *Whitewashing* begegnete Sanders in einem Interview: „I did three weeks of press in Paris, Korea, and Japan, there wasn't one question about this so-called controversy. The controversy only seems to be coming from America“ (Giles o.S.). Tatsächlich sind die Vorwürfe jedoch in einem breiteren Kontext zu betrachten. *Whitewashing* resultiert, wie Keisuke in seiner *Ghost in the Shell*-Analyse erläutert, häufig aus Orientalismus als Machtverhältnis, in dem der Westen als dem Osten überlegen angesehen und eine Hierarchie geschaffen wird (43).

Den Vorwürfen im Fall der Adaption von *Ghost in the Shell* kann entgegnet werden, dass die Authentizität der Repräsentation der Protagonistin Major durch die Rollenbesetzung mit Scarlett Johansson insofern nicht zwangsläufig verletzt wird, da in der Verfilmung ihre Seele ihrem ursprünglichen Körper entnommen und in einen Cyborg-Körper gepflanzt wird, dessen Gesichtszüge nicht japanisch konnotiert sind. Oshii führt diese Darstellung auf Bemühungen der Japaner zurück „to evade to be Japanese“ (Napier, *Anime* 25). Hayao Miyazaki, der durch das Studio Ghibli zu den einflussreichsten Produzenten Japans gehört, ist bekannt für die Aussage „The Japanese hate their own faces“ (Napier, *Anime* 25). Napier nutzt diese Argumentationslinie, um Figuren in japanischen Manga und Anime als „stateless“ zu bezeichnen (*Anime* 25). Zwar werden Mangas und Animes häufig als ‚Export aus Japan‘

verstanden, dies bedeute jedoch nicht, dass die Werke japanische Kultur und Ethnien verkörpern müssen (Napier, *Anime* 25). Die Analyse des Figurendesigns von Major wird entsprechend zeigen, weshalb Johansson durchaus als geeignete Wahl für die Rolle gelten kann, wie auch Regisseur Sanders immer wieder betont: „And then getting Scarlett was very key to getting this film made. Without her, we wouldn't have made this film“ (Giles o.S.). Über dieses Casting hinaus entschied sich Sanders auch gegen ein Shot-to-Shot-Remake, obwohl die Adaption insgesamt eng am Original verbleibt (Giles o.S.). Sanders gibt dem Plot eine führende Funktion, um die Themen Dualismus und Reflektion von Technologien zu entwickeln. Damit grenzt er sich von Oshis Werk ab, das auf die Ästhetik fokussiert. Dennoch finden sich auf visueller Ebene zahlreiche ikonische Szenen aus Manga und Anime, wie beispielsweise Majors Sprung vom Dach in der Exposition, im Film wieder.

Majors Geburt in eine technisierte Welt

Motokos Sprung vom Dach stellt Sanders eine Szene mit Text voran: „In the future, the line between human and machine is disappearing“. Major wird darin als technologische Neuerung beschrieben („developing a military operative that will blur the line even further“; 00:02:10) und ihre Einzigartigkeit betont („The first of her kind“, 00:07:30). Ihre Aufgabe im Verlauf des Films wird dadurch bereits in einen militärischen Kontext gesetzt. Major wird zudem als Gallionsfigur für die Verschmelzung von Mensch und Maschine vorgestellt. Der Text verändert somit Majors *Backstory* im Vergleich zum Manga und Anime, in denen Cyborgs normaler Bestandteil des Alltags sind. Zwar wird im Realfilm später auch verdeutlicht, dass Cyborgisierung zu Majors Welt gehört, aber ihre spezielle Position als Forschungsobjekt bleibt bestehen, was auch den Plot in der Resolution verändert.

Im Anschluss an den Einleitungstext wird gezeigt, wie Majors eigener menschlicher Körper stirbt und sie in einen Cyborg-Körper gesetzt wird. Auf visueller Ebene wird diese Verschmelzung

durch organische Formen, beispielsweise fühlartige Fäden, dargestellt. Die Szene ist durch die Farben Schwarz (Dunkelheit), Rot



Abb. 90: Die Geburt von Major (*Ghost*, Sanders 00:03:50)

(Schmerz) und Weiß (Licht) geprägt (*Ghost*, Sanders 00:03:40). Ihr Körper steigt in einem

schmalen Kanal emporen Richtung Licht. Dadurch entstehen Assoziationen mit der menschlichen Geburt im Sinne von Dunkelheit im Mutterbauch, Blut als Teil des Geboren-Werdens, und das erste Erfassen von Tageslicht. Majors erstmaliges Luftholen wirkt ungewohnt, da es auf auditiver Ebene durch lautes, abgehackt wirkendes Röcheln in sonstiger Stille kreierte wird (*Ghost*, Sanders 00:06:50). Die Szene macht deutlich, dass Major mit ihrem Körper kämpft, dem sie Atemzüge abzurufen versucht (*Ghost*, Sanders 00:05:40). Ihr Atem legt einen Fokus auf ihre Menschlichkeit, da es nicht offensichtlich ist, dass sie als Cyborg atmen muss. Szenen mit Tauchgängen im Manga und Anime unterstützen eher die Annahme, dass dies für Major nicht nötig ist. Sowohl die organischen Strukturen als auch die Farbgebung können somit als Kontrast zur Cyborgisierung von Major verstanden werden, welche streng genommen nicht ihre Geburt, sondern ihren Tod und die Verlagerung ihres Geistes in einen technologisierten Körper repräsentiert.

Die mechanische Herstellung des Cyborg-Körpers wird durch eine weiße Hülle, in der sie sich befindet, sowie eine Erklärung der anwesenden Ärzte gewürdigt („We made you a new body. A synthetic shell“, *Ghost*, Sanders 00:06:50), unterstützt von Musik, welche dem Vorgang Mystik verleiht. Kurz darauf folgt das Leitmotiv in Form von leisem Gesang (*Ghost*, Sanders 00:05:10), dessen Tongebung stark an das Leitmotiv aus Oshis Anime erinnert. Insgesamt spielt die Technisierung der Protagonistin eine Nebenrolle, während ihre Menschlichkeit und deren Glorifizierung in den Mittelpunkt der Eröffnungsszene gestellt wird, wie später im Film Majors behandelnde Ärztin Dr. Ouelet, die auch zum Zeitpunkt ihrer Erschaffung anwesend ist, bestätigt: „You were born and it was so beautiful“ (*Ghost*, Sanders 01:03:40). Sanders verzichtet dabei jedoch auf eine offensichtliche Sexualisierung von Major wie in Oshis *Opening*. Obwohl die Protagonistin ebenfalls nackt dargestellt wird, stehen ihre Brüste nicht im Fokus der Shots (*Ghost*, Sanders 00:04:30). Diese erste Szene ist relevant, da sie im Film einzigartig ist, denn im Manga wird Motokos Wandeln in einen Cyborg nicht gezeigt und im Anime ist sie nicht Teil des *Openings*.

Manga und Anime hingegen präsentieren beide zunächst den Neurochip als Symbol für Technisierung und Fortschritt und geben im Anschluss eine Einführung Motokos durch ihre erste Mission in dieser Welt. Der Fokus liegt in diesen Medien somit auf klassischen Cyberpunk-Elementen. Zwar zeigt Sanders Einführungsszene ebenfalls die Cyborgisierung Majors, aber Andeutungen von transzendenten Vorgängen, wie noch bei Oshii zu finden, fehlen, obwohl durch den Satz „Your mind, your soul, your ghost“ das *Ghost*-Konzept eingeführt wird (*Ghost*, Sanders 00:06:50). Aufgrund ihrer Menschlichkeit wird Motokos Cyborgisierung in Form des Hineinsetzens ihres *Ghosts* in ‚eine Hülle‘ jedoch kritisch gesehen

(„You’re reducing her to a machine“, *Ghost*, Sanders 00:08:15). Erst nachdem diese bedeutende Komponente ihrer Person herausgestellt ist, findet ein Szenenwechsel zu Majors Mission statt, mit einem Zeitsprung um ein Jahr. Diese Szene weist zahlreiche Gemeinsamkeiten mit Manga und Anime auf: Major befindet sich auf einem Wolkenkratzer und ihre Blicke auf die Stadt suggerieren, dass diese vor allem aus Hochhäusern besteht. Die Farbgebung ist mit dunklen Farben ebenfalls ähnlich gehalten. Einen sichtbaren Unterschied zu den beiden japanischen Formaten bildet die stärkere Nutzung von Computer- und modernen Leuchttechnologien. Beispielsweise schallen Werbeansagen von Hologrammen durch die Stadt und in großer Zahl ist LED-Beleuchtung an den Häusern zu sehen (*Ghost*, Sanders 00:08:15).

Hinzu kommt, dass eine hohe Anzahl verschiedener Kulturen und Sprachen zu erkennen ist – neben den hauptsächlich englischsprachigen Schriftzügen sind japanische, koreanische und chinesische Zeichen auf den Hochhäusern zu sehen, durch welche die Stadt kosmopolitisch konnotiert wird. Diese Unterschiede lassen sich durch den Fortschritt der Technologien in den 20 Jahren erklären, die zwischen Film und Anime liegen, wie etwa die Weiterentwicklung des Computers und kommerzielle LEDs. Mit Blick auf die kulturelle Vermischung wird eine Internationalisierung des Films für den globalen Markt ermöglicht. Die Multikulturalität des *Settings* wird auch im weiteren Verlauf des Films immer wieder betont und als Produkt der futuristischen Umgebung präsentiert. Ein prägnantes Beispiel hierfür ist Section 9 mit Mitgliedern verschiedener Ethnien (*Ghost*, Sanders 00:16:50). Beispielsweise wird der korrupte Diplomat, bekannt aus den Anfangsszenen von Manga und Anime, durch einen afrikanischen Wirtschaftsmanager ersetzt (*Ghost*, Sanders 00:09:40). In Majors Welt ist eine große Zahl der Einwohner mit künstlichen Verbesserungen ausgestattet, sodass Übersetzungen zwischen den verschiedenen Kulturen automatisch funktionieren und teilweise eine Brain-to-Brain-Kommunikation möglich ist (*Ghost*, Sanders 00:09:40).

Neben den Vorteilen einer Cyborgisierung scheint es jedoch zu einem Niedergang der Gesellschaft gekommen zu sein, welcher durch die auf den Straßen lebenden herrenlosen Hunde, den von der kriminellen Yakusa beherrschten Untergrund (*Ghost*, Sanders 00:28:50) und die allgegenwärtigen Prostituierten als Teil des Straßenbildes (*Ghost*, Sanders 00:40:00) symbolisiert wird. Gebäude in Majors Welt scheinen in direktem Zusammenhang mit der Macht der in ihnen lebenden Personen zu stehen. Mr. Cutter, der Antagonist und Leiter der Hanka-Group (Majors Cyborg-Körper-Hersteller), agiert beispielsweise in futuristischen Gebäuden mit Stahl- und Glaselementen. Als Vorbild hierfür diente das Hong Kong Lippo Center, Admiralty. Weitere Drehorte in Hong Kong sind beispielsweise der Tsuen Wan Friedhof oder die Des Voeux Road. Auch die Skyline der asiatischen Supermetropole wird

kurz vor dem Abspann gezeigt (*Ghost*, Sanders 01:35:20). Majors Mutter, die später im Film gezeigt wird, lebt hingegen in einem riesigen computer-generierten Gebäudekomplex, der sich spiralartig in die Tiefe der Erde zu schrauben scheint und sinnbildlich für Majors verborgene Vergangenheit steht (*Ghost*, Sanders 01:14:50). Zudem ist zentral für die Szene, dass Major ihrer Familie in Form ihrer Mutter wieder begegnet. Familiäre Bindungen werden somit zum wichtigen Teil der Identitätsfindung, während dies im Manga und Anime nicht thematisiert wird.

Die Elemente der Stadt werden immer wieder in Totalaufnahmen gezeigt, um den häufigen Wechsel der Handlungsorte anzuzeigen und Major in ein entsprechendes räumliches *Setting* zu versetzen. Aufgrund der kurzen Zeit der Aufnahmen wird deutlich, dass es Sanders nicht, wie Oshii, darum geht, die Andersartigkeit dieser Welt in den Vordergrund zu stellen.

Ein Vergleich, bevor und während sich die Protagonistin in der bereits erwähnten ikonischen Szene von dem Hochhaus stürzt, zeigt, dass hierfür Einstellungen aus dem Anime übernommen wurden. Mehrere hundert Meter unter ihr erstreckt sich ein Straßennetz, gerahmt von Wolkenkratzern. In beiden Szenen ist es Nacht. Die Protagonistin stürzt sich in einer Halbdrehung rücklings mit zu den Seiten ausgebreiteten Armen vom Hochhaus, was ihren Mut und ihre Routine in Missionen zeigt.

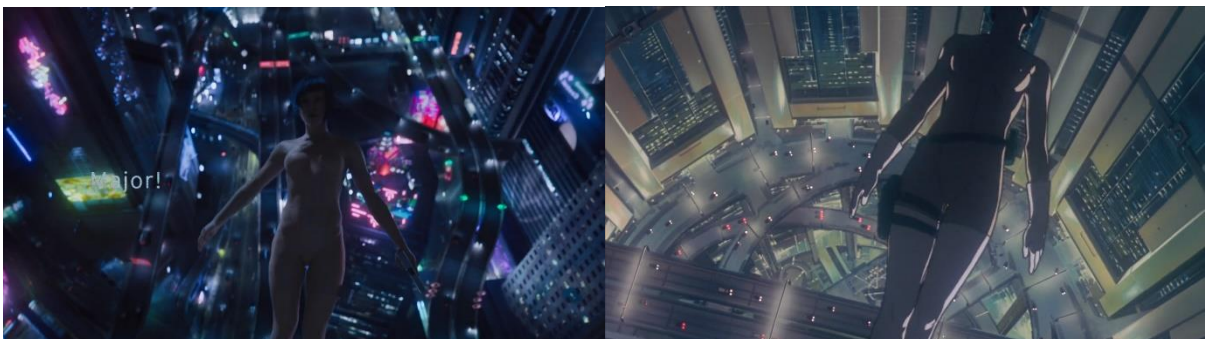


Abb. 91: Major stürzt sich vom Dach (Film 00:11:50; Anime 00:02:20)

Sie wird von ihrem Auftraggeber Aramaki mit „Major“ angesprochen (*Ghost*, Sanders 00:09:10). Im Verlauf des Films wird ihr vollständiger Name als Major Mira Killian vorgestellt (*Ghost*, Sanders 00:25:00) und in einer späteren Enthüllung wird sie japanischer Ethnizität zugeordnet, da ihr Name Motoko Kusanagi war, bevor ihr *Ghost* ihrem Körper entnommen wurde. Dennoch bleibt Major über den Film hinweg Major Mira Killian. Auch diese Änderung ist auf eine Internationalisierung, in diesem Fall eine Amerikanisierung des Werkes zurückzuführen (Hutcheon 145). Der Name bezieht sich auf das englische *Miracle* und zollt somit der Idee Tribut, dass es sich bei ihrer Erschaffung als *Posthuman* um ein Wunder handelt. Der Name Killian bedeutet außerdem ‚Krieg‘, ‚Unfrieden‘ und ‚heller

Kopf⁶ in Referenz auf Majors kämpferischen und intelligenten Charakter. In der beschriebenen Szene verkörpert Major darüber hinaus positiv konnotierte Eigenschaften wie Furchtlosigkeit, die ebenfalls im Anime deutlich werden. Eine zusätzliche Auffälligkeit ist jedoch, dass Major von Aramaki in ihrer Mission gestoppt wird und entscheidet, sich den Befehlen offen zu widersetzen, indem sie vom Dach springt. Dieses Thema kehrt im Film immer wieder (*Ghost*, Sanders 00:50:30). In einer weiteren Szene kurz darauf rechtfertigt sie sich im Gespräch mit Aramaki, der sie rügt: „I told you not to jump“ – „I had to or more would have died“ (*Ghost*, Sanders 00:18:40), wodurch noch in der Exposition das Motiv des Superhelden eingeführt wird.

Körperliche Einschüchterung durch Majors Ästhetik als Kämpferin und *Femme Fatale*

Noch während ihres Sprungs vom Dach wird Major dank thermo-optischer Camouflage – derselben Technologie wie im Anime – unsichtbar (*Ghost*, Sanders 00:11:50). Dafür entledigt sie sich zunächst ihres Mantels. Von Geburt ihres Cyberkörpers an bis hin zu ihren Einsätzen wird sie immer wieder nackt, bzw. in einem Anzug gezeigt, der sie nackt erscheinen lässt. Majors Körper im Film ist, wenn ohne weite Kleidung gezeigt, stets mit einem hautengen Anzug bedeckt, der durch blaues Leuchten und zusammengesetzte Einzelteile an einen Cyborg-Körper erinnert.

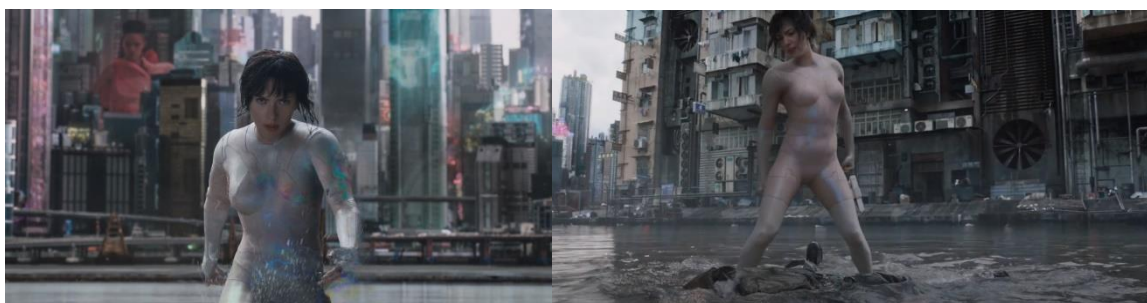


Abb. 92: Majors Cyborg-Körper im Kampf (*Ghost*, Sanders 00:47:50)

Eine gänzlich nackte Darstellung zur Sexualisierung der Figur nach dem Muster der Manga- und Anime-Ästhetik entfällt jedoch. Die Szenen, in denen Major mit Camouflage-Anzug gezeigt wird, setzen den Fokus stattdessen auf ihre körperliche Stärke. In der Begegnung Majors mit der Marionette des zunächst antagonistisch auftretenden Kuze, ist sie ihm so überlegen und so wütend, dass nur Batou sie davor bewahren kann, ihn zu töten.⁸⁴ Als sie ihre Camouflage ablegt und sichtbar wird, wirkt sie furchteinflößend. Auch der Kampf im Hochhaus nach ihrem Sprung vom Dach in der Exposition beherrscht drei Minuten lang die

⁸⁴ Kuze entspricht der Figur des Puppet Masters aus Manga und Anime. Wie im Anime hackt er eine andere Figur, die Major bekämpfen muss.

Darstellung ihrer Stärke. Bei beiden Vorgänger-Medien handelt es sich in dieser Szene noch um eine Art Sniper-Angriff, in dem Major den Gegner schnell ausschaltet, während sie im Film mehrere Gegner überwältigen muss, was wiederum die Übermacht aufgrund ihres Cyborg-Körpers betont (Lauf und Sprünge an der Wand; *Ghost*, Sanders 00:13:20).

