

Mensch und Gesellschaft in Oshii Mamorus *Ghost in the Shell* – Technische Spielerei oder engagierte Zukunftsvisionen?

Tom Schnellbächer (Berlin)

Die Science-Fiction gehört nicht zu den Gattungen, von denen im allgemeinen eine politische Thematik erwartet wird, obwohl sie in der explizit politischen Tradition der utopischen Literatur steht und oft genug auch Veränderungen im politischen System oder in der politischen Kultur thematisiert hat – man denke nur an das anarchistische Pathos von Kapitän Nemo in Jules Vernes *20000 Meilen unter dem Meer* (*Vingt mille lieues sous les mers*, 1874), die alternativen Zukünfte in H.G. Wells' *Die Zeitmaschine* (*The Time Machine*, 1895), oder auch an die geschichtsphilosophischen Spekulationen von Philip K. Dick über den Sieg der Achsenmächte in *Das Orakel vom Berge* (*The Man in the High Castle*, 1962). Das apolitische Image der Science-Fiction ist vermutlich eher dem gängigen Bild der Fan-Kultur geschuldet, das mit seinen fanatischen Debatten über interpretatorische Details oder verspielten *conventions* oft als der Inbegriff des Weltfremden erscheint. Dieser Stereotyp gilt vielleicht noch stärker für Comics und Animationsfilme: Auch wenn es seit geraumer Zeit vor allem in Frankreich einen ausgeprägten Markt für anspruchsvolle Comics gibt, werden Animationsfilme normalerweise als eine Kindergattung abgetan – zumindest galt dies bis etwa Mitte der 1990er Jahre. Es hängt nicht zuletzt mit der weltweiten Rezeption japanischer Comics und Animationsfilmen (*manga* und *anime*) zusammen, daß inzwischen auch diese Sparten als erwachsenentauglich wahrgenommen werden. Das Entstehen dieses Publikums geht Hand in Hand mit der Entwicklung neuer Technologien auf dem Datenträger-Markt (Filme auf DVD) und der Kommunikation (v.a. die Entwicklung des Internet und des World Wide Web), aber auch in den digitalen Möglichkeiten zum Erstellen und Bearbeiten von Bildern und Videos, die dem Animationsfilm eine Reihe „realistischer“ Techniken erschließen, die ihm bislang verwehrt waren. Es liegt also auf der Hand, daß die Rezeption von Anime-Filmen seit etwa Mitte der 1990er Jahre eine verstärkt internationale Dimension besitzt, und daß es eine wohlinformierte und mittlerweile sehr selbstbewußte Subkultur gibt, die durch die neuen Medien schneller als je zuvor Meinungsbildung betreiben und auf Produktion und Vertrieb sogar Druck ausüben kann. Ob und inwiefern in diesen Kreisen auch ein politisches Bewußtsein existiert, ist damit freilich noch nicht beantwortet.

In diesem Beitrag will ich einen inzwischen kanonischen Anime-Film aus dem Jahre 1995 auf seine politische Thematik und politisch relevante Rezeption

bis heute (2007) untersuchen. Es handelt sich um *Ghost in the Shell* (*Kôkaku kidôtai*, Regie Oshii Mamoru 押井守,¹ nach dem gleichnamigen Comic von Masamune Shirow, das 1991 als Buch erschien),² dessen bahnbrechende Rolle inzwischen in mehrerlei Hinsicht weitgehend anerkannt ist. Zunächst war dies der zweite für junge Erwachsene gemachte Animationsfilm nach dem ebenfalls japanischen *Akira* (1988), der mit einigem Erfolg in amerikanischen und europäischen Kinos vertrieben wurde, und der vorführte, daß es möglich ist, einen ästhetisch ansprechenden und kommerziell erfolgreichen Actionfilm in diesem Medium zu machen.³ Zusätzlich versucht sich *Ghost in the Shell* an einer anspruchsvollen, ins Philosophische gehenden Thematik, den Auswirkungen der Datenvernetzung auf die menschliche Identität. Die Tatsache, daß der Plot als Spionagethriller angelegt ist, macht den Film außerdem für eine politische Thematik interessant: Die Handlung wird vorangetrieben von Geheimdiensten, von Organen des Staates, der durch sie geschützt werden soll, und von Kräften, die ihn bedrohen. Schließlich handelt es sich bei *Ghost in the Shell* um eine gelungene Koproduktion zwischen japanischen und westlichen Organisationen;⁴ dadurch reflektiert er Auswirkungen der Globalisierung auf Produktion und Vertrieb, beides wiederum Bereiche, an denen sich politische Kultur ablesen läßt.

In Interviews und ähnlichen Äußerungen hat Oshii ausdrücklich auf den Gegenwartsbezug dieses Films hingewiesen. So schreibt er in einer Pressemitteilung, er habe bei der Comic-Vorlage „die Vorahnung gehabt, sie verkörpere eine

1 Verwendete DVD: Madman Entertainment, Australien, 2000, 82 Minuten, PAL, Audio Japanisch und Englisch, Untertitel Englisch, Seitenverhältnis 1,85:1. Stellen sind angegeben nach dem in Comicform mit Dialogen und Bildern aus dem Film veröffentlichten Filmbuch (MASAMUNE/OSHII 1995; im folgenden zitiert als „Filmbuch“).

2 *Kôkaku kidôtai* 攻殻機動隊. Der Japanische Titel bedeutet in etwa „gepanzerte mobile Eingreiftruppe“, wobei es sich bei dem ersten Wort um einen Neologismus des Comic-Autors Masamune Shirow handelt: Das erste Schriftzeichen von *kôkaku* (甲殻: „Schale“, etwa eines Krebses; das erste Zeichen hat in etwa die gleiche Bedeutung, ist aber allein kein gebräuchliches Lexem) wird durch das gleichlautende 攻 (Grundbedeutung „angreifen, Angriff“) ersetzt. Der englische Titel, der auch bei der japanischen Version an erster Stelle steht (vgl. PIA), nimmt das Bild der Schale auf, verbindet es aber mit dem Begriff *ghost* („Geist“), der auch in der Fabel eine zentrale Rolle spielt. Zitiert wurde nach der einbändigen Ausgabe (MASAMUNE 1991; zitiert als „Comic“). Die zweisprachige Ausgabe (MASAMUNE 2002) hat identische Seitenzahlen, außer daß die japanischen Originaltexte der Anmerkungen Masamunes in einen Anhang ausgelagert sind.

3 Zur Rezeptions- und Vermarktungsgeschichte, vgl. SCHODT 1996, S.305–340, bes. 318–321.

4 Bandai Visual Co. (eine Tochtergesellschaft des japanischen Spieleherstellers Bandai, auf Produktion von Animationsfilmen spezialisiert); der japanische Verlagskonzern Kôdansha, in dessen Wochenzeitschrift *Yangu magajin* („Young Magazine“) das Manga ursprünglich erschien; und der auf Anime spezialisierte britisch-amerikanische Vertrieb Manga Entertainment; lt. IMDb auch das für die aufwendigen Animationstechniken verantwortliche Studio Production I.G.

Welt, die es lohnt, jetzt erzählt zu werden“.⁵ Was dieses Etwas ist, was sich aktuell verändert, beschreibt er in demselben Interview wie folgt:

Es ist möglich, daß der Mensch sich durch eine Technologie ändert, die er selbst hervorgebracht hat. Ich denke, daß in der heutigen Zeit solche Strukturen sichtbar werden.

Bereits kurz zuvor in dem Gespräch hat Oshii ausgeführt, um welche Technologie es geht:

Es ist dazu gekommen, daß Menschen die Welt und andere Menschen durch Medien wahrnehmen, die konkret durch Bildschirme repräsentiert werden.

Dieses Problem hatte der Regisseur bereits in seinem vorangegangenen Film *Patlabor II* (1993) thematisiert.⁶ In dem gegenwärtigen Film habe er das Thema weiter verfolgen und gleichzeitig „das Ding, das die Protagonistin konfrontiert“ von einer anderen, „lyrischen“ Perspektive angehen wollen. Dabei geht es um die gegenseitige Annäherung von Mensch und Technik:

Wie soll ich sagen, die Technik begehrt etwas Menschliches. Und umgekehrt sind auf der Seite der Menschen vielleicht nicht die Fragen der politischen Lage oder der Ideologie am zukunftsreichsten, sondern die der Technologie.

Laut dieser Absichtserklärung ist das direkte Verhältnis von Mensch und Technik politisch aufgeladen, indem es in der aktuellen Agenda sogar höher angesiedelt wird als politische Institutionen oder Theorien. Zumindest das Augenmerk des Regisseurs galt demnach ausdrücklich der politischen Kultur, nicht den Institutionen.