Durch ihre Rolle als *Black Widow* in der *The Avengers*-Serie von Marvel (2012 – 2019) wird Scarlett Johansson bereits mit dem Image der körperlich fitten Superheldin assoziiert und greift diese Rolle in *Ghost in the Shell* auf. Dies liegt nicht zuletzt an einem sehr ähnlichen Setup ihrer Fähigkeiten in beiden Filmen, die ihre übermenschliche Kraft und Geschwindigkeit in Agilität und Reflexen sowie ihre Sinne, ihr Immunsystem und ihre Langlebigkeit betonen. Noch entscheidender sind jedoch Johanssons Rollen vor *Black Widow*, denn sie ermöglichen Sanders, die Protagonistin als *Femme Fatale* einzuführen. Gemäß Grossmanns Studie klassischer *Femme Fatale*-Figuren – wie Mary Astor in *The Maltese Falcon* (1941), Barbara Stanwyck in *Double Indemnity* (1944) oder Jane Geer in *Out of the Past* (1947) – ist der Figurentypus der *Femme Fatale* aus mehreren Charakteristiken definiert, die in Johanssons filmischem Werk wiederholt zum Einsatz kommen (22). Der entscheidende Aspekt in *Ghost in the Shell* ist dabei, dass ihre menschliche Vergangenheit von ihrem *Ghost* absorbiert wurde, der in einem Cyborg-Körper lebt, wodurch die Integrität von Körper und Geist gestört wird. Das Motiv der Entkörperlichung kann über zahlreiche Rollen der Schauspielerin hinweg verfolgt werden. Eine ihrer ältesten Rollen ist in Brian De Palmas *The Black Dahlia* aus dem Jahr 2006. In der Rolle von Kay Lake wird sie im Marilyn Monroe-Stil gerahmt, der sie zum Sexsymbol erhebt. Die trügerische Natur der *Femme Fatale* wird auch in Jonathan Glazers *Under the Skin* (2013) ersichtlich, in dem Johansson einen verführerischen Außerirdischen in menschlicher Verkleidung porträtiert. In *Her* (2013) ist die Schauspielerin eine körperlose künstliche Intelligenz und im Film *Lucy* (2014) wird sie zu einem übermenschlichen Bewusstsein. Sanders bezieht sich in der Erklärung seines Castings direkt auf Spike Jonzes Film *Her*: „*Her* did a great job of exploding our perception of what robots are capable of, and I love the idea of technology and AI systems being powerful and omnipresent enough to decide our fate, and whether they need us“ (Giles o.S.). Dies verweist direkt auf die von Johansson gespielte *Femme Fatale* als Künstliche Intelligenz, die sich ihres Liebhabers entledigt und damit sein Schicksal beeinflusst.

In all diesen Filmen spielt Johansson eine *Femme Fatale*, die eine körperliche Desintegrität aufweist und durch mehrdeutige Darstellungen des fremdartigen Körpers wirkt. Insofern qualifizieren Johanssons frühere Filme sie in der Tat ideal für die Rolle als Major. Sie wird nicht nur zur klassischen Heldin der Geschichte, sondern transportiert – basierend

auf Vorkenntnissen des Publikums – auch ihr Markenzeichen als *Femme Fatale* in den Film. Deren Erotik wird in Johanssons Fall weniger auf physischer, sondern eher auf psychischer Ebene vermittelt. In Filmen wie *Her* definiert sich die Rolle beispielsweise über ihre Stimme. Johanssons Kostüm geht daher weit über nackten Sexappeal hinaus, sondern stützt vielmehr die Beobachtung einer meist fehlenden Sexualisierung. Ihre früheren Rollen ermöglichen so die Einführung der *Femme Fatale*-Persona, die im Manga fehlt.

Sanders unterstreicht diese Herleitung wie folgt: „She embodies this world. She is so physical, and she has this indie spirit. There aren’t many actresses who have the CV to play that complex a character“ (Giles o.S.). Eine ähnliche Entwicklung lässt sich über ihre Rollen als Superheldin in diversen Action-Filmen beobachten. Insbesondere eine Szene während der Konfrontation in einem Yakuza-Club, in der sie einen Kriminellen überwältigt, legt nahe, dass Majors Heldinnentum quasi in ihr Naturell eingebaut ist. Ihre Aussage „The truth is, I wasn’t built to dance“ (*Ghost*, Sanders 00:32:00) kontrastiert mit den Table-Tänzerinnen des Clubs und verweist darauf, dass Major für das Kämpfen gemacht ist. Dieser Rollentypus findet sich auch in *Black Widow* wieder, die für den Kampf für Gerechtigkeit lebt. In *Ghost in the Shell* weisen ihre Kämpfe jedoch über den Aspekt der Gerechtigkeit hinaus. Sehr bald verfolgt Major eigene Ziele, um ihre Vergangenheit aufzuklären. Erst als diese aufgeklärt ist, rückt der Fokus wieder auf ihre Rolle als *Social Avenger*. Den Grundstein hierfür legt ihr erster Kampf im Film, als sie einen Geisha-Roboter überwältigen muss. Diese Begegnung scheint sie im Nachgang noch zu beschäftigen, als Batou sie beruhigt: „You’re not the same. It’s just a robot“ (*Ghost*, Sanders 00:14:30).

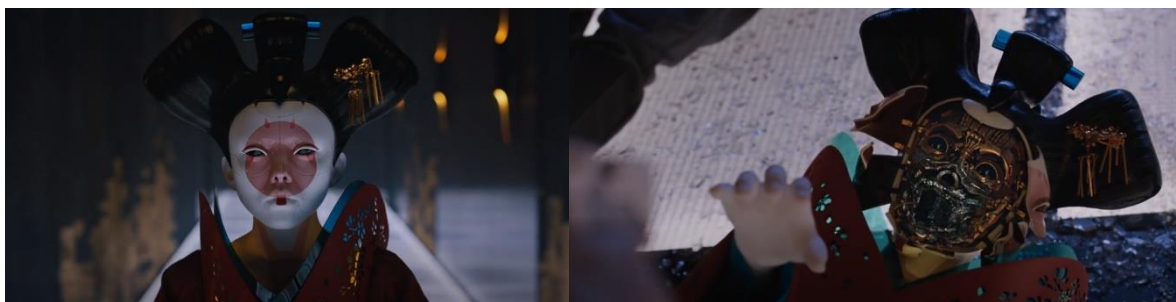


Abb. 93: Geisha-Gesicht mit geschlossener und geöffneter Maske (*Ghost*, Sanders 00:09:00, 00:14:30)

Der lang anhaltende Blick, mit dem Major auf die Geisha starrt, zeigt auf, dass sie sich darüber nicht so sicher ist. Ein Grund dafür ist, dass sie weiß, dass sich hinter dem makellosen Porzellan-Gesicht der Geisha (Abbildung 94 links) ein komplexes technologisches Werk verbirgt (Abbildung 94 rechts). Als die Geisha ihre Maske öffnet, erschießt Major sie sofort. Dies ist der einzige Moment im Kampf, in dem sie verunsichert wirkt, und sie bleibt von der Begegnung mitgenommen, da sie selbst nicht weiß, was in ihrem Körper ist und Angst

angesichts der Vorstellung einer möglichen Enthüllung empfindet. Im Film wirkt diese Situation besonders prekär, da Major das erste Testobjekt einer Forschungsreihe ist, was verstärkt, dass sie sich isoliert von ihrer sozialen Welt fühlt. Ihr Cyborgkörper privilegiert sie einerseits und problematisiert andererseits ihre Existenz (Napier, *Anime* 87). Mit Blick auf Filme wie *Total Recall* (1990) schreibt Napier: „The cyborg or robotic body is therefore simultaneously appealing and threatening, offering power and excitement at the expense of humanity“ (*Anime* 87). Dies lässt sich auf *Ghost in the Shell* übertragen, indem Majors Cyborgkörper ihr ermöglicht, in die Rolle einer Superheldin zu schlüpfen und Missionen erfolgreich zu führen. Dies geschieht jedoch auf Kosten ihrer Menschlichkeit, wodurch sie wiederum sozial abgeschnitten ist und Fragen nach ihrer Identität aufgeworfen werden.

Majors Daseinsberechtigung in ihrer isolierten Welt

Majors Isolation wird von Sanders ähnlich wie im Anime durch ihre Beziehung zu ihrer Umgebung in der Exposition vorgestellt. Major wacht, wie Motoko, alleine vor dem Panorama der Großstadt in einer Totalaufnahme auf. Neben der visuellen Ebene deckt auch der Dialog dieses Thema immer wieder ab (Dr. Ouelet: „You’re what everyone will become one day“ – Major: „You don’t know how alone that makes me feel“, *Ghost*, Sanders 00:36:10). Das *Setting* ist in sehr dunklen Farben gehalten. Die weiße LED-Matte, auf der sie übernachtet hat, färbt sie in ein schwaches Licht, welches die Futuristik der Technologie auf die Protagonistin überträgt. Beim Aufwachen betrachtet sie ihre Hände als Ausdruck dafür, dass sie ihre eigene Menschlichkeit in Frage stellt und ihren Körper hinterfragt.



Abb. 94: Major wacht auf (*Ghost*, Sanders 00:15:00)

Gleichzeitig wirkt Major durch ihre Platzierung vor dem Fenster, hinter dem sich ihre Welt aufbaut, unverbunden mit ihrer Umgebung, was durch ihre Aussagen verstärkt wird: „Everyone seems connected to something, something I am not“ (*Ghost*, Sanders 00:23:00). Eine weitere neue Information im Film ist, dass entsprechend der klassischen Hollywood-Formel

stärker mit einer *Backstory* gearbeitet wird, um Major als Protagonistin zu positionieren. Dadurch ist bekannt, dass ihre Eltern bei einem Unfall im Hafen ums Leben kamen und sie selbst dabei fast ertrunken wäre. Diese Informationen entsprechen jedoch nicht der Wahrheit. Major ist damit eine unglaubwürdige Erzählerin und die Informationen im Film werden auf das beschränkt, was sie weiß. Schwächen in Bezug auf ihr Erinnerungsvermögen werden jedoch im Verlauf der Handlung, besonders in der Konfrontation, häufiger genutzt, um diese Informationen in Frage zu stellen („There is always this fog over my memories and I can't see through it“, *Ghost*, Sanders 00:20:50). Im Gespräch mit ihrer behandelnden Ärztin erfährt Major die Wahrheit über ihre Vergangenheit, denn vor ihr gab es bereits 98 gescheiterte Tests (*Ghost*, Sanders 01:02:10). Der Tod der Eltern ist eine eingepflanzte, unechte Erinnerung (*Ghost*, Sanders 01:03:00). In der Hollywood-Verfilmung wird dadurch eine Angst Majors bestätigt, die im Manga und Anime unbeantwortet bleibt und eine Neubewertung des bisher Gesehenen impliziert.

Ein weiteres Thema, das in der Exposition vorgestellt wird, bezieht sich auf Majors vermeintliches Vermögen, autonome Entscheidungen über ihren Körper zu treffen. Bei Behandlungen gibt sie etwa ihr Einverständnis, bevor Ärzte an ihr arbeiten können. Als sie sich von der Hanka-Group distanzieren will und ihr Einverständnis verweigert („My name is Major. And I do not consent to this data...“, *Ghost*, Sanders 01:11:30) stellt sich jedoch heraus, dass sie die suggerierte Autonomie nicht besitzt („We never needed your consent“, *Ghost*, Sanders 01:11:40). Nach erfolgreicher Befreiung ist es das Ziel der Protagonistin, ihre Identität aufzuklären, was mit ihrer Namensänderung einhergeht, als sie erfährt, dass sie Japanerin und ihr Name Motoko (dt. findiges Kind) ist, was ihre Stärke ausdrückt. Majors Autonomie wird mit der Aufklärung ihrer Identität hergestellt und das Finden ihrer menschlichen Wurzeln somit als wichtigster Schritt dargestellt. Dafür durchläuft sie einen Lernprozess, in dem sie versteht, dass sie im Dienst von Hanka keine Autonomie besitzt, sondern getäuscht wurde. Erst ihre Sinnsuche führt zu echter Autonomie. Dabei ist signifikant, dass Major diese nicht direkt durch das Rückgewinnen von Erinnerungen erzielt. Der Konflikt des Films wird vielmehr durch eine Aussage Dr. Ouelets bereits zu Beginn ausgedrückt: „We cling to memories as if they define us, but they really don't. What we do, defines us“ (*Ghost*, Sanders 00:23:30). Auch von anderen Figuren werden ähnliche Aussagen getätigt (Batou: „Future, Reality, Dreams, Memories, it's all the same. Just noise“, *Ghost*, Sanders 00:49:50). Am Ende der Resolution greift Major Dr. Ouelets Botschaft mit denselben Worten auf und erweitert diese um „My Ghost survived to remind the next of us that humanity is our virtue“ (*Ghost*, Sanders 01:36:40).

Anders als im Manga und Anime dienen Majors Erinnerungen somit lediglich dazu, Kontrolle über sich selbst zurückzugewinnen. Sie muss die Wahrheit herausfinden, um selbstbestimmt leben zu können. Die Funktion von Erinnerungen wird jedoch hierauf beschränkt, denn sobald sie diese zurückerlangt, distanziert sich Major von ihnen. Dies wird in einer symbolischen Szene ausgedrückt, in der sie ihr eigenes Grab besucht und somit ihre Vergangenheit endgültig beerdigt (*Ghost*, Sanders 01:35:30). Daraufhin beginnt Major, sich über ihre Taten zu definieren. Haden fasst Majors ‚Identitätskrise‘ zusammen als „Is she the person she thinks she is and are her memories real?“ und bezeichnet die Botschaft des Films – „What we do, defines us“ (*Ghost*, Sanders 00:23:30) – als „a very American ideology about individualized identity“ (309). Hadens Ansicht, dass Sanders Umsetzung einem „complete reimaging“ des Originals im Sinne des kulturellen Imperialismus gleicht (310), ist jedoch zu relativieren. Zwar folgt der Film der amerikanischen Trope des „betrayed super soldier“ (Haden 310), doch der Film folgt über große Abschnitte hinweg Majors Identitätsfindung, die in ähnlicher Weise im japanischen Anime präsentiert werden. Aus dem Original wird zudem nicht deutlich, dass die Anerkennung von Identität als Konstrukt und die Erhaltung des Lebens als oberstes Ziel – ausgedrückt durch Motokos Verschmelzung mit Puppet Master – als Ausdruck japanischer Kultur zu verstehen sind. Ebenso wenig kann Sanders Umdeutung für sich beanspruchen, alleinig Ausdruck amerikanischer Kultur zu sein, zu deren Gunsten das Original verworfen wird. Sanders Remake beinhaltet vielmehr zahlreiche Adaptionselemente, von denen sich lediglich ein Teil mit Erinnerungen und Identitätsfindung beschäftigt.

Kuze als Amalgam verschiedener *Ghost in the Shell*-Figuren

Kuze ist der Antagonist des Films und wird zunächst als Bösewicht präsentiert. Bei dieser Figur handelt es sich um eine Amalgamation verschiedener Figuren des *Ghost in the Shell*-Universums. Als Cyborg-Terrorist verkörpert er den Laughing Man, einen Hacker aus der 2002 erschienenen *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex*-Serie, der ebenfalls wie Kuze einen dunklen Parka-Mantel trägt. Wenig überraschend sind große Teile seiner Handlungen denen von Puppet Master ähnlich. Beide wollen sich von der bisherigen Gesellschaft distanzieren und verfolgen ihre eigenen Pläne, in ein neues Netzwerk einzutreten, um eine neue Version ihrer selbst zu kreieren. Aufgrund der Namensverwandtschaft ist zudem offensichtlich, dass Kuze vor allem auf der Figur von Hideo Kuze basiert. Dieser erscheint als Kindheitsfreund Motokos in der zweiten Staffel von *Ghost in the Shell: Stand Alone Complex* (2006), die auch *Ghost in the Shell: S.A.C. 2nd GIG – Individual Eleven* genannt wird. Wie

der Name der Serien bereits andeutet, geht es um die Terror-Gruppe namens Individual Eleven, deren Mitglied Hideo Kuze ist. Kuze aus dem *Ghost in the Shell*-Film verkörpert zwar eine Mischung verschiedener Figuren aus vorangegangenen *Ghost in the Shell*-Medien, dennoch findet sich die Figur vorrangig im Bereich des Terrorismus wieder. Dort wird Kuze zunächst auch verortet, als Major in Anti-Terror-Missionen auf ihn stößt (*Ghost*, Sanders 00:12:20).

Der Name Kuze in *Kanji* (jap. 久世) steht übersetzt für ‚alte Geschichten‘ und ‚Generationen‘. Kuzes Name weist also bereits darauf hin, dass er aus einer vorangegangenen Generation stammt oder Teil einer alten Geschichte ist. Major erfährt, dass Kuze ein vorheriges Experiment war, bevor sie erschaffen wurde (*Ghost*, Sanders 01:02:10). Die Geschichte, welche die Hanka-Gruppe vertuscht, ist das Versagen, mit Kuze einen stabilen Cyborg zu kreieren, der die Seele eines Menschen einverleiben kann. Kuzes dysfunktionale mentale Gespaltenheit, die teilweise an Wahnsinn grenzt, verdeutlicht sich ebenfalls durch mehrere Namen, mit denen er sich assoziiert („I’ve been born more than once, so I have more than one name“, *Ghost*, Sanders 00:51:10), und ist ein wiederkehrendes Thema der Adaption. So wird mit Bezug auf Kuze auch von „Project 2571“ (statt wie in der japanischen Version „Project 2501“) und „Hideo“ gesprochen (*Ghost*, Sanders 01:26:30). Bei der sterilen Projektbezeichnung bleibt unklar, weshalb von der Zahl 0 zur Zahl 7 gewechselt wurde, die entweder als Glücks- oder Unglückszahl betrachtet wird oder insgesamt arbiträrer wirkt. Hideo (jap. *Kanji* 英雄) bedeutet übersetzt ‚exzellenter Mann‘ und deutet bereits darauf hin, dass Kuze vor seiner Cyborgisierung eine bessere Version seiner selbst war. Da seine Erinnerungen ebenso wie bei Major gelöscht wurden und nur unvollständig zurückgekehrt sind, verspürt er einen Verlust seiner Persönlichkeit, durch welchen die Technisierung negativ konnotiert wird („Tell me what they took from me“, *Ghost*, Sanders 00:41:40).

Visuell sind Szenen mit Kuze durch dunkle Farben geprägt (*Ghost*, Sanders 00:19:50) und als Drahtzieher der terroristischen Aktionen wird er in schwarzer Kleidung präsentiert (*Ghost*, Sanders 00:12:20). Diese optische Darstellung ändert sich, als aufgedeckt wird, dass es sich bei Kuze nicht, wie zunächst angenommen, um den Antagonisten handelt. Dies wird umgesetzt, indem Kuzes blondes Haar sichtbar wird, das bislang unter einer Kapuze verborgen war, und er ohne Umhang mit entblößtem Oberkörper vor Major steht (*Ghost*, Sanders 00:59:40). Dadurch ist es Major möglich, ein Tattoo des Tempels aus ihren ‚Glitches‘ auf Kuzes Brust zu entdecken, was einen Wendepunkt auslöst. Durch die Enthüllung werden auch die Beschädigungen seines Körpers sichtbar: große Teile seines Oberkörpers haben keine Haut mehr, sodass der darunter liegende Cyborg-Kern aus Metall, Kabeln,

Platten und Sensoren sichtbar ist. Zusätzlich sind seine Sprachfunktionen beeinträchtigt, wie die Doppelung von Wörtern und sein Stottern aufzeigen, und seine Feinmechanik beschädigt, illustriert durch seinen hinkenden Gang und Schwierigkeiten in der Hand-Augen-Koordination. Dadurch entsteht ein starker Kontrast zwischen ihm und Major (*Ghost*, Sanders 00:58:00). Während sie das glorifizierte Exemplar eines gelungenen Experiments ist, ist er weder strahlend noch überlegen, sondern psychisch und physisch beschädigt. Sein Wahnsinn spiegelt sich somit in seiner körperlichen Gebrochenheit wider.

Dadurch ergibt sich ein weiterer wichtiger Unterschied zu Manga und Anime. Während Shirow und Oshii den Dualismus von Geist und Körper aufgreifen, drückt der Film das Gegenteil aus: Körper und Geist sind eine funktionierende Einheit, bei der nicht das eine beschädigt werden kann, ohne sich auf das andere auszuwirken. Kuze wird damit zu einem Schatten Hideos, der körperlich und mental gesund war. Das Scheitern des Experiments der Hanka-Group erlaubt ihm jedoch auch, hinter die Fassade der Ereignisse zu blicken. Er weist Major darauf hin, dass ihre Medizin ihre Erinnerungen unterdrückt (*Ghost*, Sanders 01:00:20). Indem Major ihn entkommen lässt und im Anschluss ihre behandelnde Ärztin aufsucht, wird deutlich, dass sie ihre Auftraggeber zu hinterfragen beginnt (*Ghost*, Sanders 01:01:00). Dennoch steht sie hinter ihren Missionen, die sie im Namen der Gerechtigkeit ausführt (*Ghost*, Sanders 01:36:40). Die Resolution im Film, die ein anderes Ende beinhaltet als in Manga und Anime, unterstreicht dies deutlich. Im Höhepunkt der Narration erreicht Major den Tempel aus ihrer Erinnerung. Als Kuze dort auftaucht, erklärt er ihr, was dort in der Vergangenheit passiert ist. Während im Manga und Anime eine sexuelle Anziehung zwischen den beiden kreiert wird, handelt es sich bei Major und Kuze eindeutig um eine freundschaftliche, fast schon familiäre Beziehung, die verloren gegangen ist („We were like a family. All of us runaways. We had nothing, except each other“, *Ghost*, Sanders 01:26:00). Auch hier wird also noch mal die Bedeutung einer Familie betont, wie bereits die Einführung von Motokos Mutter zeigt. Indem Kuze sie nach dem Wiederfinden ihrer Erinnerungen als Motoko anspricht, wird Majors Verlust in der Szene deutlich. Darauf baut Kuze auf, als er sie auffordert, ihm in sein Netzwerk zu folgen („Come with me in my network. We can evolve“, *Ghost*, Sanders 01:27:00) und sich zu rächen. Im Film steht dadurch nicht die Weiterentwicklung der beiden durch eine Verschmelzung im Vordergrund. Kuzes Ziel ist vielmehr, der Welt zu entfliehen und sich durch seine Attentate für das widerfahrene Unrecht zu rächen. Majors Gerechtigkeitsliebe hält sie am Ende jedoch davon ab, Kuze zu folgen. Nach einem Kampf gegen einen spinnenartigen Roboter, in eindeutiger Hommage an den Anime, liegt sie in ihrem stark beschädigten Körper neben Kuze (Abbildung 96).

Visuell ergeben sich hier viele Parallelen zu Oshis Anime mit Blick auf die *Mise-en-Scène*. Auf der Narrationsebene geht Sanders jedoch einen sehr unterschiedlichen Weg, wie am Dialog der beiden deutlich wird (*Ghost*, Sanders 01:31:40):

Kuze: „Come with me – there is no place for us here.“

Major: „No, I’m not ready to leave. I belong here.“

Kuze: „I will always be there with you, in your ghost.“

In einer anschließenden Szene äußert sich Major noch expliziter: „Tell him, this is justice. That is what I was built for“ (*Ghost*, Sanders 01:34:30). Beide Dialog-Auszüge verdeutlichen, dass Major dem Diesseits zugewandt ist. Der spirituelle Aspekt einer möglichen Verschmelzung, wie in der Manga-Analyse herausgearbeitet, wird in den Hintergrund gedrängt. Zwar wird im Film durch eine Betkreis-artige Versammlung von Kuzes Anhängern (Abbildung 96), eine Anspielung auf eben diese Spiritualität gemacht, diese wird jedoch nicht aufgegriffen.



Abb. 95: Kuze und Major nebeneinander (*Ghost*, Sanders 01:31:40) und Kuzes Anhänger (*Ghost*, Sanders 00:54:00)

Vielmehr verdeutlicht der Betkreis Kuzes Untergrundkampf in der Szene, die in einem kanalartigen *Setting* mit Tropf- und Murmelgeräuschen stattfindet („He’s using human minds to create a network on his own“, *Ghost*, Sanders 00:54:00). Weitere Informationen über das von ihm kreierte Netzwerk finden sich im Film jedoch nicht. Aufgrund Majors Sinn für Gerechtigkeit als eigentlichem Thema wird dieser Aspekt in Gesprächen mit Kuze stets in den Vordergrund gerückt (Kuze: „We are the same“ – Major: „We are not the same. You kill innocent people“, *Ghost*, Sanders 00:56:50). Somit verbleibt als Grund für ihre Anziehung zu Kuze lediglich ihr Mangel an Erinnerungen. Ihre Konzentration auf ihre Vergangenheit wird durch den Höhepunkt, nach Entdeckung ihrer Erinnerungen, verschoben. Erst jetzt begreift sie deren Bedeutung: Kuze wird in ihrem Geist als Erinnerung fortbestehen, sie jedoch nicht definieren. Dadurch wird die Botschaft des Filmbeginns (*Ghost*, Sanders 00:23:30) wieder aufgegriffen und von der Protagonistin angenommen. Der Film endet damit, dass Major sich über ihre Taten definiert und weiter im Namen der Gerechtigkeit kämpft. Durch seine Neugestaltung von Major als *Social Avenger* greift Sanders in der Tat auf amerikanische Heldenmuster zurück, die bereits aus Zeiten des Comics mit dem ersten Superhelden

Superman als eines der prominentesten Beispiele familiär sind (*Action Comics* #1, 1938): „The first half of the Superman story focuses on the issues of ‘social justice’ and the ‘forgotten man’“ (Lund 89). Batman und Superman bildeten die ersten beiden Prototypen des *Social Avengers* – eine Tradition, die bis heute in Hollywood Bestand hat, wie zahlreiche Remakes der letzten Jahre aus dem DC- und Marvel-Universum belegen. Diese Idee steht nicht im Zentrum des *Ghost in the Shell*-Mangas oder Animes, ist für die amerikanische Adaption jedoch prägend.

Japanisierung als Instrument der Exotisierung

Daneben ist in *Ghost in the Shell* eine Vermischung von Kulturen zu beobachten, wie bereits in der Betrachtung des Stadtdesigns und der Bevölkerung angedeutet. Auf den ersten Blick konträr dazu wirkt die ebenfalls vorhandene Japanisierung bestimmter Figuren und Handlungselemente. Aufgrund seiner wichtigen Rolle sticht besonders hervor, dass Aramaki (jap. 荒牧, dt. rauher Hirte) im Film ebenfalls Japaner ist und Japanisch spricht, sodass er für die meisten Zuschauer lediglich durch Untertitel zu verstehen ist. Seine Figur wird von Regisseur und Schauspieler Takeshi Kitano gespielt, der weltweit Ansehen durch Werke wie *Hana-Bi* (1997) und *Battle Royale* (2000) genießt. Durch seinen Kultstatus wird Kitano als Ikone des japanischen Kinos angesehen. Seine Figur erfährt aufgrund seines Status, seiner Nationalität und seiner Sprache eine Exotisierung, die ihn mysteriöser erscheinen lässt. Im Figurendesign des Films übernimmt er die Rolle des Mentors im klassischen Sinne, indem er Major mit Informationen, Instruktionen und Waffen versorgt. Mit seiner Weisheit und seinen Führungsqualitäten motiviert und inspiriert er sein Team („When we see our uniqueness as a virtue, only then do we find peace“, *Ghost*, Sanders 00:19:20; „Don’t sent a rabbit to kill a fox“, *Ghost*, Sanders 01:21:40). Major drückt ihre Achtung für Aramakis Weisheit aus, indem sie sich vor ihm verbeugt (*Ghost*, Sanders 00:19:20). Die Geste dient dazu, einen tiefen Respekt zu vermitteln, der durch westliche Gepflogenheiten nicht wortlos ausgedrückt werden kann.

Teilweise findet durch die Japanisierung eine Exotisierung statt, die in ihrer Fremdartigkeit bedrohlich wirkt, wie Kuze und die Geisha-Roboter in Majors erster Mission (*Ghost*, Sanders 00:09:10) zeigen. Der Raum, in dem sie sich befindet, hat ein Bodenmuster, das an japanische Wandschirme erinnert. Die Geishas können sich spinnenartig mit allen vier Gliedern die Wände hoch bewegen, was signalisiert, dass Motoko sich auf feindliches Terrain begibt, als sie in das Hochhaus einbricht. Ein erster Blick auf die Geisha findet in einem prägnanten Kameraschnitt statt (Abbildung 97).



Abb. 96: Erster Blick auf die Geisha (*Ghost*, Sanders 00:09:10)

Im Anschluss bewegt sich die Kamera nach vorne und zeigt das Gesicht der Geisha in einer Großaufnahme. Über den *Kimono*, die *Kanzashi* (Haarnadel) und die klassische rot-weiße *Oshiroi*-Bemalung wird Tradition vermittelt. Gleichzeitig wirkt die Geisha aufgrund ihres Roboterkörpers und ihrer Lautlosigkeit kalt und bedrohlich. Auditiv wird der Auftritt der Geisha durch Glockenläuten eingeleitet, was im Japanischen traditionell positiv konnotiert ist und mit der Austreibung von bösen Geistern verbunden wird. Auch hierbei handelt es sich um eine Hommage an den Anime, dessen Leitmotiv „Making of a Cyborg“ ebenfalls durch Glocken eingeläutet wird (Kawai o.S.). Noch in der Exposition baut Major über einen der konfiszierten Geisha-Roboter eine Verbindung zu Kuze auf (*Ghost*, Sanders 00:25:00). Das komplizierte Innenleben des Roboters, sichtbar in mehreren Groß- und Detailaufnahmen, dient als Hinweis darauf, dass Major eine komplizierte Beziehung zu Kuze in der Vergangenheit hat, die über eine einfache Protagonist-Antagonist-Relation hinausgeht.

Ein weiteres wiederkehrendes japanisches Motiv im Film ist die buddhistische Tempelruine (*Ghost*, Sanders 00:33:30, 00:54:50, 01:24:40). Da diese an verschiedenen Orten auftaucht, hält Major sie zunächst für ‚Glitches‘, die sich häufen, wenn ihr Körper wieder eine Wartung benötigt. Auch dadurch wird Major zu einem unzuverlässigen Erzähler, da

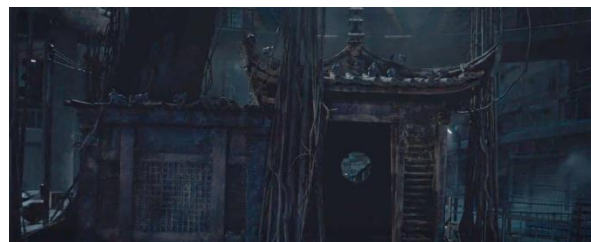


Abb. 97: Majors ‚Glitches‘ (*Ghost*, Sanders 00:54:40) und der reale Tempel (*Ghost*, Sanders 01:24:40)

lange unklar bleibt, ob es sich um Erinnerungen oder Einbildungen ihrer Psyche handelt („How do you know what is a glitch and what is me?“, *Ghost*, Sanders 00:22:40).



Als Major jedoch an den Ort der Geschehnisse gelangt, kehren ihre tatsächlichen Erinnerungen zurück und sie sieht vor ihrem inneren Auge, wie sie in ihrer ursprünglichen Form als Motoko von Hanka-Soldaten aus der Tempeltür gezerrt

wird. Der Tempel wird stets in dunklen Farben dargestellt, auch bei plötzlich zurückkehrenden Erinnerungsfragmenten am Tag, und symbolisiert dadurch sowohl Majors Vergangenheit als im Dunkel liegend, als auch die traumatisierenden Ereignisse, die sich dort zugetragen haben. Motokos Wiedergeburt als Major wird im buddhistischen Element des Tempels aufgegriffen. Darüber hinaus gibt es jedoch Hinweise, dass der Film durch Majors Wiedergeburt zwar ein buddhistisches Weltbild aufruft, dieses jedoch in letzter Instanz nicht vollumfänglich annimmt. Major ist bemüht darum, ihr neues Leben als guter Mensch zu gestalten, der für Gerechtigkeit kämpft, allerdings ist sie dem Diesseits zugewandt. Dies wird deutlich, als sie Kuzes Einladung ausschlägt, aus ihrem Leben auszusteigen. Somit lehnt sie ihr altes Leben nicht ab. In der Resolution des Films kehrt sie vielmehr teilweise sogar in dieses zurück, indem sie den Kontakt zu ihrer Mutter sucht.

Erstmalig erhält Major Wissen über ihre Mutter durch den Memory-Stick 1912, den sie von ihrer behandelnden Ärztin erhält. Geleitet von diesem Hinweis findet sie die Wohnung ihrer Mutter im Avalon-Apartment-Komplex. „Avalon“ ist dabei eine direkte Referenz auf Oshis Film *Avalon* (2001). Ihre Mutter berichtet von ihrer Tochter Motoko, die fortgelaufen ist (*Ghost*, Sanders 01:16:00). Auf der Narrationsebene ist Motokos Mutter der wichtigste Aspekt der Welt, die Motoko vertraut ist. Dennoch ist Motokos Heim nicht Teil der alten, sondern der neuen Welt, in die Major eintritt. Majors alte Welt hingegen, ihre Aufgabe in militärischen Operationen, wird durch die Offenbarung dieser neuen Welt destabilisiert. Das präsentierte Handlungselement, die Entdeckung ihres wahren Namens und somit ihres wahren Ichs (*Ghost*, Sanders 01:24:20), führt zu einer Relativierung des bisher Gesehenen.

Zusammengefasst exotisieren die japanischen Effekt- und Narrationselemente im Film somit das Geschehen. Die Ausprägung dieser Fremdartigkeit in das Spektrum von Gefahr und Offenbarungen fällt dabei sehr unterschiedlich aus. Selbstverständlich haben die Manga- und Anime-Version von *Ghost in the Shell* ebenfalls immer wieder traditionell japanische Elemente (Kleidung, Tempel) enthalten. Da es sich dabei jedoch um Medien in

japanischer Sprache mit einer Narration handelt, die im asiatischen Raum angesiedelt ist, entsteht dadurch nicht derselbe Eindruck von Fremdartigkeit. Erst durch die Amerikanisierung des Werkes, die lediglich japanische Elemente einstreut, kommt es zu einem Spannungsfeld mit der Exotisierung.

„Messing with individuality“ – Angst vor Technologie

Ghost in the Shell begrüßt die Notwendigkeit von Veränderung, um den Weg für eine fortschrittlichere Welt zu ebnen – erkennbar am Technologiesprung der Welt und ihrer durch Cybertechnologie optimierten Bevölkerung („human, but of course enhanced“, *Ghost*, Sanders 00:16:20; „embracing enhancement [...] we wouldn't be here without it“, *Ghost*, Sanders 00:16:50). Doch der Balance-Akt zwischen dem Verlust des Menschlichen und der Optimierung des Menschen gestaltet sich als problematisch. Eine dementsprechend wichtige Rolle spielt Majors Ärztin im Film: im Kern ein guter Mensch (*Ghost*, Sanders 00:21:50) mit einem echten Interesse an ihrer Patientin als fühlendes Wesen, verstrickt sie sich im Namen des wissenschaftlichen Fortschritts mit der antagonistischen Hanka-Group. Sie bezahlt jedoch mit ihrem Leben, als sie zu spät ihren Fehler erkennt, dem Kopf von Hanka (mit dem bezeichnenden Namen Mr. Cutter) zu vertrauen und Major ihre Vergangenheit wiedergibt (*Ghost*, Sanders 01:12:50). Durch sie gelingt es Sanders, Forschung als positives Element zu platzieren, während er damit gleichzeitig das Konfliktpotenzial eröffnet: „She [Major] is more than human, more than AI“ (*Ghost*, Sanders 01:10:00). Die Wiederholung von „more than“ wird als Stilmittel eingesetzt, um die Neuartigkeit von Major zu betonen. Mit dieser Neuartigkeit einher geht Ungewissheit. Denn gleich zu Beginn des Films weist einer der Geschäftsmänner darauf hin: „There is no one who understands the risk messing with individuality“ (*Ghost*, Sanders 00:11:00). Dadurch wird auf die Risiken von Forschung am Menschen in Zusammenhang mit Technologie verwiesen. Im Fall von Major führt die Manipulation ihrer Identität durch das Löschen ihrer Erinnerungen („You deleted before“, *Ghost*, Sanders 01:10:00) zu einem Klammern an ihre menschliche Seite, ausgedrückt durch Erinnerungen und Emotionen. Gleichzeitig kommt es zu einer radikalen Neudefinition der Beziehung von Identität und Erinnerung, die typisch im Genre Cyberpunk ist (Cavallaro 204). Cavallaro schreibt dazu: „Memories tend to take an increasingly *prosthetic* form, as images that do not result from personal experience but are actually implanted in our brains by the constant flow of mass information“ (204). Erinnerungen nehmen in Majors Welt die Form einer Datenbank ohne klare Grenzen, Dimensionen oder Proportionen an (Cavallaro 204). Während Motoko Teil dieses datengetriebenen Informationsflusses durch Auflösung

ihres Körpers wird, wird diese Sichtweise von Major abgelehnt. Genau diese Ungewissheit in Bezug auf ihre Erinnerungen durch Technisierung lösen die Existenzkrise aus. Sie setzt sich dem entgegen, indem sie Richtung Menschlichkeit und soziale Bindungen strebt. Sehr deutlich wird dies in Majors Tauchgang gezeigt – eine berühmte Szene aus dem Anime, die Sanders in enger Anlehnung adaptiert (*Ghost*, Sanders 01:04:50). Als die Protagonistin auftaucht, ist das Leitmotiv zu hören und gibt der Szene eine sakral anmutende Stimmung nicht zuletzt dadurch, dass es bereits für die glorifizierte Darstellung von Majors Geburt genutzt wurde. Zusätzlich wird in dieser Szene der Kampf des Menschen mit seinen Emotionen und das Überwinden von Herausforderungen thematisiert. Dies steht im Mittelpunkt von Majors Unterhaltung mit Batou auf dem Boot (*Ghost*, Sanders 01:06:30):

Major: „It’s cold and dark. A million miles away. No voices, no datastreaming, just nothing. It scares me.“

Batou: „Why do you do it?“

Major: „It feels real.“

Die Szene macht deutlich, dass die Tauchgänge Major Überwindung kosten. Aber gerade weil sie sich ihren Ängsten stellt, fühlt sie sich lebendig. Die Quallen und das Seegras füllen das Wasser mit Leben, sodass Major mit ihrer Umgebung verbunden wirkt. Technologie hingegen wird als der maßgebliche Faktor präsentiert, der den Menschen von seinen Emotionen entfremdet. Die Gefahren von Technologie werden somit zur vorrangigen Botschaft des Films. Motoko, die im Film für Majors früheres, menschliches Ich steht, schreibt dazu Manifeste mit dem Thema „How technology is destroying the world“ (*Ghost*, Sanders 01:17:20) und geht für ihren Kampf zusammen mit ihrem Freund Hideo in den Untergrund. Noch bezeichnender für die Botschaft des Films ist allerdings die Szene, nachdem Batous Augen verletzt und ihm X-Frame-Augen eingesetzt wurden. Als Major ihn besucht, bittet er sie, an seiner Stelle die Straßenhunde zu füttern, um die er sich bisher gekümmert hat, mit der Begründung „I don’t wanna scare them“ (*Ghost*, Sanders 00:37:00). Dahinter ist die Aussage platziert: Cyborgisierung macht monströs und es ist Technologie, die Identität stört und zerstört.