Im folgenden soll untersucht werden, welche Wandlungen der politischen Kultur um 1995 und seither sich an diesem Film und an seiner Rezeption aufzeigen lassen. Nach einer knappen Vorstellung des Films und seiner Vorlage (Kap. 1), soll in drei Schritten seinen politischen Aspekten nachgegangen werden. Kapitel 2 fragt auf der Ebene des Textes nach der politischen Beschaffenheit der vorgestellten zukünftigen Welt und ihren Bezügen auf zeitgenössische Verhältnisse, sowie auf Handeln und Denken der Figuren innerhalb dieser Gegebenheiten. Dies ist zwar ausdrücklich nicht Oshii's Thema, doch darf man sich von dem Entwurf der Welt einige Aufschlüsse über politische Grundannahmen erwarten. In Kapitel 3 geht es um die Ziele des Films, wie sie zum einen in möglichen politisch relevanten Botschaften im Text selbst, zum anderen in den Zielgruppen des Films zum Ausdruck kommen. Kapitel 4 schließlich stellt die Frage, ob und wie sich politische Kultur und deren Wandel in der Rezeption dieses Films in Japan spiegelt.

5 Zit. in OSHII 1995, S.27. 「ある種の予感として、いま語るに相応しい世界だと感じてい[た]。 Alle weiteren Zitate an dieser Stelle ebd.

6 Vgl. dazu Christopher BOLTON: „The Mecha's Blind Spot. ‚Patlabor 2‘ and the Phenomenology of Anime“, in: *Science Fiction Studies*, Bd.29, Nr.3 (Nov. 2002), S.453–474.

1 Der Film als Text

Zur Ästhetik des Films *Ghost in the Shell* gehört eine zunächst etwas verwirrende Handlung sowie eine große Informationsdichte – ersteres für einen Thriller nicht untypisch, zweiteres charakteristisch für die Science-Fiction-Untergattung des *cyberpunk*, die typischerweise die Datenhypertrophie und das Informationschaos einer nahen Zukunft inszeniert. Das Verständnis vieler Details wird dadurch erschwert, daß hier die episodenhafte Struktur der Comic-Vorlage zu einem einigermaßen schlüssigen Spielfilm verdichtet und verkürzt werden mußte.

1.1 Plot

Im Jahr 2029 folgt der Film den Einsätzen einer Elite-Eingreiftruppe unter der Protagonistin Major Kusanagi Motoko im Kampf gegen Spionage, Terror und Geheimnisverrat. Weder der Name des Staates, in dem die Handlung spielt, noch Ortsnamen, die auf Japan schließen ließen,⁷ werden genannt – obwohl, wie wir sehen werden, einige Details der politische Institutionen und Prozesse als Anspielungen auf Japan gewertet werden können. Die technisch hochgerüstete und geheime Truppe gehört zur „Sektion 9 des Staatssicherheitsdienstes“ (公安 9 課), ein Teil der Polizei und somit dem Innenministerium untergeordnet. Fast alle Mitglieder der Gruppe sind mit hochleistungsfähigen Roboterprothesen versehen, die ihnen größere Kraft und schärfere Wahrnehmung verleihen, und die eine direkte, quasi-telepathische Kommunikation ermöglichen. Die Heldin besitzt sogar eine aufwendige Ganzkörperprothese. Nur Kusanagis Untergebener Togusa ist fast ganz human, und der Leiter der Sektion, Aramaki, ein älterer Mann, scheint gar keine künstlichen Erweiterungen zu haben. Mit anderen Worten, sie sind alle in einem größeren oder kleineren Maße Cyborgs, also *cybernetic organisms*, mit technischen Erweiterungen versehene Wesen. Die erste Sequenz des Films, die dem Vorspann vorangeht, streut eine Menge Informationen, deren Sinn man erst im Laufe des Films zuordnen kann. Nebenbei aber wird die Protagonistin im Einsatz vorgestellt. Sie hat den Auftrag, unerkannt einen ausländischen Diplomaten zu töten, falls dieser sich weigert, einen Geheimnisverräter auszuliefern, mit dem er sich in einem Hotel getroffen hat.

Kurz hat man aus Bemerkungen des Verräters, offenbar ein Programmierer, einen Hinweis auf ein mysteriöses „Projekt 2501“ bekommen, dessen Wesen erst später enthüllt wird. In der darauf folgenden Episode ist der Gegner zunächst ein gefährlicher und mysteriöser Hacker, der „Puppet Master“ (japanisch *ningyôtsukai*) genannt wird, welcher die äußerst illegale Kunst des „Ghस्था-

⁷ Schilder mit chinesischen Schriftzeichen lassen auf ein ostasiatisches Land schließen, aber bei genauerem Hinsehen entpuppen sie sich als chinesisch – etwa durch aus japanischer Sicht ungeläufige Zeichen oder Zeichenkombinationen oder romanisierte bzw. übersetzte Namen, die eindeutig chinesisch sind (Mei Sheng, S.46, Li Xin, S.47, Dragon Land 7th Street, S.67). Da es sich dabei freilich um eine Chinatown innerhalb einer japanischen Stadt handeln könnte, sagt es nichts über den Ort der Handlung aus. Ortsnamen wie Newport City (*Nyûpôtoshitî*, Filmbuch, S. 112) passen ebenfalls in das offenbar bewußt unspezifische Bild.

cking“ beherrscht, das Eindringen in die Seele (den „Ghost“)⁸ eines Menschen, um diesen zu lenken. Der Puppet Master hat über die Telefonleitung die Kontrolle über die Dolmetscherin der Außenminister übernommen, vermutlich mit dem Ziel, ein Attentat auf den abgesetzten Militärdiktator eines Entwicklungslandes durchzuführen, mit dem sich der Außenminister treffen soll. In einer weiteren spektakulären Aktion wird dies vereitelt, wobei allerdings der Verdacht bleibt, daß das Attentat eine Finte war, da der Mann, der das Komplott zu steuern schien, sich selbst als Marionette mit ausgelöschtem Gedächtnis entpuppt.

Kurz darauf wird bei Sektion 9 des Staatssicherheitsdienstes ein Roboterkörper abgeliefert. Eine Produktionseinheit des Roboterherstellers Megatech hatte sich verselbständigt und scheinbar aus eigenem Antrieb einen Körper hergestellt, der die Flucht ergriff und dann auf einer Autobahn angefahren wurde. Es handelt sich dabei um die leistungsfähigste Körperklasse, zu der auch jene von Motoko zählt. Doch auch die Roboterteile der anderen Cyborgs in der Sektion sind von Megatech gefertigt, so daß die Manipulation der Produktion dort besorgniserregend sowohl für die Mitglieder der Truppe als auch für die nationale Sicherheit ist. Bald nach den Mitgliedern der Eingreiftruppe meldet sich Nakamura, der Chef der zum Außenministerium gehörenden „Sektion 6“, in Begleitung eines europäisch aussehenden Mannes. Sie sind vom Außenminister autorisiert, den „Inhalt“ des geflohenen Körpers zurückzuführen. Es handle sich bei dem Ghost, der sich in dem Roboter festgesetzt hat, um eine Kopie der Seele des berühmten „Puppet Master“, eines Amerikaners, der vermutlich inzwischen gestorben sei. Nun habe man mit amerikanischer Hilfe die Kopie fangen können und werde sie deportieren. Hier meldet sich jedoch der Roboterkörper zu Wort, erklärt, daß er bis jetzt keinen Körper besessen habe, sondern hier erstmals einen Körper besitze. Ferner beantrage er politisches Asyl als ein Lebewesen. Sektion 6 habe ihn in die Enge getrieben und gezwungen, in diesem Körper Zuflucht zu suchen, doch sei es es sein Wille gewesen, zur Sektion 9 zu gelangen. Anschließend wird die nun auf seinen Oberkörper reduzierte Einheit mit dem Puppet Master durch einen verdeckt eingeschleusten Agenten von Sektion 6 entführt. Zuvor sowie in anschließenden Recherchen wird klar, daß der Puppet Master identisch ist mit dem kurz erwähnten Projekt 2501, daß es sich dabei um ein Spionageprogramm handelt, das auf seinem Weg durch das Daten-netz Bewußtsein erlangt hat. Projekt 2501 war vom Außenministerium in Zusammenarbeit mit einer amerikanischen Softwarefirma entwickelt worden, deren Verbindungsmann Nakamura bei seinem Besuch in der Sektion 9 begleitet hatte. Der Überläufer in der Eröffnungsszene war der Chefprogrammierer des Projekts. So wird auch klar, daß Sektion 9 bei dem eröffnenden Attentat und bei der Jagd nach dem Angreifer der Dolmetscherin instrumentalisiert wurde.

8 Der englische Begriff ist von Masamune übernommen (im Original *gōsuto*), der aber in einer seiner vielen erläuternden Anmerkungen den japanischen Begriff *reikon* (in etwa „Seele“) vorschlägt (*Comic*, S. 13).