Major hingegen schafft es trotz vollkommener Cyborgisierung, eine gutartige Heldin zu bleiben, weil sie stets in Kontakt mit ihrer Menschlichkeit bleibt. Sie schützt ihre Teammitglieder, bevor sie sich selbst schützt und ihre ersten Gedanken gelten ihren Mitmenschen – etwa, wenn sie nach dem Aufwachen fragt „Where is Batou?“ (*Ghost*, Sanders 00:33:50). Der Schutz ihres sozialen Umfeldes im Kampf für Gerechtigkeit hat für sie somit absolute Priorität. Genau diese Einstellung, die als Gegenposition zu den Gefahren von Technologien

gebildet wird, verhindert es im Höhepunkt des Films, dass Major den Motokos des Mangas und Animes folgt und mit Kuze verschmilzt, denn genau dies hätte eine Akzeptanz von Technologie bedeutet. Aufgrund des Blickwinkels, aus dem Sanders an das Thema herantritt, ist diese Option jedoch ausgeschlossen. So besiegelt das Ende auch den auffallendsten Unterschied zwischen der amerikanischen Adaption zu den beiden Vorgängern: *Ghost in the Shell* wird zu einer Konsolidierung von Ängsten im Jahr 2017 und somit zu einem Zeitstück, das Angst vor Technologiewandel, Big Business und Monopolen ausdrückt und davor, das Einzigartige am Menschen im implizierten Tausch gegen Leere und Bedeutungslosigkeit, die das Leben an den Rand seiner Existenz drängen, zu verlieren. Dadurch kehrt Sanders zur Angst vor dem Posthumanen zurück. Der Film nutzt diese Ängste jedoch nicht nur aus, sondern vermittelt die Idee, dass Menschen über die Grenzen von Technologien aktiv entscheiden müssen.

6.4 Konzepte von Körpern und Erinnerungen – die Definition des Selbst in *Ghost in the Shell*

Ghost in the Shell stand in der Forschung vor allem aufgrund des ausgeprägten philosophischen Charakters im Vordergrund. Während Oshis Anime neben Parks *Oldboy* das am meisten erforschte Werk meiner Arbeit ist, wurde der Manga größtenteils vernachlässigt. Meine Analysen zeigen jedoch auch hier, dass Anime und Film breiter erschlossen werden können, wenn der Blick zunächst auf den Manga gerichtet wird. Dies gilt auch in umgekehrter Reihenfolge. Alle drei Werke vermitteln ein unterschiedliches Verständnis von Körperkonzepten und der Definition des Selbst durch Taten und Erinnerungen, deren wichtige Unterschiede in der triadischen Relation zueinander herausgearbeitet werden können. Ähnlich wie in *Oldboy* und *Death Note* kommt es zu einem Verlegen des Settings in verschiedene Städte. Während der Manga in Tokyo spielt, sind der Anime und die Realverfilmung, ohne den Ort exakt zu definieren, an Hong Kong angelehnt. Beide vermitteln ein futuristisches, multikulturelles Setting, das bei Sanders Film sowohl durch prominent platzierte Leuchtreklame in verschiedensten Sprachen als auch durch die Bevölkerung der Stadt Ausdruck findet. Der hohe Grad an Technisierung sowie die Dimensionen der Großstadt transportieren in allen drei Werken ein Gefühl der Nicht-Zugehörigkeit und Entfremdung, die Napier mit einer Dissoziation der Vergangenheit gleichsetzt (*Anime* 106). Shirow äußert damit für sein Werk zeitgemäß ambivalente Haltungen gegenüber Technologie, die von Oshii und Sanders aufgegriffen werden. Einstellungen in Anime und Realverfilmung, in denen die Protagonisten

alleine vor der Skyline der Stadt aufwacht, unterstreichen dies. Zusätzlich setzt Oshii in Verbindung mit dem musikalischen Leitmotiv von Kawai durch hart geschnittene Montage-Szenen eine zusätzliche Betonung auf die Andersweltlichkeit der von ihm kreierten Umgebung. Während in seinem Film die Motivation im Vordergrund steht, neue Welten zu erzeugen (Nelmes 228-229), weist der Manga durch Kommentare im Gutter einen starken Roboter- und Technologiefokus auf. Sanders wiederum schlägt den entgegengesetzten Weg ein, indem er stets das Humane betont. Dadurch grenzen sich vor allem Anime und Realfilm voneinander ab. Der Anime ist ein metaphysisches Werk, das sich mit philosophischen Fragen beschäftigt, wie etwa die Rolle einer Seele in einem verstärkt technologischen Zeitalter (Napier, *Anime* 104). Individuelle Identität in einer Zukunftsgesellschaft spielt dabei eine Rolle, jedoch nur untergeordnet. In Sanders Film ist der zentrale Aspekt der Narration hingegen Major Selbstfindung und die Herausforderungen dabei. Die Cyberpunk-Ästhetik, die den Manga als Teil des Alltags beherrscht, wird bei Sanders deshalb durch Entfremdung vom Menschlichen ersetzt. Die Platzierung der Roboter-Geishas, die in der Exposition ein Mörder ausführen, wird so unmittelbar Majors Geburt gegenübergestellt. Major, als Protagonistin positiv inszeniert, steht für das glorifizierte Humane, während die Geishas durch ihre Technologie zur exotisierten Bedrohung werden.

Dementsprechend erfolgt die Selbstdefinition der Protagonistin in der Realverfilmung in größerer Distanz zu ihrer Natur als Cyborg und plädiert vielmehr für eine Definition über ihre Handlungen. So muss Major zwar zunächst ihren Ursprung und die Wahrheit über sich herausfinden, bevor sie diese loslassen kann, doch nachdem dies gelingt, definiert sie sich über ihre Berufung, die sie zurück zur Zusammenarbeit mit ihren Teamkollegen als eine Art amerikanische Super-Soldatin führt. Die Bestätigung ihrer menschlichen Wurzeln, die sie Frieden finden lässt, ist deshalb interessant, weil Motokos Ursprung im Manga und Anime nie geklärt wird. Auch die Einführung von Majors Mutter und ihre Ethnizität werden in den anderen beiden Werken nicht thematisiert. Dies wirkt fast paradox, da gerade Oshii's Werk die Botschaft vermittelt, dass die Identität an Erinnerungen geknüpft ist. Seine Prämisse ist, dass nur Motokos Gedanken und Erinnerungen sie zu einem einzigartigen Wesen machen. Manga und Anime führen jedoch deswegen nicht zu einer Auflösung der Vergangenheit, weil in beiden Körper und *Ghost* nicht mehr unabdingbar miteinander verwoben sind und die Hülle nicht mehr Teil der Identität ist. Die Botschaft, dass Ethnizität nicht den Menschen definiert, wird von Shirow entwickelt und von Oshii aufgegriffen. Das zeigt meine Herausarbeitung anhand des *Anti-Body*-Konzeptes. Motoko distanziert sich damit von ihrer menschlichen Vergangenheit und taucht in Ungewissheit ein – ein Element, dass Sanders

entfernt, indem er Gewissheit über Majors Vergangenheit herstellt. Ihre Verschmelzung mit Puppet Master wird im Manga als spirituelle Transzendenz dargestellt, bei der die Grenzen der Körperlichkeit – unter anderen die Sterblichkeit – überwunden werden. Der Schritt zum *Anti-Body* beschreibt somit die Befreiung von den Grenzen der Menschlichkeit. Das neuartige Wesen, das aus der Fusion von Motoko und Puppet Master entsteht, setzt sich vor dem Menschen an die Spitze der Hierarchie.

Oshii's Anime, dessen Ende sich größtenteils mit dem Manga deckt, betont jedoch die Transzendenz des Vorgangs auf andere Weise als Shirow, der hierzu die „karmic connection“ (Shirow, „Ghost Coast“ 163) nutzt. In Shirows Fall spielt das Geschlecht des Puppet Masters keinerlei Rolle, während Oshii auf ein binär-orientiertes Geschlechterverhältnis zwischen Motoko und Puppet Master zurückgreift. Dies steht in Diskrepanz zu einem Dialog, in dem Puppet Masters Geschlecht als unbekannt beschrieben wird. Durch den Wechsel des Mediums führt Oshii jedoch auf auditiver Ebene ein Hochzeitslied ein, das bereits zu Beginn der Exposition auf Motokos Verschmelzung mit Puppet Master hinweist. Indem es zeitgleich mit Motokos Erschaffung zu hören ist, scheint ihre Existenz schicksalhaft bereits auf diesen Akt ausgerichtet zu sein. Die Wahl, Puppet Master eine männliche Stimme zu verleihen, unterstreicht das binäre, heteronormativ konnotierte Verhältnis. Im Kontext des Bibelzitates in der Auflösung des Filmes wird die Vereinigung des Männlichen und Weiblichen sogar glorifiziert. Dies geht einher mit der Adressierung des Werts des Menschlichen im Anime, den Shirow hingegen nahezu vollständig auslässt. So legt Oshii Motokos Defizite offen, indem sie als unvollständig dargestellt wird und bestimmte menschliche Eigenschaften, wie die Bande einer Familie, nicht erfahren kann. Anstelle dieser Diskussion tritt für Shirow eine dualistische Gegenüberstellung von Wissenschaft und Spiritualität. Statt der für Motoko erfahrbaren Vereinigung mit Puppet Master erhebt sich für ihn die Platzierung von Spiritualität als Wert, der über dem Fortschritt durch Wissenschaft steht. Die Begegnung der beiden kann nicht naturwissenschaftlich gelöst werden, sondern bekommt eine schicksalhafte Einfärbung, da sie ihrem ‚Karma‘ nicht entkommen können. Im Manga erfüllt Motoko Haraways Vorstellungen des Cyborgs: „Unlike the hopes of Frankenstein’s monster, the cyborg does not expect its father to save it“ (151). Neben Motokos Post-Gender-Identität hat sie keine Vergangenheit, in der ein Vater oder eine Mutter eine nennenswerte Rolle spielen – was ein wichtiger Unterschied zum Realfilm ist. Shirows Werk ist damit deutlich mehr in die Zukunft blickend. Um diese Botschaft zu übermitteln, gestaltet sich die Klimax im Manga sehr dialoggetrieben, während durch die Bedrohung einer anstehenden Auslöschung durch das Militär im Anime actiongeladen gearbeitet wird. Der Dialog wird in der

Realverfilmung im Höhepunkt weiter reduziert und erhält eine noch stärkere Verlagerung zu Action. Am Ende folgt Major in Sanders Film ihrer Berufung als Superheldin. Indem sie bei ihrem Team bleibt und nun ihr menschliches Ich kennt, wird Major selbst auch menschlicher – eine Änderung, mit der sich der US-Film stark vom Ende des Mangas und Animes abheben.

Darüber hinaus setzt Sanders bereits im Verlauf der Konfrontation das Verhältnis zwischen Antagonist Kuze und Major in ein anders Verhältnis zueinander, da die beiden in ihrer menschlichen Vergangenheit Freunde waren. Damit erhält Kuze bemerkenswerterweise auch eine japanische Herkunft, während er in den beiden anderen Werken zuvor noch US-amerikanischer Nationalität zugehörig war. Zudem ordnet Sanders Kuze eindeutig dem männlichen Geschlecht zu, de-romantisiert jedoch dessen Verhältnis zu Major aufgrund ihrer Freundschaft. Die Verbindung zwischen den beiden ist allerdings so eng, dass Major ihre Familie verlässt und sich gemeinsam mit ihm einer Rebellengruppe anschließt. Vor diesem Hintergrund ist es nachvollziehbar, dass Sanders Major weniger sexualisiert als in Manga und Anime, in denen sie gemeinsam mit Puppet Master zur Erschafferin einer neuen Kreatur wird. Lediglich in einer Szene sucht Major eine Prostituierte auf – jedoch nicht, um sexuell aktiv zu werden, sondern vielmehr, um deren Menschlichkeit mit ihren Händen abtasten zu können. Die Szene drückt somit ihre Sehnsucht nach Menschlichkeit aus. Dennoch wurde aufgezeigt, dass durch die Besetzung Majors mit Scarlett Johansson Assoziationen mit der *Femme Fatale* erweckt werden. Im Unterschied zu *Death Note* und *Oldboy* wird die *Femme Fatale* in Sanders Film nicht durch aktive Handlungen kreiert, sondern durch die Wahl der Schauspielerin. Für weiterführende Forschung ist es von Interesse, ob dieses Konzept lediglich durch Johanssons herausragende Rolle als wiederkehrende *Femme Fatale* ermöglicht wurde, oder sich dies auf weitere Schauspielerinnen anwenden lässt. Es bleibt zudem offen, ob Sanders in Majors Begegnung mit der Prostituierten die Bisexualität von Shirows Protagonistin aufgreift. In der Gesamtbetrachtung wird Major zwar auch sexualisiert, beispielsweise durch ihren Camouflage-Anzug, den Sanders aus Oshis Anime übernimmt, sie wird jedoch nicht in Intimbegegnungen gezeigt. Romantische Beziehungen entfallen auch im Anime-Film. Durch die Position, die Oshii seiner Figur eingangs gibt – eine ikonisch gewordene Einstellung, die Motoko majestätisch und mit entblößtem Körper zeigt –, stellt er sie in ein Spannungsfeld von Objektivierung und Handlungsmacht. Er arbeitet dabei mit der *Sento Bishōjo*. Dieser Figurentypus, den ich sowohl im Manga als auch im Anime herausgearbeitet habe, kennt kein exaktes westliches Äquivalent. Das ‚schöne kämpfende Mädchen‘ ist häufig sowohl eine Art Superheldin und Kämpferin als auch Objekt einer

Scopophilia. Weitere Beispiele wie etwa *Sailor Moon* (1991-1997) oder *Akame ga Kill!* (2014) zeigen, dass dieser Figurentypus ein häufiger Bestandteil der Manga- und Animeästhetik ist. Shirows sexualisierte Darstellungen von Motoko in bisexuellen Verhältnissen platziert sie weiter in einer Objektivierung durch den *Male Gaze*. Indem Motoko jedoch Kontrolle über ihre sexuellen Aktivitäten hat, wird nach postfeministischem Verständnis ein *Empowerment* über ihren Körper und ihre eigene Sexualität ausgedrückt. Damit erfährt sie eine unterschiedliche Darstellung als Misa in *Death Note* oder Eri in *Old Boy*, die entmächtigt und lediglich eine *Bishōjo* (dt. schönes Mädchen) im Sinne von *Kawaii* widerspiegeln.

Sanders Major grenzt sich von der Motoko des Anime und des Mangas ab. Während die beiden japanischsprachigen Werke sehr viele Parallelen aufweisen, werden im Film nur einzelne Elemente, wie beispielsweise die besonders ikonische Szene mit Motokos Sprung vom Dach, genutzt. Ähnlich wie in meiner Gegenüberstellung von Parks *Oldboy* zu Lees Umsetzung ist Sanders Adaption ein *Re-Telling* amerikanischer Narrative: die Protagonistin, die ihre Eltern auf tragische Weise verloren hat, findet am Ende des Films zu sich selbst und definiert sich über ihren Kampf für Gerechtigkeit anstelle ihrer Erinnerungen. Anstelle des Posthumanen, das Oshii und Shirow trotz Technologieskepsis annehmen, rückt die Angst vor dem Posthumanen in den Vordergrund, einschließlich der Warnung vor zu schnellem Fortschritt, die Sanders in Form einer *Cautionary Tale* präsentiert.

7. „A sense of gold rush in the air?“ Visionen amerikanischer Adaptionen japanischer Werke

Das neue Academy Museum of Motion Pictures verspricht seinen Besuchern unvergleichliche Erfahrungen und Einblicke in Filme und deren Produktion („Hayao Miyazaki“ o.S.). Das Museum mit Blick auf die Hügel Hollywoods, ist die größte US-Institution, die dem Filmemachen gewidmet ist und hat sich in seiner ersten und damit wegweisenden Ausstellung interessanterweise gegen einen nationalen Künstler entschieden. So spricht zwar Spike Lee noch vor der Eröffnung in einem virtuellen Gespräch über seine Karriere und seine Installation im Teilbereich in der „Stories of Cinema“-Ausstellung des Museums, doch der Fokus liegt Ende September 2021 auf dem japanischen Regisseur Hayao Miyazaki („Hayao Miyazaki“ o.S.). Als erste nordamerikanische Retrospektive auf den Oscar-prämierten Miyazaki wird dessen gesamtes Werk als Geschichtenerzähler und Mitbegründer des einflussreichen Studio Ghibli gezeigt. Diese Entscheidung ist Ausdruck sowohl einer Anerkennung Miyazakis renommierter Filme als auch der Faszination des amerikanischen Publikums mit der japanischen Populärkultur.

Dieser Trend ist auch sichtbar, wenn Yasumasa Kutami, Head of Business Development der Amuse Group USA, in einem Interview sagt: „I think Hollywood is revisiting the libraries in Japan“ (Blair o.S.). Unter seiner Leitung veranstaltet die Produktionsfirma Geschäftsevents mit dem Ziel, den Korridor zwischen Hollywood und Japan zu überbrücken. Blair interviewt in seinem Artikel auch Michael Arias, der mit seiner Anime-Adaption des Mangas *Tekkonkinkreet* (2006) mit dem japanischen Äquivalent des Oscars für den besten Animationsfilm prämiert wurde. Arias spricht dabei von „a sense of gold rush in the air“ und bemängelt gleichzeitig einen unsensiblen Umgang seiner US-Kollegen mit der Kultur von Manga und Anime (Blair o.S.). Das Interesse Hollywoods an Adaptionen japanischer Werke, sowie die Diskrepanz zu den zahlreichen sogenannten *Box Office Bombs* eben dieser Adaptionen, wurde eingangs meiner Arbeit beschrieben. Unter Fans ist das Stimmungsbild in Bezug auf Hollywood-Remakes daher eher negativ. Decleene beschreibt etwa, dass Realfilm-Adaptionen die Magie des Animes ruinieren (o.S.). In einer nicht-wissenschaftlichen Umfrage des Videodistributors *One Screen* im Jahr 2021 gaben auf die Frage „Welchen Anime/Manga würdest du gerne in Zukunft als Hollywood Live-Action sehen?“ immerhin 456 von 1000 japanischen befragten Usern im Alter bis 60 Jahre die Antwort „Keinen“ (jap. ランキング「なし」が1位). Ein weiteres Beispiel ist der Artikel mit dem gewagten Titel „Why American Anime Adaptations Will Never Work“ von Sanchez, in dem sie über

Gründe für die *Box Office Bombs* spekuliert (o.S.). Mit Fokus auf die Netflix-Adaption von *Death Note*, die sie als „more fan-hated than anything else“ bezeichnet, bemängelt sie das Entfernen des japanischen Kontexts und die *Underdog*-Natur von Protagonist Light Turner (o.S.).

Die vorliegende Studie ist sowohl eine Reaktion auf die Entwicklung der letzten beiden Jahrzehnte, in denen Hollywood verstärkt japanische Mangas und Animes als Realverfilmungen umgesetzt hat, als auch auf die Diskussionen einer Fangemeinschaft, welche die Adaptionen stark kritisiert. Diverse Gerüchte um eine Akira-Adaptionen halten sich seit Jahrzehnten, ohne realisiert zu werden – Fans scheinen sich nach einer Umsetzung zu sehnen, sind aber auch extrem skeptisch, ob eine US-amerikanische Realverfilmung den hohen ästhetischen Ansprüchen des Animes gerecht werden könnte. Die untersuchten Filme in meiner Promotion *Death Note*, *Oldboy* und *Ghost in the Shell* sind gefloppt und erhielten in der Forschung eine sehr geringe Resonanz. Eine der Fragen, die mein Thema bewegt hat, ist: Warum? Warum funktioniert es, dass ich aus einem Manga einen Anime mache und Fans ihn lieben? Wieso werden die Realverfilmungen dann jedoch als „fan hated“ beschrieben?

Die Forschung zu Mangas und Animes hat gezeigt, dass sie ein Ausdrucksmittel für eine Reihe von speziellen Schlüsselthemen sind. Sie fungieren in erster Linie als Reflexion über die japanische Gesellschaft (Ogi 780), wie sich beispielsweise in den Zukunftsvisionen von *Death Note* und *Ghost in the Shell* zeigt. Sie sind als Ausdruck von Individualität (Suzuki 243) anzusehen, wie sich durch die analysierten Hauptfiguren zeigt, die sich alle in speziellen und deshalb erzählenswerten Rollen befinden. Und zuletzt sind sie ein Mittel des Eskapismus (Grigsby 59) durch die andersartigen Welten, in die sie beispielsweise in *Ghost in the Shell* entführen. Mit thematischem Fokus auf Religion, Sexualität und die Rolle des Helden weisen meine Werkanalysen, die jeweils Manga, Anime und Realfilm behandeln, auffallende Überschneidungen in Bezug auf Gender-Rollen, Synkretismus, Nation sowie Posthumanismus auf. So ist die *Femme Fatale* eines der deutlichsten Beispiele einer Figur, die wiederkehrend in den US-Adaptionen auftritt. Besonders diese Verfilmungen von *Death Note*, *Oldboy* und *Ghost in the Shell* wurden in der Forschung bisher jedoch weitestgehend ignoriert. Die vergleichsweise niedrigen Gewinneinspielungen und verhaltene Zuschauerresonanz, negative Kritik von Fans der japanischen Werke und das sehr hohe Ansehen, das Parks *Oldboy* und Oshii's *Ghost in the Shell* auch auf internationaler Bühne genießen, scheinen die US-Adaptionen an den Rand auch des wissenschaftlichen Interesses gestellt zu haben. Dennoch ist, wie die Analysen gezeigt haben, für das Verständnis von Parks *Oldboy* auch eine Berücksichtigung des ebenfalls wissenschaftlich vernachlässigten Mangas

unerlässlich. Umso mehr gilt dies für Lees *Oldboy*, der sich sowohl am Manga als auch an der koreanischen Verfilmung orientiert, gleichzeitig aber seinen eigenen Stil einbringt. Auch Parks Gesellschaftskritik erscheint im deutlicheren Licht seiner Entscheidung, wenn Lee diese im amerikanischen Äquivalent durch Medienkritik ersetzt. Beide Werke thematisieren Repressionen, die sie in den jeweiligen gesellschaftlichen Kontext stellen. Weiter sind Arbeiten wie Hadens *Building their Own Ghost in the Shell: A Critical Extended Film Review of American Live-Action Anime Remakes* (2020) irreführend, da sie dazu verleiten, anzunehmen, dass Sanders *Ghost in the Shell* lediglich auf dem Anime beruht. Gerade an der Figur Kuzes zeigt sich jedoch, dass er eine Amalgamation verschiedener Figuren des *Ghost in the Shell*-Universums ist, das – wie auch die anderen hier diskutierten Texte – weitere Verfilmungen in Form von Animes oder Realverfilmungen umfasst. Die Unterschiede zwischen den jeweiligen Triaden Manga, Anime und Film zeigen unter Berücksichtigung der medialen und kulturellen Veränderungen der vorliegenden Analysen deutlich, wie sich die Werke voneinander abgrenzen. Der Ansatz einer triadischen Betrachtung hat es nicht nur erlaubt, medien-spezifische, sondern auch kulturelle Aspekte in das Forschungsergebnis einzubeziehen, die sich populär-kulturell verordnet. Zwei Ergebnisse, die dabei besonders herzuheben sind, sind die adaptive Veränderungen durch Anpassungen von Figuren, besonders in Form der *Femme Fatale*, sowie die adaptiven Veränderungen durch die Anpassung der Grundphilosophie.

Die *Femme Fatale* – Genreverschiebungen und zugrunde liegende Figurentypen

Besonders die weibliche Figurengestaltung in den US-Adaptionen erregt Aufmerksamkeit, da sie eine Wiedergeburt der *Femme Fatale* aus anderen Figurentypen der japanischen Vorlage darstellt und somit der Schlüssel für das Verständnis der unterschiedlichen Werke ist. Indem die *Femme Fatale* eingeführt wird, kommt es zu Genre-Verschiebungen, besonders in Richtung des Genre Noir, das beispielsweise bei Parks *Oldboy* als „Global Noir“ umgesetzt ist.

Am deutlichsten wird dies jedoch bei der Realverfilmung von *Death Note*. Sie konfrontiert uns mit Mia, einer gefährlichen *Femme Fatale* mit Macht über das Death Note, Weiblichkeit und einem Verlangen nach dem Bösem durch ihre Pläne für das Death Note. Die *Femme Fatale* ist in dieser Form nicht im *Death Note*-Manga und -Anime zu finden. Sie entwickelt sich vielmehr aus der Figur des *Meiji Schoolgirls*. Dieser Typus, der sich aus der japanischen Bildungsreform im frühen 20. Jahrhundert entwickelt hat, strahlt im Manga noch immer eine ungebrochene Anziehungskraft aus. Ähnliches gilt für den Figurentypus

des *Modern Girls*, der während der amerikanischen Besatzung nach dem 2. Weltkrieg in der japanischen Populärkultur beliebt wurde. Mit ihren hellen Haaren und kurzen Kleidern weist Misa aus dem Manga und Anime, also Mias Äquivalent, eindeutig Attribute eines Nachfolgetyps des *Modern Girls* auf. Abgesehen von diesem Auftritt wird Misa oft in Schuluniform gezeigt, da sie offensichtlich noch zur High School geht, was in den Figurentypus des *Schoolgirls* passt.

In ihrer Darstellung finden sich zudem mehrere interessante Hinweise: zunächst findet sich in ihrer visuellen Gestaltung die ausgeprägte japanische *Kawaii*-Kultur wieder, bei es nach dem Prinzip von *Amae* um Niedlichkeit geht. Darüber hinaus ist der Anime bereits durch seine Entstehungsgeschichte als Medium in und nach der Besatzungszeit mit Einflüssen von beispielsweise Disney, sowie einer starken Exporttradition, ein globales Gut. Dementsprechend unspezifisch wird Kultur im Anime markiert und eine weltweite Zielgruppe angesprochen, was als Ziel des japanischen *Soft Nationalism* angesehen werden kann. Misa entspricht in ihrer visuellen Darstellung dem Verständnis von *Mukokuseki*. Iwabuchi verwendet den Begriff, um Darstellungen von Figuren unter Vermeidung einer nationalen Identität zu beschreiben (*Recentering Globalization* 71). Drazen sieht in Figuren wie Misa, mit ihren hellen Haaren und fehlenden ethnischen Markern im Anime die Vereinfachung der Identifikation mit den Inhalten für die globalen Zuschauer (24). Außerdem ist nicht überraschend, dass die Überschneidungen der visuellen und narrativen Ästhetik zwischen *Death Note*-Manga und -Anime so stark ausfallen. Ein Großteil der Animes basieren auf Mangas und viele Produzenten greifen auf das Prinzip des *Utshushi* bei ihren Anime-Adaptionen zurück. D.h. es entsteht nicht der Anspruch, Einzigartigkeit im künstlerischen Medium anzustreben, sondern vielmehr einen Dialog zwischen Künstler und vorangegangenen Medium zu schaffen, bei der Stärken des Mangas repliziert oder aufgegriffen werden. Passend dazu ist das *Opening* von Regisseur Araki in Anime, da er hier auf seine eigene künstlerische Freiheit ohne Vorlage zurückgreift und seinen Fokusauffällig auf Elemente legt, die postsä-kularistisch sind.

Mit Blick zurück auf die *Femme Fatale* kennt die japanische Populärkultur zwar auch diesen Figurentypus, Ima-Izumi merkt jedoch überzeugend an, dass sie größtenteils nicht das Potenzial erreichen, den Untergang des männlichen Protagonisten auszulösen oder ihm ernsthaft gefährlich zu werden. So verhält es sich auch bei Misa. Bei ihrer Einführung bewegt sie sich zunächst zielstrebig durch die Menge, was bereits andeutet, dass sie ihren eigenen Plänen folgt. Dadurch trägt Misa zunächst Züge einer *Femme Fatale*, dann entwickelt sie sich jedoch sehr schnell davon weg. Als sie dem Protagonisten begegnet, verliebt sie sich

in ihn und wird zum Werkzeug seiner Zwecke, die sich narrativ in verschiedenen Quests äußern. Im archetypischen Sinne der *Femme Fatale* beginnt Misa als Bedrohung für Light, die sich immer wieder in Situationen bringt, die ihn beeinträchtigen oder gefährden. Gleichzeitig ist sie keine *Femme Fatale* im klassischen Sinne, da sie innerhalb des ersten Kapitels nach ihrer Einführung „gezähmt“ und zu Lights Günstling wird. Dementsprechend bedient sie über die Narration hinweg viel mehr die Figurentypen des *Meiji Schoolgirls* und des *Modern Girls*.

Bei Adam Wingards US-Film ist eine gegenteilige Entwicklung zu beobachten, bei der die weibliche Figur Mia bereits als *Femme Fatale* vorgestellt wird und im Verlauf der Narration sogar einen Machtzuwachs erlebt. Der Protagonist ist derjenige, der sie bewundert beobachtet und sich in sie verliebt. Mia ist nicht nur sehr attraktiv, sondern hebt sich auch von den anderen Schülern in Lights Umfeld ab. Im Verlauf der Konfrontation wird deutlich, dass Mia eine antagonistische Position hat. Indem sie den verliebten Light täuscht, gelingt es ihr fast, sein Death Note für sich zu beanspruchen und Light zu töten.

Aufgrund des unterschiedlichen Figurentypus hebt sich Mia von der ursprünglichen Vorlage ab, indem sie weit zerstörerischere Züge entwickelt. Wingard schafft es damit, Misa aus dem Manga in eine voll entwickelte *Femme Fatale* nach dem Vorbild eines Noir-Genre-Mix zu verwandeln. Hinzu kommt, dass *Utsushi* der US-amerikanischen Populärkultur fremd ist, während die Tradition von Highschool-Filmen oder Elemente der Highschool in Coming of Age-Filmen sehr stark ausgeprägt wird. Dementsprechend entscheidet Wingard sich, in seiner Adaption die Highschool zum zentralen Setting zu machen und den zweiten *Plot Point* am Ende der Konfrontation in der Nacht des Abschlussballs spielen zu lassen. So kommt es auch zu einer Amerikanisierung des Werkes, die sich beispielsweise über die genannten Änderungen hinaus in den *Whitewashing*-Vorwürfen des Filmes gezeigt hat. Durch die gewählten Änderungen wirkt die Aufrechterhaltung von japanischen Elementen stellenweise unpassend. Wingard versucht beispielsweise, den Glauben an japanische Todesgötter, in Form des Shinigamis Ryuk globalisiert zu vereinnahmen und scheitert, da dieser in einem durchweg amerikanischen Setting deplatziert wirkt.

Zusammenfassend sind die untersuchten Mangas eine Sackgasse für die *Femme Fatale*, die dort nicht existiert. Vielmehr findet sie durch die Adaptionen in die Narration – im Fall von *Death Note* durch die Verwandlung einer harmlosen Figur in eine *Femme Fatale*, die Sexualität, Zerstörungskraft und Andersartigkeit ausstrahlt, die im japanischen Kino als zu fremd empfunden werden könnte. Die Wahl der Figur führt zu Genre-Änderungen und veränderten Settings.

Transnationalität in der Populärkultur

Darüber hinaus zeigt diese Arbeit, wie Werke im Dialog mit ihrer eigenen Kultur, sowie transnationalen Kulturen und dort populären Philosophie stehen. Hervorstehend aus den Werken, die analysiert wurden, ist hier *Oldboy* von Park. Bei diesem Sonderfall in den Analysen handelt es sich um ein koreanisches Werk, das ästhetisch Beeinflussung von internationalen Regisseuren findet, als auch in Verbindung mit der griechischen Philosophie von Ödipus steht. Ähnliches gilt für *Ghost in the Shell*. Die Adaptionen unterscheiden sich vor allem durch unterschiedliche Philosophien, die das Handeln der Figuren in der Narration treibt. Alle drei Werke vermitteln ein unterschiedliches Verständnis von Körperkonzepten und der Definition des Selbst durch Taten und Erinnerungen.

Shirows Manga basiert auf der Idee des Dualismus, wie sie von Rene Descartes 'Unterscheidung von Geist und Körper dargestellt wird. Durch diese Eigenschaften der Protagonistin stellt der Manga die Idee einer Zukunft vor, in der Geist und Körper nicht mehr miteinander verwoben sind. Obwohl *Ghost in the Shell* in einer Zukunft spielt, die fast alle Spuren der japanischen Tradition verloren hat, privilegiert es die Erinnerung und ihre Bedeutung in einer sich verändernden Welt. Doch selbst die Erinnerung wird unsicher, da Motoko nicht sicher sein kann, dass ihre nicht manipuliert ist. Diese Unsicherheit ist über alle drei Werke hinweg zu finden. Shirows thematisierte Kulturkrise Japans, die von ambivalenten Einstellungen gegenüber Technologie geprägt ist, weist auf den Zeitrahmen der Veröffentlichung hin. Japan sah sich ab den 1990er Jahren, direkt nach der Veröffentlichung von *Ghost in the Shell*, einer jahrzehntelangen Rezession gegenüber. Die ambivalente Haltung gegenüber Technologie und Zukunft machen den Manga zu einem der prominentesten Beispielen des späten 20. Jahrhunderts für den japanischen Technopessimismus gehört.

In Motokos Figur wird die Beziehung zwischen einem Menschen und einem mächtigen Maschinenkörper in Frage gestellt, der die Realität der menschlichen Natur diktiert. Posthumane Identitäten werden so als normaler Bestandteil des Berufslebens in *Ghost in the Shell* eingeführt. Zudem enthält der Manga die starke Position, dass der Körper selbst bedeutungslos wird und damit die Identität nicht mehr zum Menschen gehört. Mit Motokos Verschmelzung mit dem Puppenmeister und der daraus resultierenden Lossagung von ihrem Körper steht der Menschen in seiner menschlichen Form nicht mehr an der Spitze der Evolutionskette. Dies wird in dieser Arbeit im Konzept des „Anti-Bodys“ formuliert. Es drückt aus, dass die menschliche als auch die Hülle des Cyborgs fallen gelassen wird. Shirow präsentiert ein posthumanes Subjekt, das Identitätsfragen bewältigt, indem es sich von den

Grenzen des Menschseins befreit. So ermöglicht der Antikörper die Transzendenz des Unmöglichen: das menschliche wird aufgelöst und dessen Identitätsfragen damit geklärt. Die Figur des Puppet Masters als mysteriöser, vermeintlich böser Gegner in Motokos Missionen verdeutlicht, mit welchen posthumanen Ängsten sich die japanische Gesellschaft konfrontiert sieht. Die Verschmelzung von Motoko und Puppet Master zeigt die Vorrangstellung intelligenter Informationssysteme gegenüber dem humanistischen organischen Subjekt. Aus heutiger Sicht auf den Posthumanismus folgt der Manga eindeutig den Ideen seiner Zeit, wurde aber vor allem durch seine gewagte Handlung, die einige dieser Ideen im Austausch für einen neuen Ansatz aufgibt, zu einer Ikone. Die Verkörperung in *Ghost in the Shell* spiegelt daher die allmähliche Verdrängung des Körpers durch das Konzept des *Anti-Bodys* wider. Ethnizität spielt daher keine tragende Rolle mehr. Der kontinuierliche Wandel der Cyborg-Existenz legt bei Oshis Werk jedoch auch Motokos Defizite offen, indem sie als unvollständig dargestellt wird und bestimmte menschliche Eigenschaften, wie die Bande einer Familie, nicht erfahren kann. Noch prominenter ist die Rolle der Familie im US-Film, in dem Major ihre Mutter aufsucht, um ihre Erinnerungen zu vervollständigen. Da im Film nicht die Lossagung von der körperlichen Hülle erfolgt, spielen Erinnerungen als Teil der Identität eine andere Rolle. Als Teil der Superhelden-Trope muss Major zu ihrer Vergangenheit finden, um sich selbst zu finden und ein *Social Avenger* werden zu können. Philosophisch wird der Decartismus verworfen. Viel wichtiger erscheinen Risiken von Forschung am Menschen in Zusammenhang mit Technologie, worauf Sanders in einer Mischung aus vornehmlich Retelling und Hommage immer wieder verweist. Technologie entfremdet in Sanders Werk Menschen von seinen Emotionen. Shirow arbeitet gegenteilig: Motokos Verbindung mit neuartigen technologischen Möglichkeiten erlaubt ihr, zu sich selbst zu finden. Die Botschaft in der US-Adaption ist also eine Angst vor dem Posthumanen mit dem Appell: Menschen müssen über die Grenzen von Technologie entscheiden.

Über die Kopie des Originalwerkes hinaus

Diese beiden Rückblicke auf die Analysen demonstrieren in diesem transnationalen Fluss der Medienproduktionen, dass nicht nur Wechsel des Mediums (von Manga oder Anime zu Realfilm) und Sprachen (Japanisch zu Englisch bzw. Koreanisch zu Englisch) verarbeitet werden, sondern auch persönliche Einflüsse der Regisseure sowie der Besetzung und damit verbundene kulturelle Änderungen vorliegen. Die Adaptionen werden als solche wahrgenommen, weil die Werke durch ein gemeinsames narratives Universum in Verbindung stehen, das bestimmte Figuren und Ereignisse beinhaltet (Ruh, „Producing Transnational“ 11).

Meine Analysen zeigen, dass der Adaptionprozess jedoch kein mimetischer Akt ist. Hutcheons verortet Adaptionen nicht als Kopie des Originaltextes, sondern als Hommage oder Zeugnis der Qualität des Originals (XIII). Dementsprechend sollte ihrer Ansicht nach eine darauffolgende Iteration eines Textes „neither secondary nor inferior“ sein (Hutcheon XIII). Die anfangs des Kapitels beschriebene Entrüstung von Fans sowie die schlechten Einnahmen von in den US produzierten Adaptionen von Mangas und Animes zeigen jedoch, dass die Werke keine vergleichbare Faszination zu erwecken vermochten, wie es die japanischen Produktionen häufig mit sehr geringem Budget erzielt haben. So betont Napier, dass Manga und Anime durch ihre Form einen hohen Grad an Kreativität und künstlerischer Freiheit aufweisen (*Anime* 9), die in Hollywood nur unter großen budgetären Anstrengungen umgesetzt werden können.⁸⁵ Ohne ihre Aussage zu widerlegen zeigen meine Analysen jedoch, dass Park in seiner Realfilm-Adaption von *Oldboy* sowie Oshii in seiner Anime-Verfilmung von *Ghost in the Shell* den Transfer vom Buch zum Film schaffen, ohne an Kreativität und künstlerischer Freiheit einzubüßen. Beiden ist gemein, dass sie die Berühmtheit des Mangas sogar übertroffen haben. Dies gelingt, weil beide Werke, Hutcheons Überlegungen entsprechend, den Wert von Adaptionen vermitteln, indem sie sich nicht als Sekundärproduktion verstehen. Park konzentriert sich dafür stärker auf das Rachemotiv und führt die Problematik des Inzests ein, während Oshii die extreme Technologie-Fokussierung von Shirow zu Gunsten philosophisch motivierter Dialoge reduziert.