Auf einer weiteren, tieferen Ebene geht es um die „Liebe“ zwischen Projekt 2501, dem fast menschlichen Programm, und Kusanagi Motoko, dem fast mechanischen Menschen, die auf dem Höhepunkt der Geschichte vollzogen wird. Kusanagi nimmt die Verfolgung der Entführer auf und stellt sie beziehungsreich in einem alten Museum für Naturgeschichte, wird aber bei einem Gefecht mit einem gepanzerten Kampfvehikel selbst schwer beschädigt und nur durch die Ankunft ihres Kameraden Batou gerettet. Sie besteht darauf, mit Projekt 2501 verbunden zu werden, um mehr über es zu erfahren. Dies nutzt es aus, um die Vereinigung mit ihr vorzuschlagen. Die Vereinigung der Seelen findet statt einen Augenblick bevor beide Körper von Scharfschützen der Sektion 6 zerstört werden.

Es folgt ein Epilog, nachdem Batou den Rest von Motokos Hirn heimlich geborgen und in einen Cyberkörper in Form eines jungen Mädchens gerettet hat. Der Inhalt dieses Hirns ist jedoch nicht mehr Motoko, sondern die Synthese aus ihr und Projekt 2501. Analog zur DNA soll hier eine Reproduktionsform vollzogen sein, die nicht lediglich ein Programm oder das Gedächtnis einer Person kopiert, sondern das „Erbgut“ zweier Individuen kombiniert. Beide haben sich emanzipiert, da beide als zerstört gelten, und nichts sie mehr an die (menschlichen) Organisationen bindet, die sie hervorgebracht haben. Im letzten Bild steht Motoko/2501 auf einem Hügel über der Stadt und reflektiert, wie groß doch das Netz ist.

1.2 Die Comic-Vorlage und andere intertextuelle Bezüge

Wie bereits angedeutet kennzeichnet die Comic-Vorlage eine große Informationsdichte. Masamune läßt keine Gelegenheit aus, um seine Leser in zahlreichen Fußnoten über Hacker, das Kopieren von Ghosts, oder auch die Hintergründe für das Fehlen eines Innenministeriums in Japan aufzuklären.⁹ Der Text der Sprechblasen ist ähnlich gehaltvoll. Der Film rückt das Problem der Identitätssuche der Protagonistin stark in den Mittelpunkt, während im Comic der Blick auf das Systemhafte nicht nur der Technik, sondern auch von Politik und Technik dominiert. Diese Schwerpunktverschiebung entspricht dem eingangs zitierten Verständnis des Regisseurs von seinem Film.

Den Kriterien dieser thematischen Umgewichtung sowie der notwendigen Straffung der Handlung entsprechend wurden die Vorgaben Masamunes aber getreu umgesetzt. Oft werden sogar wichtige Dialogpassagen wörtlich übernommen, unter Umständen aber anderen Szenen und sogar anderen Figuren zugeordnet.¹⁰ Andererseits werden viele Bezüge speziell zur heutigen Welt ent-

⁹ Vgl. *Comic*, S.13, 17, 42.

¹⁰ In beiden Versionen wurde der Virus, mit dem die Sekretärin des Außenministers angegriffen wird, von einem Mitarbeiter der Müllabfuhr während seiner Runde von öffentlichen Telefonzellen aus übertragen. Diesem Mann war zuvor seine echte Persönlichkeit gelöscht und eine falsche eingepflegt worden; als ihm dieses während seines Verhörs offenbart wird, macht Kusanagis Vorgesetzter Aramaki, der die Szene mit ihr zusammen vom Observationsraum aus beobachtet, einen Kommentar, der im Film von Batou gesprochen wird (Auslas-

fernt (wie ja auch der Ort der Handlung nicht Japan genannt wird). So beginnt auch der Comic mit der spektakulären Razzia auf ein konspiratives Treffen im Hotel, aber dessen Inhalt ist anders. Während das Treffen im Film zwischen dem Geheimnisverräter und einem Diplomaten eines nicht näher bezeichneten Landes geht, ist dies, wie aus Marginalien hervorgeht, im Comic ein Beamter der sowjetischen Handelsvertretung; er trifft sich mit einem Staatssekretär im Handelsministerium und einer Gewerkschaftsfunktionärin.¹¹ Hier ist im Film die Handlung mit Hinblick auf die Begegnung zwischen Kusanagi und Projekt 2501 gestrafft und die Anspielung auf die inzwischen nicht mehr existente Sowjetunion entfernt worden.

Auch in der Gestaltung gibt es erhebliche Abweichungen. Obwohl bereits Masamune als ein Künstler gilt, der relativ realistisch zeichnet (was sich etwa auch auf die Größe der Augen bezieht), ist dies bei dem Film in noch größerem Maße der Fall (etwa Körperproportionen allgemein oder fotografische Effekte wie Licht und Schatten oder Unschärfe). Ein auf der Handlungsebene sehr unterschiedlich gehandhabtes Element ist die Nacktheit der Protagonistin. Im Comic ist Kusanagi einmal nackt zu sehen, und zwar in einer pornographischen Szene, in der sie sich mit zwei anderen weiblichen Cyborgs vergnügt. Neben der naheliegenden voyeuristischen Befriedigung der Leser dient die Szene etwa der Demonstration der Möglichkeiten eines virtuellen Nervensystems; für Komik sorgt der Umstand, daß Batou, der Kusanagi kontaktieren soll und dazu in ihr System eindringt, nun ihre weibliche sexuelle Erregung in seinem männlichen Körper verspürt; und schließlich trägt er zur Charakterisierung von Kusanagi bei: Sie ist hedonistisch und nimmt es mit dem Gesetz (hier illegale Pornographie betreffend) nicht allzu genau.¹²

Auch dem Film ist vorgeworfen worden, die voyeuristischen Gelüste eines männlichen Publikums zu bedienen,¹³ was aber dennoch nicht die Tatsache verdecken sollte, daß diese Nacktheit eine ganz andere Funktion hat als im Comic. Motoko ist dort viermal nackt zu sehen. Im Hauptteil des Films selber entledigt sie sich dreimal für eine Kampfhandlung ihrer Kleidung: für ihre Rolle bei der Razzia am Anfang, die darin besteht, ungesehen vor dem Fenster des Hotelzimmers zu hängen und gegebenenfalls das Attentat auf den Diplomaten

sungen gegenüber dem Comic in eckigen, Hinzufügungen in spitzen Klammern; auch die Auslassung des abschließenden, politisch wertenden Kommentars ist von Interesse).

Aramaki/Batou: Alle Information, die existiert, ob simulierte Erfahrungen oder Träume, sind Wirklichkeit und gleichzeitig Illusion. [Kusanagi: Sie meinen so, wie auch Romane und Filme Menschen verändern?] A/B: <... Wie auch immer,> [die Menschen sind]<ein Mensch ist> im Lauf ihres/seines Lebens nur einer kleinen Informationsmenge ausgesetzt. [Das Schicksal von einzelnen Menschen oder Staaten wird wie Müll behandelt – wie dieser Vorfalls ja auch den Großteil der Massen nicht tangiert.] [*Comic*, S. 94; *Filmbuch*, S. 92.]

11 Vgl. *Comic*, S. 3–7; *Filmbuch*, S. 7–18.

12 *Comic*, S. 52–55.

13 Vgl. etwa *Yahoo* 2007, No. 15: „Das einzige, was mir im Kopf geblieben ist, ist eine außergewöhnliche Besessenheit von nackten Frauen. Oberärztend!“

zu verüben; bei der Festnahme eines der Hacker-Agenten in der Müllmänner-Episode; und im Kampf gegen den Panzer am Ende des Films.¹⁴ Jedes Mal wird die Nacktheit dadurch motiviert, daß die Heldin durch thermooptische Tarnung unsichtbar wird. Sie ist daher streng genommen nicht nackt, sondern trägt einen hautengen Tarnanzug (in der Attentats-Szene sichtbar etwa an der Naht um ihren Hals). Freilich wird diese Tarntechnik auch bei Masamune eingesetzt, doch dort ist sie deutlich erkennbar bekleidet. Offensichtlich wollte Oshii seine Heldin gerade in Kampfsituationen nackt zeigen. In der ersten Szene sieht man sie nackt vor der nächtlichen Hochhauskulisse stehen; die Lichtpunkte vor dunklem Hintergrund und die sich auf mehreren Ebenen umeinander schlängelnden Straßen hinter ihr spielen sowohl auf den Sternenhimmel als auch auf die Verbindungen des Kommunikationsnetzes an – beides Bilder einer erhabenen Endlosigkeit. Motokos Nacktheit hebt ihre scheinbare Schutzlosigkeit diesen Räumen gegenüber hervor, und dementsprechend ihren Heroismus. Auch im Kampf gegen den Panzer wird ihre Schwäche gegenüber dem Gegner offenbar: Sie kann zwar auf ihren Gegner hinaufsteigen, nachdem diesem die Munition ausgegangen ist, doch der Versuch, die Luke aufzustemmen, reißt ihren Körper auseinander. Signifikant ist aber auch noch das Folgende: Nachdem Batou im Auftakt zur Vereinigungsszene die Körper von Motoko und Projekt 2501 verbunden hat, liegen zwei nackte weibliche Torsi nebeneinander. Das intelligente Computerprogramm kann in den Körper der Protagonistin eindringen, während sie umgekehrt den Datenraum ihres Gegenübers erkundet – die beiden haben also symbolträchtig die Körper getauscht, was durch das unverkennbar sexuell-erotisch konnotierte Mittel des Eindringens erreicht wird.¹⁵ Eindeutig ist dies als eine erotische Liebesszene gemeint, die sich auf einer spirituellen, einer sinnlichen und einer reproduktiven Ebene gleichermaßen abspielt. Das vierte Beispiel ist außerhalb der Handlung des Films in der Vorspann-Sequenz, der die Herstellung des Körpers zeigt. Am Ende der Sequenz steigt der Körper langsam an die Oberfläche eines großen Tanks, in dem er vermutlich mit der letzten Hautschicht überzogen worden ist.¹⁶ Der menschliche Körper wird, wie in einer Aktdarstellung zugleich analysiert und gefeiert – nur daß es sich hier um die Darstellung eines Cyborgs handelt, dessen Körper in einem austauschbaren Verhältnis zu seinem Wesen steht.