Darüber hinaus sind insbesondere die Verbindungen zwischen Anime und Manga enger als die zu ihren Hollywood-Gegenstücken. *Death Note* und *Ghost in the Shell* wurden als Manga und Anime produziert, womit zwar ein Medienwechsel vollzogen wird, aber beide gezeichnet sind. Zu unterschiedlichem Grad decken sich die Werke in ihrer Narration, sodass bei *Death Note* beispielsweise der auffälligste Unterschied in dem hinzugefügten *Opening* liegt. Beide japanischer Herkunft, sind sie in einem gemeinsamen kulturellen Kontext verortet. Meine Analysen zeigen dabei sehr deutlich, dass Änderungen des *Settings* vollzogen werden, um die Werke in den jeweiligen Produktionskontexten zu verorten. Die betrachteten Mangas und Animes spielen fast ausschließlich in Japan, Parks Realfilm in Südkorea und die amerikanischen Produktionen in Amerika oder in nicht definierten multikulturellen Zukunftsstädten. Vor diesem Hintergrund wählt Park eine andere Auflösung für seine Narration als Tsuchiya mit dem japanisch konnotierten ‚Blick ins Herz‘. Wird dieser

⁸⁵ Sanders *Ghost in the Shell* ist beispielsweise mit einem Budget von 110 Millionen US-Dollar in einen anderen Maßstab zu setzen als die 10 Millionen US-Dollar teure Anime-Verfilmung von Oshii.

Schritt nicht vollzogen, wie bei *Death Note* herausgearbeitet, prallt der *Shinigami* Ryuk auf ein amerikanisches *Setting*, in dem er deplatziert ist und seine Wirkung nicht entfalten kann.

Parks *Oldboy* ist, abgesehen von seiner Relevanz in der internationalen Populärkultur als Kult-Klassiker, für meine Arbeit so wichtig, weil er den gelungenen Transfer eines Mangas zur Realverfilmung zeigt. Zusätzlich zu den inhaltlichen Änderungen hat der Regisseur auch die Form des Mediums adaptiert. Park überkommt die Diskrepanz zwischen dem von LaMarre angesprochenen *Animatism* zu *Cinematism*, indem er die multiplanaren Panels des Mangas durch geeignete Kamerafahrten und Einstellungen hin zur Tiefe eines dargestellten Bildes in seinem Film überführt. Parks Übertreffen des Originals äußert sich in seiner eigenen filmischen Kreativität in Bezug auf die Narration und visuelle Ästhetik in der Anwendung von Elementen und Techniken des internationalen Kinos, die er etwa von Hitchcock und Bergman übernimmt.

Hollywoods Realfilm-Adaptionen bleiben hingegen ein Hinweis darauf, dass die langen ideologischen Traditionen der japanischen Populärkultur nicht so leicht zu übertragen sind. Dazu gehört auch die Akzeptanz von philosophischen Neigungen, die am prominentesten in *Ghost in the Shell* ausgedrückt werden. Während die Protagonisten im Manga und Anime letztendlich mit Puppet Master verschmilzt, ignoriert ihre Weigerung in Sanders Realfilm-Adaption die philosophische Ausrichtung der japanischen Werke und wird stattdessen ein Zeugnis von Hollywoods Verwendung des Cyborgs als Vehikel, um ein humanistisches und nicht ein posthumanistisches Narrativ zu vermitteln. Ebenso verhält es sich mit *Death Note* und *Oldboy*: das Katz-und-Maus-Spiel, das sich im Manga zwischen den beiden sehr strategisch denkenden Kontrahenten entfaltet, wird nicht transferiert. In *Death Note* liegt dies vor allem daran, dass anstelle des intellektuellen Wettstreits zwischen den Genies Light und L der Fokus auf Mia in ihrer Rolle der *Femme Fatale* gerückt wird. In meinen drei Analysereihen habe ich in allen US-amerikanischen Werken den Figurentypus der *Femme Fatale* entweder durch entsprechende Verhaltensmuster einer weiblichen Figur oder durch Assoziationen, die durch die Besetzung geschaffen werden, identifiziert. Neben kulturell geprägten Botschaften zeichnet diese Hollywood-Adaptionen somit aus, dass der Transfer japanischer Figurentypen nicht gelingt bzw. in westliche Rollen umfunktioniert wird. So ersetzt die westlich geprägte *Femme Fatale* beispielsweise das *Meiji Schoolgirl*, das *Modern Girl*, die *Bishōjo* sowie die *Sento Bishōjo*. Noch auffälliger ist dies beim Protagonisten, dem in allen japanischen Werken gemein ist, dass er als Genie oder mit anderen herausragenden Fähigkeiten wie beispielsweise körperlicher Überlegenheit in der Exposition gezeigt wird, um sich quest-artig Herausforderungen anzunehmen. In den US-Adaptionen ist Light

hingegen ein unbeliebter Einzelgänger, Joe ein schlechter Vater und arbeitslos, und Major leidet unter dem Verlust ihrer Familie. Es wird also verstärkt mit dem Bild des ‚Underdogs‘ gearbeitet, der häufig soziale bzw. familiäre Verbindungen verloren hat. C. Jenkins beschreibt dazu passend die amerikanische Familie als „centre of the typical Hollywood narrative“ (3) – eine Verschiebung der Narration, die in allen drei Werken herausgearbeitet wurde. So wird der intakten und wenig thematisierten Familie aus dem *Death Note* Manga und Anime eine zerrüttete Familie ohne Mutter gegenübergestellt. Goto, der mit Eri seine Liebe findet, wird zu Joe, der seine Tochter verloren hat, während Motoko, die im Manga aus Interesse Ermittlungen zu Puppet Master aufnimmt, zu Major wird, die mit unechten Erinnerungen ihrer totgeglaubten Eltern kämpft. Dementsprechend spielt die (Wieder-)Herstellung von intakten familiären Bindungen bzw. die Sehnsucht danach in den untersuchten US-amerikanischen Filmen stets eine wichtige Rolle.

Diese Ergebnisse meiner Arbeit zeigen, dass die Adaptionen aufgrund der Popularität der Original-Mangas ein logischer Schritt sind, den Hollywood jedoch noch nicht perfektioniert hat. Ein einerseits fehlendes Verständnis spezifischer Kontexte, aber andererseits gerade der Mut zur Transnationalität können für den Erfolg oder Misserfolg einer Adaption entscheidend sein. Zweifellos spielen monetäre Motivationen nicht zuletzt angesichts der weltweit stetig wachsende Fangemeinde von Manga und Anime weiterhin eine Rolle. Mit dem schnellläufigen Konsum von aufstrebenden Streaming-Diensten wie Netflix oder Hulu wird die Nachfrage weiterhin hoch sein. Nach den *Box Office Bombs* der letzten Jahre, allen voran *Ghost in the Shell*, müssen Regisseure und Produzenten jedoch hinterfragen, wie die Zukunft von US-amerikanischen Adaptionen gestaltet werden soll. Weltanschauungen fremder Werke, wie das Konzept der *Shinigamis*, auf westliche Schauplätze umzustellen, hat sich als problematisch erwiesen. Auch bleibt zu hinterfragen, ob die Zentrierung auf ein familiär getriebenes Narrativ als Teil der ‚Hollywood Formula‘ tatsächlich von solcher Relevanz ist, dass dementsprechende Abweichungen in der Narration von der des Mangas vollzogen werden müssen. Die Nichtberücksichtigung von philosophischen Konzepten hingegen untergräbt den Einfluss des Originalwerks und muss passend adaptiert werden oder scheitern. Die vorliegenden Werksanalysen tragen nicht nur zur Erschließung von in der Forschung bislang vernachlässigten Werken bei, sondern haben auch Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Adaptionen herausgearbeitet. Sie können eine Basis sowohl für zukünftige Adaptionen als auch deren Analysen bilden. Hierfür gilt es vorrangig, die mannigfaltigen Ursprünge und Einflüsse von Werken bewusst und kritisch zu reflektieren, um zukünftige Adaptionen

hinsichtlich der Navigation von kulturellen Transfers und der Verarbeitung von narrativen wie visuellen ästhetischen Elementen zu hinterfragen.

Literaturverzeichnis

- Abbott, Stacey, und Deborah Jermyn. *Falling in Love Again: Romantic Comedy in Contemporary Cinema*. London Bloomsbury Publishing, 2009.
- Albright, Michael. „The Visible Camera: Hand-Held Camera Movement and Cinematographic Embodiment in Autobiographical Documentary“. *Spectrums*, Spring 2011, S. 34-40.
- Allan, Jonathan A. „Sex in Hotels“. *Chasqui*, Bd. 45, Nr. 2, 2016, S. 167-175.
- Allen, Robert, C. „The Movies in Vaudeville: Historical Context of the Movies as Popular Entertainment“. *The American Film Industry*, The University of Wisconsin Press, 1985, S. 57-82.
- Allen, Amy. „Power and the Politics of Difference: Oppression, Empowerment, and Transnational Justice“. *Hypatia*, Bd. 23, Nr. 3, 2008, S. 156-172.
- Allison Anne. „Japanese Mothers and Obentōs: The Lunch Box as Ideological State Apparatus“. *Permitted and Prohibited Desires: Mothers, Comics, and Censorship in Japan*, University of California Press, 2000, S. 81-104.
- . „The Japan Fad in Global Youth Culture and Millennial Capitalism“. *Mechademia: Emerging Worlds of Anime and Manga*, 2006, S. 11-21. *Project MUSE*, doi:10.1353/mec.0.0048. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- . *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. University of California Press, 2006.
- . „Portable monsters and commodity cuteness: Pokémon as Japan’s new global power“. *Postcolonial Studies*, Bd. 6, No. 3, 2003, S. 381-395, <https://web.mit.edu/condry/Public/cooljapan/Feb23-2006/Allison-03-Postcol-Portable.pdf>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Altman, Rick. *Film/genre*. London, BFI Pub, 1999.
- „Anime Top 50 Most Popular - Anime News Network“. *Animenewsnetwork.Com*, 2019, www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/ratings-anime.php?top50=popular. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Aoki, Deb. „What Were The Early Origins Of Japanese Comics?“. *Liveabout*, 2019, www.thoughtco.com/early-origins-of-japanese-comics-2282750. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Arnzen, Michael. „Who's Laughing Now? The Postmodern Splatter Film“. *Journal of Popular Film and Television*, Bd. 21, Nr. 4, 1994, S. 176-184.
- Aso, Taro. „Japan's Diplomacy: Ensuring Security And Prosperity, Speech By H.E. Mr. Taro Aso, Prime Minister Of Japan (Speeches And Statements By Prime Minister Taro Aso)“. *Japan.Kantei.Go.Jp*, 2009, japan.kantei.go.jp/aso-speech/2009/06/30speech_e.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Attwood, Feona. „Sexed Up: Theorizing the Sexualization of Culture“. *Sexualities*, Bd. 9, Nr. 1, Feb. 2006, S. 77-94, doi:10.1177/1363460706053336. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Avella, Natalie. *Graphic Japan: From Woodblock and Zen to Manga and Kawaii*. Brighton, RotoVision, 2004.
- „Babyfaceness“. *Beauty Check*, Universität Regensburg, 2002, https://www.uni-regensburg.de/Fakultaeten/phil_Fak_II/Psychologie/Psy_II/beautycheck/english/kindchenschema/kindchenschema.htm. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Baker, Aaron. *Contesting Identities: Sports in American Film*. University of Illinois Press, 2003.
- Balio, Tino. „A Major Presence in All the World’s Important Markets: The Globalization of Hollywood in the 1990s“. *The Film Cultures Reader*, London, Routledge, 2002, S. 206-217.
- Barder, Ollie. „Ghost In The Shell: Deluxe Edition' Manga Review: An Excellent Re-Release Of A Cyberpunk Classic“. *Forbes*, 2007, www.forbes.com/sites/olliebarder/2017/03/25/ghost-in-the-shell-deluxe-edition-manga-review-an-excellent-re-release-of-a-cyberpunk-classic. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Baudinette, Thomas. „An Evaluation of Physicality in the Bara Manga of Bádi Magazine“. *Manga Vision. Cultural and Communicative Perspectives*, herausgegeben von Sarah Pasfield-Neofitou und Cathy Sell, Monash University Publishing, 2016, S. 107-124.
- Benedict, Ruth. *The Chrysanthemum and the Sword*. Tokyo, Charles E. Tuttle Company, 1954.
- Berg, Madeline. „The Highest-Paid Actresses 2019: Scarlett Johansson Leads With \$56 Million“. *Forbes*, 2019, www.forbes.com/sites/maddieberg/2019/08/23/highest-paid-actresses-scarlett-johansson. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Blair, Gavin J. „Why Hollywood Is Mad About Manga, Despite ‘Ghost in the Shell’ Controversy“. *The Hollywood Reporter*. <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/why-hollywood-is-mad-manga-892159/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Borde, Raymond und Etienne Chaumeton. *A Panorama of American Film Noir*. San Francisco, City Lights Publishing, 1955.
- Bordwell, David, et al. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960*. New York, Columbia University Press, 1985.
- Botzakis, Stergios. „To be a Part of the Dialogue: American Adults Reading Comic Books“. *Journal of Graphic Novels & Comics*, Bd. 2, Nr. 2, 2011, S. 113-123, doi.org/10.1080/21504857.2011.631023. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Braidt, Andrea B. „Film-Genus. Zu einer theoretischen und methodischen Konzeption von Gender und Genre im narrativen Film“. *Hollywood Hybrid. Genre und Gender im zeitgenössischen Mainstream-Film*, 2004, S. 45-66.
- Brown, Steven T. *Cinema Anime: Critical Engagement with Japanese Animation*. Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2006.
- Brown, Noel, und Bruce Babington. „Introduction: Children’s Films and Family Films“. *Family Films in Global Cinema: The World Beyond Disney*, herausgegeben von Noel Brown und Bruce Babington, London, I. B. Tauris, 2015, S. 1-18.
- Bruns, Axel. „Producers: Towards a Broader Framework for User-Led Content Creation“. *Proceedings Creativity & Cognition* 6, Producers, 2007, S. 99-106, [dl.acm.org/doi/10.1145/1254960.1254975](https://doi.org/10.1145/1254960.1254975). Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Bryce, Mio, et al. „The Cultural Biographies and Social Lives of Manga: Lessons from the Mangaverse“. *Scan: journal of media arts culture*, Bd. 5, No. 2, 2008.
- Bryce, Mio, und Jason Davis. „An Overview of Manga Genres“. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, herausgegeben von Toni Johnson-Woods, London, Continuum, 2010, S. 34-61.
- Buljan, Katharine, und Carole M. Cusack. *Anime, Religion and Spirituality: Profane and Sacred Worlds in Contemporary Japan*. Sheffield, Equinox, 2015.
- Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton University Press, 2008.
- Cavallaro, Dani. *Cyberpunk and Cyberculture: Science Fiction and the Work of William Gibson*. London, Athlone Press, 2000.
- Chee, Alexander, „Park Chan-Wook, the Man Who Put Korean Cinema on the Map“. *New York Times*, 2017, www.nytimes.com/2017/10/16/t-magazine/park-chan-wook.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Choe, Steve. „Love Your Enemies: Revenge and Forgiveness in Films by Park Chan-Wook“. *Korean Studies*, Bd. 33, Nr. 1, 2009, S. 29-51.
- Choi, Jinhee. *The South Korean Film Renaissance: Local Hitmakers, Global Provocateurs. The Journal of Literature and Film Provocateurs*. Wesleyan University Press, 2010.
- „Cinema with Bite: On the Films of Park Chan-Wook“. *Focus Features*, 2009, www.focusfeatures.com/article/cinema_with_bite__on_the_films_of_park_chan_wook. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Clark, Ashley. *Facing Blackness: Media and Minstrelsy in Spike Lee's Bamboozled*. Raleigh, N.C., The critical P, 2015.
- Clements, Jonathan. *Anime – A History*. New York, Palgrave Macmillan, 2013.
- Close, Samantha. „Moon Prism Power!: Censorship as Adaption in the case of Sailor Moon“. *Journal of Audience & Reception Studies*, Bd. 14, Nr. 1, 2017, S. 264-281.

- Condry, Ian. *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Duke University Press, 2013.
- Copstake, Ian D., und William C. Williams. *Rigor of Beauty: Essays in Commemoration of William Carlos Williams*. Oxford, Peter Lang, 2004.
- Craig, Timothy J. *Japan Pop!: Inside the World of Japanese Popular Culture*. New York, Routledge, 2000.
- Crowdus, Gary, und Dan Georgakas. „Über die Kraft der Bilder nachdenken: Ein Interview mit Spike Lee“. *Spike Lee: Interviews*, University of Mississippi Press, 2002, S. 202-217.
- Culliton, Brendan S. „Japanese Manga and Modern Literary Heroism: Heroes of Action and Inaction in Japanese Comic Books“. 2012, Bates College, *Honors Theses*, Bates College, 2012, scarab.bates.edu/honorstheses/17. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Cvety. „29 Best Anime Series of All Time – 2021“. *MerchDope*, 2021, merchdope.com/best-anime/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Dhammapala, Acariya. „A Treatise On The Paramis: From The Commentary To The Cariyapitaka“. *AccessToInsight.Org*, 2005, <https://www.accesstoinight.org/lib/authors/bodhi/wheel409.pdf>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- D'Amore, Laura M. „The Accidental Supermom: Superheroines and Maternal Performativity“. *J Pop Cult The Journal of Popular Culture*, Bd. 45, Nr. 6, 2012, S. 1226-1248.
- Dancyger, Ken, und Jeff Rush. *Alternative Scriptwriting: Beyond the Hollywood Formula*. Burlington, Focal Press, 2013.
- D'Andria, Nicole. „Sailor Moon: 15 Ways It Was Censored In America“. *Screenrant*, 2017, screenrant.com/sailor-moon-censored-in-america/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Dark, David. *Everyday Apocalypse: The Sacred Revealed in Radiohead, the Simpsons, and Other Pop Culture Icons*. Grand Rapids MI, Brazos Press, 2002.
- Death Note*. Regie Adam Wingard, LP Entertainment und Vertigo Entertainment, 2017.
- Death Note. The Complete Series*. Regie Araki Tetsuro, Tokyo, Madhouse, 2014.
- Decleene, Megan. „When Asked What Anime Should Be Adapted By Hollywood, Fans Overwhelmingly Said None“. *The Gamer*, 2021, <https://www.thegamer.com/dont-adapt-anime-to-live-action-naruto-attack-on-titan/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- De la Iglesia, Martin. „Has Akira Always Been a Cyberpunk Comic?“ *Arts*, 7.3, 2018, S. 1-32, doi.org/10.3390/arts7030032. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Denison, Rayna. „The Global Markets for Anime: Miyazaki’s Spirited Away (2001)“. *Japanese Cinema, Texts and Contexts*, herausgegeben von Alastair Phillips und Julian Stringer, New York, Routledge, 2007, S. 308-321.
- Derry, Charles. *Dark Dreams 2.0: A Psychological History of the Modern Horror Film from the 1950s to the 21st Century*. Jefferson, N.C, McFarland & Co. Publishers, 2009.
- „Der Kinobesucher 2017“. *FFA Filmförderungsanstalt*, 2018, www.ffa.de/der-kinobesucher-2017.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Desser, David. „Global Noir: Genre Film in the Age of Transnationalism“. *Film Genre Reader III*, herausgegeben von Barry K. Grant, University of Texas Press, 2003, S. 516-536.
- Destin. „Shojo Screentones“. *Destinomangaka*. www.destinomangaka.blogspot.de/2011/04/tutorial-tramas-en-photoshop.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- „Dialogue: Park Chan-wook“. *The Hollywood Reporter*, 2007, www.hollywoodreporter.com/business/business-news/dialogue-park-chan-wook-129856/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Dix, Andrew. „Seeing Film: Mise-en-Scène Analysis“. *Beginning Film Studies*, Manchester University Press, 2008, S. 12-45.
- „Domestic Movie Theatrical Market Summary 1995 to 2021“. *The-Numbers.com*, 2021, www.the-numbers.com/market/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Dong, Bamboo. „New York ComicCon 2007: Viz Media – Anime“. *Anime News Network*, 2007, www.animenewsnetwork.com/convention/2007/new-york-comiccon/4. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Duke. „PR: Viz Media Secures Agreement To Make Death Note Anime Series Available For Download - Anime Superhero News“. *Anime Superhero News*, 2007, animesuperhero.com/prviz-media-secures-agreement-to-make-death-note-anime-series-available-for-download/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Drazen, Patrick. *Anime Explosion*. Berkeley, Stonebridge Press, 2003.
- Earhart, H. Byron. *Mount Fuji: Icon of Japan*. University of South Carolina Press, 2011.
- Faughnder, Ryan. „Biggest Box Office Flops of 2013“. *Los Angeles Times*, 2014, www.latimes.com/entertainment/envelope/cotown/la-et-ct-biggest-box-office-flops-of-2013-photos-photogallery.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Franz, Marie-L. von. „Die Einsicht in den Schatten“. *Der Mensch und seine Symbole*, herausgegeben von Carl G. Jung, Patmos, 2012, S. 171–172.
- Freakpool. „[MANGA] Ghost in the Shell gets a 40-page manga to promote 'Cyber Security Awareness Month'“. *So Japan*. <https://sojapan.jp/2016/02/manga-ghost-shell-gets-40-page-manga-promote-cyber-security-awareness-month/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Frow, John. *Genre*. New York, Routledge, Taylor & Francis Group. 2015.

- Fulton, A.R. „The Maschine“. *The American Film Industry*, herausgegeben von Tino Balio, The University of Wisconsin Press, 1985, S. 27-42.
- Funnell, Lisa. „The Warrior Women of Transnational Cinema: Gender and Race in Hollywood and Hong Kong Action Movies“. *Theses and Dissertations (Comprehensive)*, Wilfrid Laurier University, 2010, scholars.wlu.ca/etd/1091. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- „Ghost In The Shell Taking The World By Storm“. *Anime News Network*, 2004, www.animenewsnetwork.com/press-release/2004-09-09/ghost-in-the-shell-taking-the-world-by-storm. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Giles, Matthew. „We Talked to the 'Ghost in the Shell' Director About Weed, Whitewashing, and Cyberpunk“. *Vice*, 2017, www.vice.com/en/article/538qnn/ghost-in-the-shell-director-rupert-sanders. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Gill, Rosalind. „Postfeminist Media Culture: Elements of a Sensibility“. *European journal of cultural studies*, 10 (2), 2007, S. 147-166.
- Gillis, Stacy. „Cyber noir: Cyberspace,(post) feminism and the femme fatale“. *The Matrix trilogy : cyberpunk reloaded*. London, Wallflower, 2005. S. 74-85.
- Goodale, Gloria. „Animated Japan“. *Christian Science Monitor*, 2005, www.csmonitor.com/2005/0624/p12s01-alar.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Ghost in the Shell*. Regie Mamoru Oshii, Wölferlingen, Nipponart, 2014.
- Ghost in the Shell*. Regie Rupert Sanders, Paramount Pictures, 2017.
- „Going Swimmily: Streaming Continues to Grow Among Consumers“. *Nielsen Company*, 2020, www.nielsen.com/us/en/insights/article/2020/streaming-video-aug-2020-milestone/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Gresh, Louis H., und Robert Weinberg. *The Science of Anime: Mecha-Noids and AI-Super-Bots*. Philadelphia, Running Press, 2005.
- Grieverson, Lee, und Peter Kramer. *The Silent Cinema Reader*. New York, Routledge, 2004.
- Grigsby, Mary. „Sailormoon": 'Manga' (Comics) and 'Anime' (Cartoon) Superheroine Meets Barbie: Global Entertainment Commodity Comes to the United States“. *Journal of Popular Culture*, Bd. 32, Nr. 1, 1998, S. 59-80.
- Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. University Press of Mississippi, 2007.
- Grossman, Julie. *Rethinking the Femme Fatale in Film Noir: Ready for Her Close-Up*. New York, Palgrave Macmillan, 2009.
- Haden, Sara. „Building Their Own Ghost in the Shell: A Critical Extended Film Review of American Live-Action Anime Remakes“. *History in the Making*, Bd. 13 , Art. 21, 2020. <https://scholarworks.lib.csusb.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1151&context=history-in-the-making>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Hamlet, Janice D., und Robin R. Means Coleman. *Fight the Power!: The Spike Lee Reader*. New York, Peter Lang, 2009.
- Hammonds, Kyle, und Karen Anderson-Lain. „A Pedagogy of Communion: Theorizing Popular Culture Pedagogy“. *The Popular Culture Studies Journal*, Bd. 4, Nr. 1, 2016, S. 106-132.
- Hammonds, Kyle, A., und Garrett Hammonds. „Seeing with Shinigami Eyes“. *The Phoenix Papers*, Bd. 3, Nr. 1, 2017, S. 95-107. fansconference.org/dRuZ33A/wp-content/uploads/2017/08/12-Seeing-with-Shinigami-Eyes-Death-Note.pdf. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Hanson, Helen, und Catherine O’Rawe. „Introduction: ’cherchez La Femme’“. *The Femme Fatale: Images, Histories, Contexts*, London, Palgrave Macmillan, 2014, S. 1-8.
- Haraway, Donna J. *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*. New York, Routledge, 1991.
- Harmon, William. *A Handbook to Literature*. Boston, Longman, 2012.
- Harrell, Megan. „Slightly Out of Character: Shōnen Epics, Doujinshi and Japanese Concepts of Masculinity“. *Virginia Review of Asian Studies*, Bd. 10, 2007, S. 1-16.
- „Hayao Miyazaki“. *Academy Museum*. <https://www.academymuseum.org/en/series/hayao-miyazaki>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Hayles, N. K. *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*. The University of Chicago Press, 1999.
- Higgins, David M., und Roby Duncan. „Key Critical Concepts, Topics and Critics“. *The Science Fiction Handbook*, herausgegeben von Nick Hubble and Aris Mousoutzannis. London, Bloomsbury, 2013. S. 125–42.
- Hirafuji Kikuko. „Rōru Pureingu Gēmu no naka no Shinwagaku“. *Shūkyōto gendai ga wakarū hon 2007*, herausgegeben von Watanabe Naoki, Heibonsha, 2007, S. 168-171.
- Hirsch, Foster. *Detours and Lost Highways: a Map of Neo-Noir*. Pompton Plains, Limelight Editions, 1998.
- Hoffelder, Nate. „Japan’s Digital Manga Market Grew by 28% Last Year“. *Digital Reader*, 2017, www.the-digital-reader.com/2017/03/20/japans-digital-manga-market-grew-28-last-year/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Hollinger, Veronica. „Cybernetic Deconstructions: Cyberpunk and Postmodernism“. *Mosaic: A Journal for the Interdisciplinary Study of Literature*, Bd. 23, Nr. 2, University of Manitoba, 1990, S. 29-44.
- Ide, Wendy. „Ghost in the Shell Review – Scarlett Johansson in a Thrillingly Sordid World“. *Guardian*, 2017, www.theguardian.com/film/2017/apr/02/ghost-in-the-shell-review-scarlett-johansson-review. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Ima-Izumi, Yoko. „A Land Where Femmes Fatales Fear to Tread: Eroticism and Japanese Cinema“. *Nichibunken Japan Review*, Nr. 10, 1998, S. 123-150.
- Ishikawa, Satomi. *Seeking the Self : Individualism and Popular Culture in Japan*. New York, Peter Lang, 2007.
- Ito, Kinko. „A history of manga in the context of Japanese culture and society“. *The Journal of Popular Culture*, Bd. 38, Nr. 3, 2005, S. 456-474.
- Ivy, Marilyn. „Tradition and Difference in the Japanese Mass Media“. *Public Culture*, 1988, S. 2-29.
- Iwabuchi, Koichi. „Complicit exoticism: Japan and its other“. *Continuum*, Bd. 8, Nr. 2, 1994, S. 49-82.
- . *Recentering Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Duke University Press, 2002.
- „Japan-bound Statistics“. *JTB Tourism Research & Consulting*, 2018, www.tourism.jp/en/tourism-database/stats/inbound/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Jakusoso, Michael. „自分のことを「オタク」と認識してる人 10代は 62%、70代は 23% | キャリア | マイナビニュース[62% Of Teens Identify As 'Otaku', 70's 23%]“. *Web.Archive.Org*, 2013, web.archive.org/web/20130703184904/http://news.mynavi.jp/news/2013/04/27/076. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Jenkins, Claire. *Home Movies: The American Family in Contemporary Hollywood Cinema*. London, I.B. Tauris, 2015.
- Jenkins, Henry. *Confronting the Challenges of Participatory Culture Media Education for the 21st Century*. MIT Press, 2009.
- Jeffords, Susan. „The Big Switch: Hollywood Masculinity in the Nineties“. *Film Theory Goes to the Movies: Cultural Analysis of Contemporary Films*, London, Routledge, 2012, S. 196-208.
- Jeon, Joseph Jonghyun. „Residual Selves: Trauma and Forgetting in Park Chan-Wook's Oldboy“. *Positions*, Bd. 17, Nr. 3, 2009, S. 713-740.
- Jeriaska. „Sound Current: 'Kenji Kawai - Game and Anime Intersections'“. *Game Set Watch*, 2010, www.gamesetwatch.com/2010/02/sound_current_kenji_kawai_the.php. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Johnson-Woods, Toni. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. London, Continuum, 2010.
- Jung, Sun. *Korean Masculinities and Transcultural Consumption: Yonsama, Rain, Oldboy, K-Pop Idols*. Hong Kong University Press, 2011.
- „KABBALAH - The Tree of Life; the Ten Sephiroths, their Resemblance with Parallel Universes and the Implications of the Sephiroths“. *Alamy*, 2018,

www.alamy.com/stock-photo-4772-kabbalah-the-tree-of-life-the-ten-sephiroths-their-resemblance-88670332.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

Kanji, Kauser. „Box Office Still Dominates Growing Global Market for Movies“. *Vod Professional*, <http://www.vodprofessional.com/2020/02/25/box-office-still-dominates-growing-global-market-for-movies/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

Kaplan, Ann E. „Ist der Blick männlich?“ *Frauen und Film*, Nr. 36, 1984, S. 45-60.

Karatani, Kōjin. *Origins of Modern Japanese Literature*. Duke University Press, 1993.

Kastrenakes, Jakob, und Bryan Bishop. „I wasn't scared': Spike Lee on Reimagining 'Oldboy'“. *Verge*, 2013, www.theverge.com/2013/11/20/5122912/spike-lee-interview-oldboy. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

Kawai, Kenji. „M01 Chant I - Making of Cyborg - Kenji Kawai (Ghost in the Shell Sound-track)“. *Youtube*, www.youtube.com/watch?v=iTPNaUsjksM. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

Kawakatsu, Heita. „A Manga Ambassador“. *Japanese Book News*, Bd. 50, 2006, S. 14.

Kearl, Michael C. „Death in Popular Culture“. *Death: Current Perspectives*, herausgegeben von John B. Williamson und Edwin S. Shneidman, Mayfield, 1995, S. 23-30.

Kelp-Stebbins, Katherine. „Hybrid heroes and graphic posthumanity: Comics as a media technology for critical posthumanism“. *Studies in Comics*, Bd. 3, Nr. 2, 2012, S. 331-349.

Kermode, Mark. „Oldboy – Review“. *Guardian*, 2013, www.theguardian.com/film/2013/dec/08/oldboy-review-spike-lee-brolin. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

Khatchatourian, Maane. „Box Office: Spike Lee's 'Oldboy' a Thanksgiving Disaster“. *Variety.com*, www.variety.com/2013/film/news/spike-lees-oldboy-looking-like-a-big-fat-turkey-at-thanksgiving-b-o-1200892692/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

Kim, Kyung Hyun. „'Tell the Kitchen That There's Too Much Buchu in the Dumpling': Reading Park Chan-Wook's Unknowable Old Boy“. *Korea Journal*, Bd. 46, Nr. 1, 2006, S. 84-108.

Kimlinger, Carl. „Passion and Dreams“. *Newtype USA*, Bd. 6, Nr. 11, 2007, S. 50-51.

Kimura, Keisuke. *Identity in the Shell: Hollywood Film Representations of Japanese Identity*. 2018, Bowling Green State University, Masterarbeit.

Kinsella, Sharon. „Cuties in Japan“. *Women, Media, and Consumption in Japan*, herausgegeben von Lise Skov und Brian Moeran, New York, Routledge, 1995, S. 220-254.

---. *Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society*. New York, Routledge, 2000.

- Kittredge, Katharine. „Lethal Girls Drawn for Boys: Girl Assassins in Manga/Anime and Comics/film“. *Children's Literature Association Quarterly*, Bd. 39, Nr. 4, 2014, S. 506-532.
- Klein, Christina. „The Asia Factor in Global Hollywood“. *YaleGlobal Online*, 2003, archive-yaleglobal.yale.edu/content/asia-factor-global-hollywood. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Koyama-Richard, Brigitte. *One thousand years of Manga*. Paris, Flammarion, 2007.
- Kramer, Sheldon Z. „Jewish Spiritual Pathways of Growth and Healing“. *Modern Psychology and Ancient Wisdom*, herausgegeben von Sharon G. Mijares, London, Routledge, 2003.
- Kukkonen, Karin. *Contemporary Comics Storytelling*. University of Nebraska Press, 2013.
- Kuwahara, Yasue. „Japanese Culture and Popular Consciousness: Disney's The Lion King vs. Tezuk's Jungle Emperor“. *The Journal of Popular Culture*, Bd. 31, 1997, S. 37-48.
- LaMarre, Thomas. *The Anime Machine. A Media Theory of Animation*. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
- Lang, Brent. „Study finds fewer Lead Roles for Women in Hollywood“. *Variety*, 2015, variety.com/2015/film/news/women-lead-roles-in-moviesstudy-hunger-games-gone-girl-1201429016/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Lau, Jenny K. W. *Multiple Modernities: Cinemas and Popular Media in Transcultural East Asia*. Temple University Press, 2003.
- Lauzen, Martha M. „Women in Independent Film, 2015-2016“. *Center for the Study of Women in Television and Film*, 2016, womenintvfilm.sdsu.edu/files/2016%20Independent_Women_Report.pdf. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Lee, Benjamin. „Death Note Review – Overstuffed Netflix Horror is a Flawed but Fun Emo Ride“. *Guardian*, 2017, www.theguardian.com/film/2017/aug/25/death-note-review-netflix-horror-flawed-but-fun-emo-ride. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Lee, Nikki J.Y. „Salute to Mr. Vengeance!: The Making of a Transnational Auteur Park Chan-wook“. *East Asian Cinemas: Exploring Transnational Connections on Film*, herausgegeben von Leon Hunt und Leung Wing-Fai, London, I.B. Tauris, 2008, S. 203-219.
- Leitch, Vincent B. *Cultural Criticism, Literary Theory, Poststructuralism*. New York, Columbia University Press, 1992.
- Levi, Antonia. „The Americanization of Anime and Manga: Negotiating Popular Culture“. *Cinema Anime: Critical Engagements with Japanese Animation*, London, Palgrave Macmillan, 2016, S. 43-63.
- Levy, Indra A. *Sirens of the Western Shore: The Westernesque Femme Fatale, Translation, and Vernacular Style in Modern Japanese Literature*. New York, Columbia University Press, 2006.

- Liao, Shannon. „Lakeith Stanfield Explains Why Netflix’s New Death Note Film Isn’t Whitewashing“. *The Verge*, 2017, www.theverge.com/2017/8/22/16180306/death-note-netflix-lakeith-stanfield-whitewashing-controversy. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Lipset, Seymour M. *American Exceptionalism: A Double-Edged Sword*. New York, W. W. Norton, 1996.
- Loo, Egan. „Manga Mags’ Demographics, Circulation Numbers Posted“. *Anime News Network*, 2009, www.animenewsnetwork.com/news/2009-02-23/manga-mags-demographics-circulation-numbers-posted. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Lund, Martin. „American Golem: Reading America through Super-New Dealers and the ’Melting Pot‘“. *Comic Books and American Cultural History: An Anthology*, London, Continuum, 2012, S. 79-93.
- Lutherbibel*, Die Bibel, nach der Übersetzung Martin Luthers, mit Apokryphen. Stuttgart, Deutsche Bibelgesellschaft, 1999.
- Macias, Patrick. „Fans Lift J-culture over language barrier“. *The Japan Times*, 2006, www.japantimes.co.jp/culture/2006/09/07/arts/fans-lift-j-culture-over-language-barrier/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- MacWilliams, Mark W. *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. New York, Routledge, 2014.
- Mae, Michiko. *Japanische Populärkultur und Gender: Ein Studienbuch*. Wiesbaden, Springer Fachmedien Wiesbaden, 2016.
- Maltby, Richard, und Ian Craven. *Hollywood Cinema: An Introduction*. Blackwell, 1995.
- Martin, Daniel. „Reinterpreting Revenge: Authorship, Excess and the Critical Reception of Spike Lee’s *Oldboy*“. *Transitional Film Remakes*, herausgegeben von Iain Robert Smith und Constantine Verevis, Edinburgh University Press, S. 195-209.
- Masuda, Hiromichi, et al. „Anime Industry Report 2020“. *Association of Japanese Animations*, 2021, aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2020-summary. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- „Market Share for Each Genre 1995-2021“. *The-Numbers.com*, 2021, www.the-numbers.com/market/genres. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Matanle, Peter, et al. „Popular Culture and Workplace Gendering Among Varieties of Capitalism: Working Women and Their Representation in Japanese Manga“. *Gender, Work and Organization*, Bd. 21, Nr. 5, 2014, S. 472-489.
- Mazlish, Bruce. *The Fourth Discontinuity: The Co-Evolution of Humans and Machines*. Yale University Press. 1993.
- McCord, Paul. *The Monomyth Hero in Tolkien's The Lord of the Rings*, East Texas State University, 1977.
- McCloud, Scott. *Understanding Comics: The Invisible Art*. William Morrow, 1993.