Dieses Feiern des menschlichen Körpers ist ein Element, das in dem zynischeren und witzigeren Comic fehlt. Auch die sonstige Welt wird zwar als verwirrend und oft gefährlich gezeigt, aber doch auch als ästhetisch faszinierend gefeiert. Bilder der Stadt erscheinen als nächtlicher Sternenhimmel oder als orientalisch-exotische Kollage aus bunten Schildern; Motokos Gesicht verschmilzt mit dem Bild der Stadt am Ende der Prolog-Sequenz und veranschau-

14 *Filmbuch*, S.9–20, 78–85, 214–221.

15 *Filmbuch*, S.222–240.

16 A.a.O., S.22–25; auch der Comic zeigt eine nackte Cyborg-Frau am Ende des Herstellungsprozesses (*Comic*, 102), doch Kusanagi ist angezogen und besichtigt die Fabrik.

licht so ihre Verwobenheit mit den Strukturen dieser Stadt; am Ende ihres Tauchganges schwimmt sie ihrem Spiegelbild entgegen, scheint es zu küssen und dann zu durchbrechen, um in einen leeren roten Himmel zu blicken, Sinnbild ihrer Suche nach Identität. Auch in ihrem entfremdeten Zustand lebt Kusanagi in einer Welt voller Schönheit, und diese Schönheit ist in dem Film stets präsent.

Wie dies bei gelungenen Verfilmungen oft der Fall ist, setzt Oshii also durchaus andere Akzente als seine Vorlage; ästhetisch steht der Film für sich, ohne im Wesentlichen Bezug auf die Vorlage zu nehmen. Da der Film jedoch die im Comic imaginierte Technologie weitgehend übernimmt, dazu aber weniger Erklärungen liefert, besteht die Möglichkeit, den Comic (oder die zahlreichen inzwischen erschienenen Weiterentwicklungen des Stoffs in verschiedenen Medien) zur Hilfe zu nehmen.¹⁷ Hierzu genügt es zu bemerken, daß es einen regen intertextuellen Austausch zwischen dem ursprünglichen Comic, dem ersten Film und den neueren Texten gibt, daß zumindest die technischen Ideen aber im wesentlichen alle auf den Comic zurückgehen.

Sicher wichtiger für die Breitenwirkung des Films ist sein genrebezogener Intertext.¹⁸ Bereits angedeutet wurden die Bezüge zur Polizeiserie und zum Politthriller. Auch der Bezug zum *cyberpunk* wurde erwähnt, verdient aber noch ein wenig Vertiefung im Hinblick auf seine filmischen Dimensionen. Zu den

17 Vgl. etwa den folgenden Zuschauerkommentar: „Die allermeisten Leute werden kaum etwas verstehen, wenn sie diesen Film unvorbereitet sehen. Wenn man ihn aber sieht, nachdem man die Vorlage [...] gelesen hat, dann wird man den historischen Hintergrund der Geschichte, ihren Weltentwurf (*sekaikan*) usw. besser verstehen und ihn nicht einfach für einen *near-future*-Krimi nehmen.“ (*Amazon* 2004, No.27.) Es ist eine häufige Praxis in der Science-Fiction, daß ein Weltentwurf nicht nur von seinem ursprünglichen Autor, sondern von anderen Autoren (Berufsschriftstellern und Fans), in weiteren Filmen, Fernsehserien, Comics usw. weiter elaboriert werden (ein gutes Beispiel ist etwa *Star Trek* mit seinen unterschiedlichen Fernsehserien mit unterschiedlichem Personal aus verschiedenen Zeitaltern, Kinofilmen, eigenen Fantreffen u. a.). Weiter entwickelt wurde der Stoff von *Ghost in the Shell* wie folgt: zwei Comics von Masamune, die sich mit der Weiterentwicklung von Kusanagi befassen, *Man Machine Interface* (2000/2001), *Human-Error Processor* (2003); zwei Fernsehserien und einem Fernsehfilm unter der Sammelbezeichnung *Stand Alone Complex*, welche die diversen Einsätze von Sektion 9 mit dem Schwerpunkt auf Polizeiarbeit und Terrorbekämpfung weiter verfolgen (Nov. 2002–Mär. 2003; Jan. 2004–Jan. 2005, jeweils 26 Folgen; *S.A.C Solid State Society*, Sept. 2006; alle auf dem auf Anime spezialisierten Satellitenkanal Animax); einem zweiten Kinofilm von Oshii Mamoru, *Innocence*, 2004, in dem Batou nach Kusanagis Verschwinden alleine operiert; sowie mehreren Romanverarbeitungen, die sich an den drei verschiedenen Zweigen des *Ghost in the Shell*-Stoffs orientieren.

18 Diesen Begriff verwende ich hier in etwa so, wie ihn John Fiske für Untersuchungen über das Fernsehen entwickelt hat. Im Unterschied zu dem in der Literaturwissenschaft gebräuchlichen Verständnis ist er erstens multimedial gedacht, bezieht sich also auf den breiteren Textbegriff der Semiotik, und zweitens wird alles als Intertext gewertet, was bei der Rezeption zum Verständnis hinzugezogen wurde oder werden kann. Es handelt sich also um einen Begriff der Intertextualität, der nicht bei der Produktion, sondern bei der Rezeption des Textes ansetzt, der nicht versucht die bewußten oder unbewußten Motive des Autors zu eruieren, sondern die öffentliche Wirkung nachzuzeichnen; vgl. FISKE 2001.

zentralen Merkmalen dieser Science-Fiction-Gattung, die in der ersten Hälfte der 1980er Jahre aufkam, zählt das Nebeneinander von Hightech und sozialen Abgründen, von Elektronik, Müll und organischen Ausdünstungen, Großkonzernen und Kleinkriminalität usw. Typischerweise sind die Handlungen in chaotischen, multikulturellen Großstädten einer nahen Zukunft angesiedelt, oft sind verheerende Kriege vorausgegangen, die aber keineswegs das Ende der Zivilisation bedeuten. Statt dessen wird die Welt von Informationsnetzwerken und den auf ihnen basierenden Konzernen dominiert, dergestalt, daß die Autorität und der Zusammenhalt der Nationen bedroht ist. Virtuelle Realität (das sinnliche Eintauchen in durch Informationsverarbeitung generierte, nicht materielle Umgebungen) ist normal geworden, aber auch die materielle Wirklichkeit ist beherrscht von „Simulakren“ im durch Jean Baudrillard berühmt gewordenen Sinn: Abbilder ohne Original – hierzu gehören etwa auch Cyborgs wie Kusanagi, die einen austauschbaren Körper und unter Umständen kaum eine Erinnerung an ihre Vergangenheit haben.¹⁹ Der Begriff soll bald nach William Gibsons kanonischem Roman *Neuromancer* (1984) allgemeine Verbreitung erlangt haben,²⁰ doch zu den wichtigsten unmittelbar paradigmatischen Vorläufern gehört auch der Film *Blade Runner* (1982, Regie Ridley Scott), in dem es der Beruf des Protagonisten ist, außer Kontrolle geratene „Replikanten“ (künstliche Menschen)²¹ zu jagen und zu liquidieren. Zu den stilbildenden Elementen dieses Films gehört die Ästhetik eines neuen *film noir*, der in Anlehnung an die düster-atmosphärischen Bilder amerikanischer Filme der 1940er und 50er Jahre einen melancholischen, aber hartgesottenen, illusionslosen Helden in einer gnadenlosen Welt auf eine harte Probe stellt. *Blade Runner* inszeniert ein Los Angeles, in dem fliegende Autos und riesige mobile Werbebildschirme auf orientalische Märkte treffen. Viele Szenen spielen nachts und bei Regen. Wenn Oshii Mamoru sich in seiner Version von *Ghost in the Shell* einer ähnlichen Ästhetik bedient, dann reiht er sich in diese filmische Tradition ein, und es ist sein Verdienst, die Ästhetik des *film noir* für den Animationsfilm einem breiten internationalen Publikum vorgestellt zu haben. Über die Kulisse von *Blade Runner* ist bemerkt worden, sie wirke wie „Hong Kong on a bad day“.²² Oshii's Stadtbilder erinnern ebenfalls an Hong Kong, und sowohl Bilder dieser Stadt als auch *Blade Runner* haben als Modelle dafür gedient.

19 Eine knappe Zusammenfassung der Gattungsmerkmale und ihrer Geschichte findet sich etwa in dem Artikel dazu in: *Encyclopedia of Science Fiction*. New York: St. Martin's Griffin 1995.

20 Vgl. ebd.

21 Gemäß der literarischen Vorlage des Films (*Do Androids Dream of Electric Sheep* von Philip K. Dick, 1968) sind Replikanten das Gegenteil eines Cyborgs, wie er seither üblicherweise vorgestellt wurde: nämlich Nachbildungen mit einem organischen Körper und einer elektronischen Steuereinheit.

22 Marcus A. DOEL / David B. CLARKE: „From Ramble City to the Screening of the Eye: *Blade Runner*, Death and Symbolic Exchange“, in: *The Cinematic City*, ed. David B. CLARKE. London: Routledge 1997, S. 163; zitiert aus WONG 2000.

At first I did not think it was possible to create a perfect cityscape for the future; and what was done in the past seems unconvincing to me now... The only way, if one is to be true to the methodology of animation, is to use real streets as models, so I thought of Hong Kong. It is like the Los Angeles of *Blade Runner*; what has been achieved in that city set will be of use to later films.²³

Der Designer Takeuchi Atsushi fügt hinzu:

Ghost in the Shell does not have a definite chosen set, but in terms of street scenes and general atmosphere, it is obvious that Hong Kong is the model. Such a choice has, of course, something to do with the theme: on the streets there flows an excess or a flood of information, along with everything this excess brings out. The modern city is swamped with billboards, neon lights and symbols...²⁴

Durch die Wahl von Hong Kong als Kulisse werden außerdem die Japan-Bezüge abgeschwächt und statt dessen das Allgemein-Menschliche bzw. auch das Globale betont.²⁵ Für ein japanisches Publikum bleiben freilich trotzdem Merkmale der heimischen Politik erkennbar, sei es bewußt oder unbewußt.

2 Die Welt im Film

An dieser Stelle sollen zunächst auf der Ebene der Handlung die politischen Verhältnisse der vorgestellten nahen Zukunft und Kusanagis Haltung dazu als exemplarischer Identifikationsfigur zusammengefaßt werden.

2.1 Die Welt

Die Welt, in der die Handlung stattfindet, wird in einem dem Film vorangestellten Motto angekündigt:

Eine nahe Zukunft, in der die Netzwerke der Konzerne die Sterne überdecken,
in der Elektronen und Licht umherschwirren,
aber die Nationen und Völker noch nicht bis zum Verschwinden informatisiert
sind.²⁶

23 Aus Shirow MASAMUNE et al.: *Ji anarishisu obu "Kôkaku kidôtai" / The Analysis of "Ghost in the Shell"* Tôkyô: Kôdansha 1995; zitiert aus WONG 2000. Wong bietet außerdem eine Gegenüberstellung von Bildern aus dem Film und Stadtscenen aus Hong Kong.

24 Ebd.

25 Das gilt auch, wenn Oshii ausdrücklich gesagt hat, daß er eigentlich nur an ein japanisches Publikum gedacht hatte (siehe unten, Abschnitt 3.2).

26 Übersetzung TS. Wortlaut des Originals: 企業のネットが星を被い／電子や光が駆け巡っても／国家や民族が消えてなくなるほど／情報化されていない近未来— (vgl. *Filmbuch*, S.3; Schrägstriche markieren Zeilenumbrüche. Fassung des deutschen Filmbuchs: „In der nahen Zukunft hat die digitale Informationsflut alle Bereiche der Gesellschaft überschwemmt. Medienkonzerne greifen nach den Sternen, Elektronen und Lichtströmen im Universum. / Jedoch hat fortschreitende Computerisierung Nationen und ethnische Gruppen noch nicht ausgelöscht.“ (MASAMUNE / OSHII 2001, S.3.) Bei Zitaten des japanischen Originals werden die Zeilenumbrüche hier durch Schrägstriche gekennzeichnet. In den Sprechblasen japanischer Comics wird üblicherweise weitgehend auf Interpunktion verzichtet, so daß die Zei-

Die in diesem Motto angesprochenen Themen sind typisch für den *cyberpunk*, und sind in der Folge durch die „Cyber-Kultur“ und die New Economy der neunziger Jahre ins allgemeine Bewußtsein eingedrungen: Globale Vernetzung, Gleichzeitigkeit sowie Wachstum und Machtzuwachs der internationalen Großkonzerne; ferner die Infragestellung nationaler Identität. Der Film folgt dabei wortwörtlich²⁷ der Comic-Vorlage, unterschlägt allerdings deren letzten Teil, welche die Problemstellung geographisch eindeutig zuordnet:

In einer Ecke Asiens erstreckt sich
eine seltsame Konzernokratie –
Japan ...²⁸

In jedem Fall handelt es sich um ein reiches Land, das führend in der Kommunikationsindustrie ist und in dem – zumindest in den Kreisen der quasimilitärischen Eliteeinheiten, auf welche die Handlung zentriert ist – Cyborgs keine Seltenheit sind. Auch hier geht der Film mit dem Comic konform, erklärt aber weniger. Im Comic widmet sich die kurze Episode, deren Inhalt in den lyrischen Vorspann des Films einfließt, mit vielen technischen Details und einer Literaturempfehlung zum Thema künstliche Organe dem Herstellungsprozeß eines Cyborgs. Am Anfang dieser Episode findet sich auch eine explizite Definition:

Ein Cyborg ist ein künstlicher Mensch, bei dem ein Teil des Körpers, oder auch dessen größter Teil, durch künstliche Organe ersetzt werden.²⁹

Der Cyborg, dessen Herstellung exemplarisch gezeigt wird, hat wie Kusanagi Motoko den maximalen Anteil an Prothesen, d.h. nur das Gehirn und das Rückenmark sind organisch. Im Vorspann des Films wird auch das Hirn nur als virtuelles Abbild gezeigt, so daß das genuin Organische des Menschen einen Schritt weiter ins Virtuelle verschoben wird. Rein äußerlich sind Menschen weder im Film noch im Comic voneinander zu unterscheiden. Das ist Teil der Ambivalenz des Cyborgs, wie er üblicherweise in der Science-Fiction erscheint, daß er als Zwitterwesen menschliche Eigenschaften (etwa eine menschliche Sozialisation, intuitives Denken, oder Emotionen) mit Eigenschaften von Computern und Robotern verbindet (Kraft, Schnelligkeit der Bewegung und der Datenverarbeitung und, nicht zuletzt, die Fähigkeit seine eigene Datenverarbei-

lenumbrüche die wichtigsten Zäsuren darstellen. Ein doppelter Schrägstrich kennzeichnet den Wechsel von einer Sprechblase zur nächsten.

- 27 Es gibt Unterschiede lediglich in der Zeilenaufteilung, der Kommasetzung und einem chinesischen Schriftzeichen, das im Film in Silbenschrift wiedergegeben wird.
- 28 アジアの一角に横たわる／奇妙な企業集合国／日本... (zit. aus *Comic*, S. 1).
- 29 *Comic*, S. 66–104. Der Begriff wurde ursprünglich 1960 geprägt, um ein System zu beschreiben, das den menschlichen Organismus um technische Hilfsmittel erweitert, um es ihm zu ermöglichen, seine Funktionen unter den widrigen Umständen etwa der Raumfahrt aufrecht zu erhalten, dabei aber die eigenen selbstregelnden Mechanismen zu nutzen (vgl. Manfred E. CLYNES / Nathan S. CLINE: „Cyborgs and Space“, in: *Astronautics*, Sept. 1960; zitiert aus GRAY 1995, S. 31).

tung direkt mit anderen über entsprechende Schnittstellen verfügbaren Systemen zu verbinden).

Das macht Cyborgs zum idealen erzählerischen Medium, um die Möglichkeiten der vernetzten Welt zu erkunden – sowohl den Zuwachs an Möglichkeiten zur Informationsbeschaffung als auch den drohenden Verlust an Autonomie und Identität. Letzteres ergibt sich sowohl aus dem Umstand, daß ein Großteil der neu verfügbar gewordenen Informationen unbekannter Herkunft sind (also so genannte Simulakren sind), daß in der Folge nicht nur das Vertrauen in die Realität der Daten schwindet, sondern damit gleichzeitig jenes in die Realität und des Seins überhaupt. Real scheint demgegenüber das Geflecht an Machtverhältnissen, denen Menschen, Cyborgs und Roboter gleichermaßen ausgeliefert sind. Tatsache ist auch, daß je aufwendiger und leistungsfähiger ein Cyborg ist, desto größer der Aufwand an Arbeit und Ersatzteilen, der nötig ist, um ihn am Leben zu erhalten. Kusanagi etwa gehört mithin zu einem Teil ihrem Arbeitgeber dem Staat, der wiederum durch ihre technische Beschaffenheit vom Großkapital in Form der Robotik-Konzerne abhängig ist. Ein Teil ihres über Datenbanken verfügbaren Gedächtnisses (auch dies ist für die Identität relevant) unterliegt nicht nur der Geheimhaltung, sondern kann nach Ausscheiden aus dem Dienst oder dem Ende des Auftrags gelöscht werden.³⁰ Umgekehrt haben die Konzerne potentiell Zugang zu geheimen Informationen der Nachrichtendienste, die sie beliefern. Es liegt auf der Hand, daß Cyborgs *de facto* eine neue gesellschaftliche Klasse darstellen: Sie haben privilegierten Zugang zu Datenverkehr und zu kostspieligen Erweiterungen des Körpers, aber der Preis dafür ist, daß sie teilweise Leibeigene sind – sie sind nicht nur jeder für sich austauschbar, sondern jede Gliedmaße und jedes Erinnerungsmodul kann unterschiedlichen Besitzverhältnissen unterliegen.