- McGrath, Gunner. „I Just Finished the Oldboy Manga and It Was The Worst, Most Pointless Thing I Have Ever Read, With An Ending That Made No Sense. Anyone Care to Change My Mind? (Spoilers Inside)“. *Reddit.com*. https://www.reddit.com/r/AskReddit/comments/9f7xc/i_just_finished_the_oldboy_manga_and_it_was_the/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- McKinney, Brian C. *The Monomyth and Mark Twain's Novels*, San Francisco State College, 1967.
- McLelland, Mark. „The 'Beautiful Boy' in Japanese Girls' Manga“. *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*, herausgegeben von Toni Johnson-Woods, London, Continuum Books, 2010, S. 77-92.
- McSweeney, Terence. „Memory as Cultural Battleground“. *Millennial Cinema Memory in Global Film*, herausgegeben von Amresh Sinha und Terence McSweeney, London, Wallflower, 2011, S. 222-238.
- McVeigh, Brian J. „Postwar Japan's 'Hard' and 'Soft' Nationalism“. *JPRI Working Paper*, 73, 2001, <http://www.jpri.org/publications/workingpapers/wp73.html>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Meslow, Brent. „'Oldboy' Voted Best Film of All Time“. *MediaMass*, 2019, mediamass.net/culture/oldboy/best-of-all-time.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Mikos, Lothar. „Zur Rolle ästhetischer Strukturen in der Filmanalyse“. *Film- und Fotoanalyse in der Erziehungswissenschaft*, VS Verlag für Sozialwissenschaften, 2003, S. 135-149.
- Miyadai, Shinji. „Transformation of semantics in the history of Japanese subcultures since 1992“. *Mechademia*, Bd. 6, 2011, S.231-258.
- Morley, David and Kevin Robins. „Techno-Orientalism: Futures, Foreigners and Phobias“. *New Formations*, Bd. 6, 1992, S. 36-56.
- Muggleton, David. *Inside Subculture: The Postmodern Meaning of Style*. Oxford, Berg, 2000.
- Mulvey, Laura. *Visual Pleasure and Narrative Cinema. Movies and Methods*. Berkeley, University of California Press, 1985, S. 57-68.
- Muri, Allison. *The Enlightenment Cyborg: A History of Communication and Control in the Human Maschine, 1660-1830*. University of Toronto Press, 2007.
- Napier, Susan J. „Confronting Master Narratives: History as Vision in Miyazaki Hayao's Cinema of De-assurance“. *Positions East Asia Cultures Critique*, Bd. 9, Nr. 2, 2001, S. 467-493.
- . „Death Note: The Killer in Me Is the Killer In You“. *Mechademia*, Bd. 5, 2010, S. 356–360.
- . *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. London, Palgrave Macmillan, 2005.
- . *From Impressionism to Anime: Japan As Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. London, Palgrave Macmillan, 2007.

- Neale, Stephen. *Genre and Hollywood*. New York, Routledge, 2000.
- Newitz, Annalee. „Anime Otaku: Japanese Animation Fans Outside Japan“. *Bad Subjects*, Nr. 13, 1994, S. 1-12.
- Nelmes, Jill. *Introduction to Film Studies*. London, Routledge, 2007.
- Nietzsche, Friedrich W, und Douglas Smith. *On the Genealogy of Morals: A Polemic*. Oxford University Press, 2008.
- Nitobe, Inazo O. *Bushido, the Soul of Japan: An Exposition of Japanese Thought*. Tokyo, Kodansha International, 2002.
- Nordine, Michael. „'Death Note': Adam Wingard Defends Anime Adaptation Against Whitewashing Claims: 'It Is a Whole New Thing'“. *Indie Wire*. <https://www.indie-wire.com/2017/08/death-note-adam-wingard-whitewashing-1201868001/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Nutman, Philip. „Inside the New Horror“. *Rod Serling's The Twilight Zone Magazine*, Bd. 8, Nr. 4, 1988, S. 24-29.
- „Official Log 1, Ghost in the Shell: Stand Alone Complex“. *Weekly Shonen Magazine*, 2003, S. 9.
- Ogi, Fusami. „Female Subjectivity and Shojo (girls) Manga (Japanese comics): Shojo in Ladies' Comics and Young Ladies' Comics“. *The Journal of Popular Culture*, Bd. 36, Nr. 4, 2003, S. 780-803.
- Ogihara, Yuji et al. „Are Common Names Becoming Less Common? The Rise in Uniqueness and Individualism in Japan“. *Frontiers in Psychology*, Bd. 6, 2006, www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2015.01490/full. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Ohba, Tsugumi. *Death Note #1*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Boredom“ (Kap. 1). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Temptation“ (Kap. 14). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „First Move“ (Kap. 20). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Fool“ (Kap. 25). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Weapon“ (Kap. 29). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Bomb“ (Kap. 30). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Crazy“ (Kap. 45). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Embrace“ (Kap. 56). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Flight“ (Kap. 69). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Warning“ (Kap. 81). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Impossible“ (Kap. 105). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Curtain“ (Kap. 107). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Finis“ (Kap. 108). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.

- . „The C-Kira Story“ (Kap. 109). *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- . „Death Note How to Read 13“. *Death Note*. Los Angeles, CA, Tokyopop, 2014.
- „Oldboy Eating Live Octopus“. *Loveasianfilm*.
https://www.youtube.com/watch?v=lv_OxuZzIxY. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Oldboy*. Regie Park Chan-wook, Show East, 2003.
- Oldboy*. Regie Spike Lee, Universal Pictures, 2013.
- Ono, Kosei. „Manga publishing: Trends in the United States“. *Japanese Book News* 16, 1996, S. 6-7.
- Packer, Sharon. *Movies and the Modern Psyche*. Santa Barbara, Greenwood, 2007.
- Paik, Peter. „The Master Who Mistook Himself for a Monster: History as Artifice in Park Chan-Wook’s *Oldboy*“. *The Journal of Literature and Film*, Bd. 14, Nr. 1, 2013, S. 27-59.
- Park, David. „Toren Smith on Manga Censorship“. *Sazan*, 2011, www.sazan.net/digest/news/toren.shtml. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Patten, Fred, und Carl Macek. *Watching Anime, Reading Manga*. Berkeley, Stone Bridge Press, 2004.
- Pautz, Michelle C., „The Decline in Average Weekly Cinema Attendance, 1930-2000“. *Political Science Faculty Publications*, Nr. 25, 2002, ecommons.udayton.edu/pol_fac_pub/25. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Pederson, Charles E. *Thomas Edison*. Minneapolis, ABDO Pub, 2007.
- Pepperell, Robert. *The Posthuman Condition: Consciousness Beyond the Brain*. Bristol, Intellect, 2003.
- Perper, Timothy, und Martha Cornog. „Eroticism for the Masses: Japanese Manga Comics and Their Assimilation into the U.S.“. *Sexuality and Culture: an Interdisciplinary Quarterly*, Bd. 6, Nr. 1, 2002, S. 3-126.
- Person, Lawrence. „Notes towards a Postcyberpunk Manifesto“. *Slashdot*.
<https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Pineda, Rafael A. „Japan’s Manga Market Grows 0.4% in 2016, Digital Sees 27,5% Increase“. *Anime News Network*, 2017, www.animenewsnetwork.com/news/2017-03-18/japan-manga-market-grows-0.4-percent-in-2016-digital-sees-27.5-percent-increase/.113129. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Prough, Jennifer. „Marketing Japan: Manga as Japan’s New Ambassador“. *The ASIANetwork Exchange: A Journal for Asian Studies in the Liberal Arts*, Bd. 17, 2010, S. 54-68.

- Prucher, Jeff. *Brave New Worlds. The Oxford Dictionary of Science Fiction*. Oxford University Press, 2007.
- ReaKon. „Old Boy - Anybody else Disappointed?“ *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/bbs/phpBB2/viewtopic.php?t=146337>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Redmond, Sean. *Liquid Metal: The Science Fiction Film Reader*. New York, Wallflower, 2004.
- Richter, Felix. „Disney-Fox Deal to Shake Up the Movie Industry“. *Statista.com*, 2018, www.statista.com/chart/12307/market-share-of-major-film-studios/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Rieder, John. *Science Fiction and the Mass Cultural Genre System*. Wesleyan University Press, 2017
- Romanowski, William D. *Pop Culture Wars: Religion and the Role of Entertainment in American Life*. Eugene, Wipf & Stock, 2006.
- Rose, Steve. „Hollywood Is Haunted by Ghost In The Shell“. *The Guardian*, 2009, www.theguardian.com/film/2009/oct/19/hollywood-ghost-in-the-shell. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Roth, Marty. *Foul & Fair Play: Reading Genre in Classic Detective Fiction*. University of Georgia Press, 1995.
- Ruh, Brian. „Producing Transnational Cult Media: Neon Genesis Evangelion and Ghost in the Shell in Circulation“. *Intensities: The Journal of Cult Media*, Bd. 5, 2013, S. 1-22.
- . *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*. London, Palgrave Macmillan, 2004.
- Sack, James. „Shame in Japan“, *Japan Lutheran College Bullentin*, 2004, S. 111-126, core.ac.uk/download/pdf/228945916.pdf. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Sanchez, Kate. „Why American Anime Adaptations Will Never Work“. *But Why Tho?*. <https://butwhythopodcast.com/2018/07/01/american-anime-adaptations-will-never-work/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Saricks, Joyce G. *The Readers' Advisory Guide to Genre Fiction*. Chicago, American Library Association, 2009.
- Schatz, Thomas. *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*. New York, Random House, 1981.
- Schodt, Frederik L. *Manga! Manga!: the World of Japanese Comics*. Tokyo, Kodansha International, 2013.
- Schüwer, Martin. *Wie Comics Erzählen: Grundriss Einer Intermedialen Erzähltheorie Der Grafischen Literatur*. Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2008.
- Seaman, Amanda. „Cherchez la Femme: Detective Fiction, Women, and Japan“. *Japan Forum*, Bd. 16, Nr. 2, 2004, S. 185-190.

- Shakespeare, William. *Hamlet*. Herausgegeben von George Richard Hibbard, Oxford University Press, 1994.
- „Shelton 'Spike' Lee '79“. *Morehouse College*. 2012, web.archive.org/web/20120506002442/www.morehouse.edu/about/boardbios/slee.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Shin, Jeeyoung. „Globalisation and New Korean Cinema“. *New Korean Cinema*, herausgegeben von Chi-Yun Shin and Julian Stringer, Edinburgh University Press, 2005, S. 51-62.
- Shirow, Masamune. *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Prologue“ (Kap. 1). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Super Spartan“ (Kap. 2). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Junk Jungle“ (Kap. 3). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „The Making of a Cyborg“ (Kap. 5). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Robot Rondo“ (Kap. 6). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Dumb Barter“ (Kap. 8). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Bye Bye Clay“ (Kap. 9). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Brain Drain“ (Kap. 10). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- . „Ghost Coast“ (Kap. 11). *The Ghost in the Shell 1 Deluxe Edition*. New York, Kodansha Comics, 2017.
- „Shonen Gaho 1966 July Edition 1966 (S41) 07.01“. Mandarake. <https://ekizo.mandarake.co.jp/auction/item/itemInfoEn.html?index=654184>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Silvio, Carl. „Refiguring the Radical Cyborg in Mamoru Oshii's Ghost in the Shell“. *Science Fiction Studies*, Bd. 26, Nr. 1, 1999, S. 54-72. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/4240752. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Smith, Iain R. *The Hollywood Meme: Transnational Adaptations in World Cinema*. Edinburgh University Press, 2017
- Southwold, Martin. „Buddhism and the Definition of Religion“. *Man*, Bd. 13, Nr. 3, 1978, S. 362-379. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/2801935. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Staiger, Janet. „Blueprints for Feature Films: Hollywood’s Continuity Scripts“. *The American Film Industry*, herausgegeben von Tino Balio, University of Wisconsin Press, 1985, S. 173-194.
- Statista. „Leading Devices for Reading Manga Among High School Students in Japan as of May 2020, by gender“. *Statista*, 2020, <https://www.statista.com/statistics/1214330/japan-leading-devices-manga-high-school-students-by-gender/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Stein, Daniel, und Jan-Nol Thon. *From Comic Strips to Graphic Novels: Contributions to the Theory and History of Graphic Narrative*. Berlin, De Gruyter, 2015.
- Sterling, Bruce. „Preface“. *Burning Chrome*, herausgegeben von William Gibson, New York, HarperCollins, 2003, S. 11-14.
- Stiglegger Marcus. „Genrediskurs“. *Handbuch Filmgenre*. Springer VS, 2018, S. 3-16.
- Stoetzel, Jean. „Personal Relations“. *Japanese Character and Culture*, herausgegeben von Bernard Silberman, University of Arizona Press, 1962, S. 260-280.
- Sudo, Tadashi. „国内コミック市場 0.4%増の 4454 億円デジタル急伸で前年 み維持“. *Animationbusiness.info*, 2017, animationbusiness.info/archives/2406. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Suzuki, Kazuko. „Pornography or therapy? Japanese girls creating the yaoi phenomenon“. *Millennium Girls: Today’s Girls Around the World*, herausgegeben von Sherrie A. Inness, Rowman & Littlefield Publishers, 1998, S. 243-267.
- Tarr, C. A., und Donna R. White. *Posthumanism in Young Adult Fiction: Finding Humanity in a Posthuman World*. Jackson, University Press of Mississippi, 2018.
- Telotte, J. P. *Replications: A Robotic History of the Science Fiction Film*. University of Illinois Press, 1995.
- „The 100 Greatest Movies“. *Empire*, 2018, www.empireonline.com/movies/features/best-movies-2. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- „The 21st Century’s 100 Greatest Films“. *BBC.Com*, 2016, www.bbc.com/culture/story/20160819-the-21st-centurys-100-greatest-films. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Thomas, Jolyon B. *Drawing on Tradition: Manga, Anime, and Religion in Contemporary Japan*. University of Hawai’i Press, 2016.
- . „Horrific ‘Cults’ and Comic Religion: Manga after Aum“. *Japanese Journal of Religious Studies*, Bd. 39, Nr. 1, 2012, S. 127-151. *JSTOR*, www.jstor.org/stable/41495892. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Toku, Masami. „Children’s Artistic and Aesthetic Development: The Influence of Popculture in Children’s Drawings“. *Mtoku.Yourweb.Csuchico*, 2002, mtoku.yourweb.csuchico.edu/vc/Articles/toku/Toku_CAD&AD_INSEA02.html. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

- Trautlein, Steve. 2006. „Tokyo International Anime Fair Returns with Global Interest in Japanese Animation Soaring“. *Japan Today*, März 16. www.japantoday.com/jp/feature/1068. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Traykov, Stanislav. „Pieta by Michelangelo“. *World History Encyclopedia*, 2020, <https://www.worldhistory.org/image/12578/pieta-by-michelangelo/>. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Tsuchiya, Garon. *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd. 1, 2006.
- . „Racketeer Racketed“ (Kap. 2). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd. 1, 2006.
- . „The No Name Man“ (Kap. 3). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 1, 2006.
- . „Photo Shots“ (Kap. 6). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 1, 2006.
- . „An Unknown Scar“ (Kap. 7). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 1, 2006.
- . „Under Surveillance“ (Kap. 14). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 2, 2006.
- . „Meeting“ (Kap. 19). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 2, 2006.
- . „An Important Question“ (Kap. 22). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 3, 2006.
- . „Crush it“ (Kap. 23). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 3, 2006.
- . „Training“ (Kap. 24). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 3, 2006.
- . „The Mystery is Thickening“ (Kap. 28). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 3, 2006.
- . „A Stamp Hinge“ (Kap. 29). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 3, 2006.
- . „Personal Bottle“ (Kap. 33). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 4, 2006.
- . „Sunrise on the Sea“ (Kap. 37). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 4, 2006.
- . „Moonlight“ (Kap. 38). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 4, 2006.
- . „A Hot Night“ (Kap. 39). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 4, 2006.
- . „The Teacher“ (Kap. 42). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.
- . „A New Pupil“ (Kap. 44). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.
- . „Sun and Moon“ (Kap. 53). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.
- . „At The Surface of the Channel“ (Kap. 54). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.
- . „Max“ (Kap. 56). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.
- . „Somewhere in Tokyo“ (Kap. 57). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.

- . „In the Kyojima Surroundings, in the Kuroda District“ (Kap. 59). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 5, 2006.
- . „The Revealing Shooting Star“ (Kap. 60). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 6, 2006.
- . „The Black Box“ (Kap. 63). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd. 7, 2006.
- . „Contact“ (Kap. 67). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd. 7, 2006.
- . „Close Enemies“ (Kap. 68). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd. 7, 2006.
- . „The Mystery of the Song Unveiled“ (Kap. 77). *Old Boy*. Milwaukie, Oregon, Dark Horse Manga, Bd 7, 2006.
- Turrin, Enrico. „The Comics Market In Europe: Status, Challenges And Opportunities To Go Digital“. *Aldus*, 2021, www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Tyree, Tia C. M. und Liezille J. Jacobs. „Can You Save Me? Black Male Superheroes in Hollywood Film“. *Spectrum: A Journal on Black Men*, Bd. 3, Nr. 1, 2014, S. 1-24.
- Ueno, Toshiya. „Techno-orientalism and Media-Tribalism: on Japanese Animation and Rave Culture“. *Third Text London*, 1999, S. 95-106.
- Unno, Kayoko. „Manga ni Okeru Jendā ni Tsuite no Kōsatsu: Ren'ai to Butō/Observations on Gender in Manga: Love and Fighting“. *Ōsaka meijō daigaku kiyō*, Bd. 6, 2006, S. 77-85.
- Vasey, Ruth. *The World According to Hollywood 1918-1939*. University of Wisconsin Press 1997.
- Vint, Sherryl. *Bodies of Tomorrow: Technology, Subjectivity, Science Fiction*. University of Toronto, 2007.
- Walter, Tony, et al. „Death in the News: The Public Investigation of Private Emotion“. *Sociology*, Bd. 5, Nr. 29, 1995, S. 79-96.
- Wells, Paul. *Animation: Genre and Authorship*. London, Wallflower Press, 2002.
- Winter Rainer. „Filmgenres und Populärkultur.“ *Handbuch Filmgenre*, herausgegeben von Marcus Stiglegger, Springer VS, Wiesbaden., 2018, S. 111-127. dx.doi.org/10.1007/978-3-658-09631-1_5-1.
- Wolk, Douglas. „Death Strip“. *Salon*, 2007, www.salon.com/2007/07/26/death_note/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.
- Wright, N.T. „The New Testament and the People of God“. Minneapolis, MN: Fortress Press, 1992., zitiert in Dark, D. *Everyday Apocalypse: The Sacred Revealed in Radiohead, the Simpsons, and Other Pop Culture Icons*. Grand Rapids, MI: Brazos Press, 2020, S. 9.
- Wulff, Hans J. „Held und Antiheld, Prot- und Antagonist: Zur Kommunikations- und Texttheorie eines komplizierten Begriffsfeldes. Ein enzyklopädischer Aufbau“.

Weltentwürfe in Literatur und Medien. Phantastische Wirklichkeiten -realistische Imaginationen, herausgegeben von Hans Krah und Claus-Michael Ort, Ludwig, 2002, S. 431-448.

www-jats. „TOP 100 BEST MOVIES EVER MADE – Imdb“. *Imdb*, 2011, www.imdb.com/list/ls000049962/. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.

„宗教年鑑 令和元年版“, [*Religious Yearbook 2019*] (in Japanese). *Agency for Cultural Affairs, Government of Japan*, 2019, S. 35, www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/hakusho_nenjihokokusho/shukyo_nenkan/pdf/r01nenkan.pdf#page=49. Zuletzt aufgerufen am 09.11.2021.