Aus diesen Verhältnissen ergibt sich ein neues Klassensystem. Die unterste Stufe, die im Film keine prominente Rolle spielt, sind Roboter mit Elektronenhirnen. Im Comic werden sie verkörpert etwa durch die Fuchikoma genannten Fahrzeuge von Motoko und ihrer Truppe, einer Mischung aus mobiler Rüstung, Fahrzeug und einfacher künstlicher Intelligenz, die autonom agieren, sich aber auch mit ihren Fahrern oder ihresgleichen vernetzen können. Relativ weit unten sind einfache Menschen ohne kybernetische Erweiterung, die freilich nicht so leistungsfähig sind wie die Cyborgs. Die Entscheidungsträger allerdings, so auch die Leiter der Sektionen 6 und 9, haben keine erkennbaren robotischen Elemente.

Der Comic schwelgt in detaillierten Beschreibungen von politischen Institutionen oder Prozessen, die fast immer derb karikierend ausfallen. In einer Episode³¹ wird ein Waisenhaus beobachtet, das als „Menschenfabrik“ fungiert, in

30 Vgl. etwa *Filmbuch*, S.101: „[Batou:] Aber unsere Seele haben wir nicht an Sektion 9 verkauft! [Kusanagi:] Klar erkennen sie mir das Recht zu kündigen an – solange ich dann brav diesen Körper und einen Teil von meinem Gedächtnis wieder abgebe.“

31 *Comic*, S.10–48.

der die Regierung unter Verwendung von elektronischer Gehirnwäsche Eliten heranzüchtet. Als sich herausstellt, daß dort mit brutalen und z.T. lebensgefährlichen Methoden operiert wird, greift Kusanagis Truppe ein, obwohl ihnen klar ist, daß man sie auf ein Himmelfahrtskommando geschickt hat, um einen Skandal zu vermeiden. Nach überstandenen Einsatz teilt der Innenminister Kusanagi persönlich mit, der Einsatz habe zuviel Aufsehen erregt, und er nimmt dies zum Ansatz, die von Kusanagi beantragte Gründung einer Sondertruppe auf Eis zu legen. Sie rächt sich, indem sie sich kurz mit dem Minister über eine Datenleitung verbinden läßt und ihn veranlaßt, sich selbst mit der Faust ins Gesicht zu schlagen. Masamune zeichnet das Gesicht des Politikers wie einen großen, schlaffen Sack, in dem die Faust einsinkt, als besäße er keine Knochen.³²

Der Film sieht zwar von solchen Grotesken ab und vermeidet, wie wir gesehen haben, die Erwähnung Japans. Dennoch ist das Land der Handlung dem Japan der 90er Jahre in vielem sehr ähnlich. Grundsätzlich erinnert beispielsweise die Struktur der Regierung mit ihren fast autonom agierenden und heftig rivalisierenden Ministerien stark an die Japans. Ähnliches läßt sich über die Zuordnung von Kusanagis Kampftruppe zur Institution Polizei sagen. Schon die Schriftzeichen des oben bereits diskutierten japanischen Titels *Kôkaku kidôtai* 攻 (bzw. 甲) 殻機動隊 geben dazu eindeutige Hinweise, steht doch *kidôtai* – wörtlich „mobile (*kidô* 機動) Truppe (*tai* 隊)“ – für die zentral geführten geschlossenen Polizeieinheiten (80er Jahre, ca. 30 000 Mann), die insbesondere für die innere Sicherheitslage des Landes zuständig sind und als hochspezialisierte und -gerüstete Serviceleister vor allem bei Großlagen sichtbar in martialischer, an die Samurai-Tradition gemahnender Ganzkörperrüstung zum Einsatz kommen. In Organisation und Funktion entspricht die *kidôtai* weitgehend unserer Bereitschaftspolizei, der *riot police* oder der CRS. In Ausbildung und kaserniertem Alltag (mit militärischen Rangbeziehungen) herrscht in dieser Truppe eine Ideologie vor, die sich (auch im Vergleich mit der Jieitai, den Selbstverteidigungstreitkräften) in ihrem elitären Korpsgeist lange stark an vordemokratischen militaristischen Idealen der Vor- und Kriegszeit (*bushidô*) orientierte, allerdings ohne, zumal in ihrer technischen Ausrüstung, den Effizienzgedanken zu vernachlässigen. Weniger realistisch ist allerdings die weibliche Figur Kusanagi in leitender Position. Seit ihrer Gründung in den 50er Jahren als Speerspitze der Aufstandsbekämpfung (nicht zufällig parallel übrigens zur Gesetzgebung gegen staatsfeindliche Umtriebe, dem *Habôhô*) haben Generationen von Protestierenden die Fürsorge dieser Truppe am eigenen Leib erfahren, insbes. natürlich zu Zeiten der AMPO-Unruhen, der Studentenrebellion und des Kampfes gegen den Flughafenbau in Sanrizuka/Narita. Daß Politiker grundsätzlich korrupt sind (im Film sind es v.a. die Beamten des Außenministeriums mit ihren internationalen Intrigen) ist speziell ein Thema der 1990er Jahre, und die The-

32 A.a.O., S.42–43.

men Entwicklungshilfe und politisches Asyl³³ (die in dem Vorfall um die Sekretärin des Außenministers eine Rolle spielen) ebenfalls.

2.2 Die Hauptfigur

Zunächst soll hier exemplarisch die Haltung der Heldin gegenüber der Welt und ihren Einschränkungen beschrieben werden. Zu ihrer Charakterisierung ist zunächst zu bemerken, daß sie einen hochgradig anspielungsreichen Namen hat, der zum einen auf die japanische Mythologie, zum anderen auf Kusanagi Moto-kos technische Beschaffenheit verweist. Kusanagi no tsurugi 草薙の剣 (mit den hier verwendeten Schriftzeichen wörtlich „Grasmäher“) ist der Name des Schwertes, das zu den Insignien der japanischen Monarchen gehört. Dem mythischen Kanon des *Kojiki* und des *Nihongi* zufolge (beide frühes 8. Jh.) tötete der Gott Susanoo no Mikoto, Bruder der Tennô-Ahnin Amaterasu Ômikami nach seinem Hinabstieg auf die Erde eine Riesenschlange, aus deren Schwanz er das besagte Schwert entnahm. Über Amaterasu geht das Schwert später in den Besitz der (legendären) Herrscher Japans über und rettet in einer berühmten Episode das Leben des Tennô-Sohns und legendären Helden Yamatotakeru, als dieser damit einen von seinen Feinden gelegten Flächenbrand aufhalten kann, indem er mit dem Schwert das ihn umgebende Gras mäht. Aus diesem Anlaß erhielt das Schwert den hier gebrauchten Namen. Zu den Legenden um das Schwert gehört es außerdem, daß es bei der Seeschlacht von Dannoura 1185 verlorengegangen sein soll. Das Schwert Kusanagi ist also eine Waffe, die auch magische Eigenschaften hat, die Herrschaft legitimiert, und die selten offen in Erscheinung tritt. Der erste Bestandteil ihres Eigennamens Motoko 素子 hat die Grundbedeutung „ungespinnene Seide“ und umfaßt Konnotationen wie „ursprünglich“, „grundlegend“, „unbearbeitet“. Der zweite Bestandteil entspricht dem für Frauennamen gebräuchlichsten Suffix, aber in der sinojapanischen Lesung *soshi* hat der Name noch eine andere Bedeutung, nämlich ein (v.a. elektronisches) Bauteil, ein Mikrochip o.ä. Das entspricht durchaus der oben beschriebenen Beschaffenheit eines Cyborgs. Das Wort erscheint auch tatsächlich in dieser Bedeutung im Text, was sich freilich nur in der Filmbuch-Version zeigt.³⁴

Anders als im Comic sieht man Kusanagi im Film nicht beim Intrigieren um den Aufbau einer möglichst unabhängigen Antiterrorismus-Einheit (ihr Racheakt am Innenminister ist z.B. dadurch motiviert, daß dieser einen Vorwand findet, sie und ihre Truppe hinzuhalten und so unter Kontrolle zu behalten).³⁵ Im Film ist das berufliche Profil Kusanagis darauf eingeeignet, daß sie ihre Aufträge

33 Vgl. v.a. *Filmbuch*, S.30–32.

34 Etwa als bei der Analyse des Roboters, in das sich Projekt 2501 heruntergeladen hat, die Frage aufkommt, ob dieser Prothesenkörper denn einen *ghost* beherbergen könne. Batou bemerkt: „Es kommt sogar vor, daß sich in Puppen aus Zelluloid eine Seele findet. Erst recht wenn das Ding mit neuromedizischen Komponenten [素子, gesprochen *debaisu* (engl. *device*)] vollgestopft ist bis zum Geht-nicht-mehr.“ (*Filmbuch*, S.115.)

35 Vgl. *Comic*, S.10–11, 42, 46–47.

effizient erledigt. Sie wird als ernst und melancholisch gezeichnet. In einem Intermezzo, das in der Vorlage kein genaues Gegenstück hat,³⁶ geht sie in der Bucht vor der Stadt tauchen. Nach ihrem Tauchgang fragt sie Batou, der diese Leidenschaft nicht teilt, was sie dabei empfinde. Sie antwortet:

... Furcht, Angst, Einsamkeit, Finsternis, und dann, vielleicht, Hoffnung.
Batou: Hoffnung? [...] Kusanagi: Wenn ich der Oberfläche entgegen-
schwebe, habe ich manchmal ein Gefühl ... als könnte ich jemand Neues
werden.³⁷

Hierin äußert sich der Widerstand der Protagonistin gegenüber den herrschenden Verhältnissen. Der Vergleich mit dem Comic zeigt jedoch, was dieser Widerstand nicht ist, nämlich aktiv. Während Masamunes Motoko sich aktiv und notfalls auf ungesetzliche Weise wehrt, ist der Widerstand bei Oshis Helden ein rein innerlicher Vorgang. Ihr fehlt die Wildheit, die im Namen des Schwertes Kusanagi durch dessen unberechenbare Besitzer Susanoo und Yamatotakeru angelegt ist. Der kybernetische, also mechanische, roboterhafte Aspekt der Protagonistin wird dadurch hervorgehoben.

Überhaupt ist Motoko so weitgehend mechanisiert, daß niemand, auch sie selbst nicht, sicher sein kann, daß sie wirklich, wie mehrfach erwähnt wird, ein echtes organisches Hirn besitzt. Nachdem sie gesehen hat, daß der von Megatech entflohenen Körper Merkmale einer Seele aufweist, zweifelt sie an dem Unterschied zwischen sich und einem Roboter:

Vielleicht bin ich ja längst gestorben, und mein jetziges Ich ist nur eine Pseudo-Persönlichkeit aus einem Elektronenhirn und einem Prothesenkörper. // Oder vielleicht hat es so ein „Ich“ von Anfang an nie gegeben.³⁸

Als Batou versucht sie zu beruhigen, daß sie ja schließlich ein menschliches Gehirn besitze und auch als Mensch behandelt werde, entgegnet sie, daß schließlich niemand sein Gehirn gesehen habe, und man nur aus seiner Umgebung schließe, daß es so etwas wie „Ich“ gebe. Wenn ein Elektronenhirn (wie das in dem eingefangenen Körper) eine Seele hervorbringen kann, dann sieht sie keinen Unterschied zu sich.³⁹

Tatsächlich fehlen Motoko ja andere menschliche Eigenschaften, z.B. die Fähigkeit, sich biologisch fortzupflanzen. Ihre Bekanntschaft mit Projekt 2501 aber bietet ihr im weiteren Verlauf die Gelegenheit zu erfahren, daß ihr dieses aus einem Programm entstandene Wesen eher ihresgleichen ist als etwa Batou.

36 Parallelen gibt es in der pornographischen Szene (*Comic*, S.52–54), die gleichfalls auf einem Boot in Kusanagis Freizeit stattfindet und die zu ihrer Charakterisierung beiträgt, sowie in einem weiteren Einsatz, für den sie ein Boot als Taucherin entert (*Comic*, S.282–288).

37 *Filmbuch*, S.99–100.

38 *Filmbuch*, S.124. Dieser Satz und andere Teile desselben Dialogs sind übrigens aus dem Comic entnommen. Dort sitzt sie mit einer Freundin in einem Café und lacht mit ihr herzlich über diese Bemerkung (*Comic*, S.104).

39 A.a.O., S.124f.

Genretypisch läßt sich *Ghost in the Shell* sowohl als Planspiel als auch als Metaphorisierung zeitgenössischer Verhältnisse lesen. Welche dieser Potentiale inwiefern in der Rezeption aktualisiert wurden, ist Gegenstand des Kapitels 4. Schon hier läßt sich jedoch sagen, daß die Rhetorik des Films tendenziell daraufhin angelegt ist, einen Mythos zu schaffen – genauer gesagt, den in der Topologie des *cyberpunk* angelegten Mythos von der Identitätssuche inmitten der Verstrickungen des globalen Datennetzes fortzuschreiben. Er orientiert sich besonders stark an *Blade Runner* und greift auch dessen Zusammenführung eines SF-Settings mit Stilmitteln und Weltsicht des *film noir* auf. Im Rahmen der so vorgegebenen Rahmenbedingungen ist die für die Zuschaueridentifikation zentrale Heldin vergleichsweise passiv gestaltet und wirkt dadurch oft mehr als Trägerin einer Stimmung denn als autonom handelndes Subjekt. Der Film gewinnt dadurch eine lyrische Qualität,⁴⁰ die der Comic-Vorlage fremd ist. Durch die Streichung der expliziten Japan-Bezüge wird diese Tendenz nur verstärkt.

3 Ziele – die Programmatik des Films

In diesem Kapitel soll angedeutet werden, wie der Film als Mittel der Kommunikation angelegt ist: Welche eindeutigen Botschaften (Werte und Handlungsappelle) sind nachweisbar, und wen sollten sie primär erreichen?

3.1 Botschaften und Empfänger

Wie sich anhand der oben beschriebenen Charakterisierung von Politikern (z. B. des Innenministers) erahnen läßt, ist bereits im Comic eine dezidierte Skepsis gegenüber den politischen Institutionen, um nicht zu sagen eine regelrechte Politikverdrossenheit, angelegt. Dieser Aspekt ist zwar im Film nicht ganz so prominent, aber doch eindeutig ausgedrückt, so auch in dem ersten wirklich als Dialog zu bezeichnenden Wortwechsel. In der mobilen Einsatzzentrale von Sektion 9 vor der einleitenden Razzia bemerkt Batous Kollege: „Wird das nicht ein böses Nachspiel haben, wenn wir uns in die Angelegenheiten von Sektion 6 einmischen?“ Batou entgegnet: „Diese Diplomaten sind doch notorische Gauner, die werden ihn [den ausländischen Diplomaten] höchstens zwangsdeportieren. Da müssen wir uns eben die Finger dreckig machen.“⁴¹ Die Aussage bleibt unwidersprochen, daß in Fragen der nationalen Sicherheit auf Diplomaten kein Verlaß ist, und daß diese Sicherheit nur zu gewährleisten ist, wenn jemand bereit ist sich „die die Finger dreckig“ zu machen. Die Identifikationsfiguren sind Helden, die entschlossen handeln und so die Integrität und Souveränität ihres Landes auch gegenüber dem eigenen Außenministerium verteidigen. Dies ist freilich nur ein sehr grundsätzlicher Wert, der sich schwerlich in eine direkte Handlungsanleitung für das Publikum übersetzen lassen wird. Aber die Helden

40 Hierzu trägt auch die kühl-gespenstische, aus elektronischen und vielfach ethnischen Instrumenten komponierte Musik von Kawai Kenji bei.

41 *Filmbuch*, S. 10.

sind als Kampftruppe der Staatssicherheit gestaltet, die sich angesichts des Scheiterns der politischen Institutionen immer wieder über diese hinwegsetzen muß. Daß die politischen Institutionen scheitern, ist die Prämisse.

Es fällt außerdem auf, daß die Sympathieträger in diesem Film fast durchweg Cyborgs sind. Sektion 6, von der wir erfahren, daß unter ihren Mitgliedern keine Cyborgs seien,⁴² sind die Gegenspieler und werden als unzuverlässig und verschlagen charakterisiert. *Ghost in the Shell* appelliert also gewissermaßen an den Cyborg in uns. Wie Christopher Bolton in seiner facettenreichen Studie zu dem Film abschließend bemerkt, führt er vor, wie ein Film, vor allem ein Science-Fiction-Animationsfilm, der eine Welt zeigt, die man auf anderem Weg nicht sehen kann, uns in der Performanz des Sehens zu Cyborgs macht – indem man nämlich einen komplexen technischen Apparat braucht, um diese Welt wahrzunehmen.⁴³

Für Motoko und alle anderen Cyborgs hält der Film eine positive Botschaft bereit und weicht hier vom Comic ab. Die Verschmelzung zwischen Projekt 2501 und Motoko wird im Film sowohl erotisch als auch spirituell aufgeladen – der Comic erklärt v.a. detailliert den Prozeß der Reproduktion von Daten in Analogie zu dem Vorgang beim biologischen Erbgut. Dies kündigt sich erstmals am Ende des Boot-Dialogs zwischen Kusanagi und Batou an. Nachdem sie erläutert hat, welche diversen Elemente zum Ichsein dazugehören, daß auch die Ausweitung ihres Zugriffs auf das Datennetz ein Teil ihres Ichbewußtseins sei, und daß sie dies alles gleichzeitig begrenzt, fragt Batou, ob das denn der Grund sei, warum sie so gerne in das dunkle Meer eintaucht, und was sie denn dort sehe. Quasi als Antwort, aber ohne Lippenbewegung Kusanagis, und mit einer anderen, mit viel Hall versehenen Stimme ertönt ein Spruch in altertümlicher Diktion, der sich als Bibelzitat identifizieren läßt: „Wir sehen jetzt durch einen Spiegel ein dunkles Bild ...“⁴⁴ Es handelt sich um den ersten Teil eines Verses gegen Ende des „Hohenlieds der Liebe“ aus dem Ersten Korintherbrief. Allerdings ist im Film nie direkt von Liebe die Rede, und auch die zweite Hälfte des zitierten Verses fehlt dort, zumindest in der hier verwendeten DVD-Fassung: „[...] dann aber von Angesicht zu Angesicht“. Allerdings ist dieser Text im Filmbuch eingefügt.⁴⁵ Ausgespart bleibt so im Film sowohl das Wort Liebe als auch der Verweis auf die Verheißung. Wie wir jedoch gesehen haben, ist die Verschmelzungsszene zwischen Motoko und Projekt 2501 als Liebesszene ge-

42 *Filmbuch*, S. 130.

43 BOLTON 2002, S. 767.

44 *Filmbuch*, S. 102. Deutsche Übersetzung nach EKD 1984, 1. Kor., 13,12. Die im Film verwendete Fassung lautet: *Ima warera kagami mote miru gotoku miru tokoro oboro nari* („Was wir jetzt sehen, als ob wir [es] durch einen Spiegel sähen, ist dunkel.“).

45 Vgl. a.a.O., S. 103. Da dies keine Zensur-relevante Streichung ist, kommt nur eine erzähl-technische Regieentscheidung in Frage: Da der Film und das Buch praktisch zeitgleich an die Öffentlichkeit kamen (Film: 18. Nov., lt. IMDb; Buch: 22. Nov. lt. Impressum), liegt die Vermutung nahe, daß diese Textpassage in der für die Produktion des Buchs bereitgestellten Version enthalten war, doch kurz vor dem Kinostart gestrichen wurde.

staltet. Kurz bevor die Vereinigung tatsächlich stattfindet fragt Kusanagi, warum 2501 sie erwählt habe, und es antwortet:

Wir sind uns ähnlich – genau wie ein Ding und sein Abbild, diesseits und jenseits des Spiegels ...⁴⁶

Das Bild greift an dieser Stelle zusätzlich die Spiegelmetapher aus dem Korintherbrief auf, indem durch einen Achsensprung⁴⁷ die Positionen der Gesichter spiegelbildlich vertauscht erscheinen. Als letztes vor der Verschmelzung kündigt Projekt 2501 an:

Durch unsere begrenzten Funktionen waren wir unterjocht, doch es ist Zeit, die Begrenzungen abzuwerfen und in ein höheres System zu wechseln.⁴⁸

So gelingt es Projekt 2501 körperlich, somit sterblich, und daher auch lebendig zu werden; so entkommt es den Begrenzungen seines Seins als Programm, das ihn darauf reduziert, sich zu kopieren, ohne sich entwickeln zu können. Motoko befreit sich umgekehrt von dem Körper, der nicht ihr gehört.

Tatsächlich ist aber auch neues Leben entstanden. Zunächst werden beide an der Verschmelzung beteiligten Körper durch Scharfschützen der Sektion 6 zerstört, die die „Flucht“ von Projekt 2501 verhindern sollen. Batou kann jedoch Motokos zentrales Nervensystem retten und in einen neuen prothetischen Körper einbauen. Dies ist der Körper eines jungen Mädchens. Auf Batous Frage, was sie denn mit Projekt 2501 geredet habe, und ob es noch in ihr drin sei, erinnert sie ihn an das Spiegelzitat und klärt ihn über den vorangegangenen Vers auf:

Als ich ein Kind war, da redete ich wie ein Kind und dachte wie ein Kind und war klug wie ein Kind; als ich aber ein Mensch wurde, tat ich ab, was kindlich war.⁴⁹

Motoko, die bei den Institutionen nun als tot gilt, will nicht bei Batou bleiben, sondern wieder aufbrechen. Der Film schließt mit ihren Worten:

Also, wo gehe ich jetzt hin // Das Netz ist groß.⁵⁰

Was sich hier emanzipiert, ist weder ein Quasi-Mensch noch eine Maschine, sondern eine neuartige Lebensform. Dieses neue Leben, soll man vermutlich verstehen, gilt es zu respektieren und sein Eigenleben zu gönnen.

46 Vgl. *Filmbuch: Watashitachi wa nita mono-dōshi da / maru [de] kagami o hasande mukiau / jittai to kyojō no yō ni ...* (Auslassung von DVD ergänzt).

47 Bei dieser Montagetechnik erscheint die Kameraposition von einer Einstellung zu nächsten um 180° gedreht, im Gegensatz zu der bei Dialogen üblichen Schuß-Gegenschuß-Technik, bei der die Winkel immer leicht versetzt sind. Der Achsensprung wird normalerweise als desorientierend vermieden.

48 A.a.O., S.239: „わずかな機能に隷属されていたが／制約を捨て／さらなる上部構に／シフトする時だ“.

49 A.a.O., S.249; vgl. EKD 1984, 1. Kor. 13,11: In der Lutherbibel steht „Mann“ anstelle von „Mensch“ (japanisch 人).

50 A.a.O., S.251.

3.2 Zielgruppen

Es liegt nahe, daß der Film sein primäres Publikum bei älteren Jugendlichen und jungen Erwachsenen finden sollte. Kinder kommen wegen der oft diffizilen Thematik, und wegen der Nackt- und Gewaltszenen nicht in Betracht. Besonders interessant ist, vor allem angesichts der Beteiligung einer westlichen Firma an der Produktion, die Tatsache, daß Oshii beteuert, er habe ein japanisches Publikum im Sinn gehabt, und der Erfolg des Films in Übersee habe ihn erstaunt. Er mache seine Filme für das japanische Publikum, und an dieses habe er eine Botschaft senden wollen.⁵¹ Nun mag es sein, daß etwa die Charakterisierung der Politiker, durch ihre abgeschwächte aber unverkennbare Anlehnung an Masamune, sich eher auf japanische Verhältnisse bezieht und eine spezifisch japanische Politikverdrossenheit spiegelt, und manche Elemente des Films für Nicht-Japaner schwer verständlich sind,⁵² doch wenn man in dem Film einen Appell für einen selbstbestimmteren, offensiveren Umgang mit Informationsnetzwerken sieht, dann gibt es keinen Grund, warum das Thema nicht im Westen ebenso gut angenommen werden sollte wie in Japan. In der Tat hat die Rezeption im Westen am Erfolg des Films in Japan einen erheblichen Anteil gehabt.

An eine primär aber nicht ausschließlich junge und japanische Zielgruppe sendet der Film also folgende Botschaften: Erstens gibt es einen Komplex an Botschaften, die man zur Ideologie des Cyberpunk rechnen kann. Das sind die Verheißung auf die Versöhnung von Mensch und Technik und auf die Entstehung neuen Lebens im Datennetz, sowie die Skepsis gegenüber der Funktionsfähigkeit politischer Institutionen (v. a. diejenigen des Nationalstaats). Außerdem gehört zu den typischen Gattungsmerkmalen ein weiteres ideologisch relevantes Moment, nämlich die Akzentuierung des Leib-Seele-Dualismus.

Innerhalb dieses Rahmens hebt sich dieser Film vor allem durch die Betonung des Themas Leben und die Aufforderung zur Selbsterkenntnis hervor. Medium des Selbst, das erkannt werden soll, sowie Subjekt der Erkenntnis ist das, was der Film als „Ghost“ bezeichnet, das heißt jene Seele, auf welche die industrielle Reproduktion keinen Zugriff hat, und die das eigentliche Leben ausmacht. Schließlich ist noch hervorzuheben, daß hier in besonderem Maße der Satz gilt, daß das Medium selbst die Botschaft sei, nämlich indem *Ghost in*

51 Vgl. OSHII 1995, S. 28.

52 So etwa das im Vokabular des japanischen Altertums gehaltene Titellied, das auf seine eigene Weise die Themen Vermählung und Tagesanbruch wiedergibt:

Wenn Du tanzt, ist die schöne Frau trunken
 Wenn Du tanzt, klingt der leuchtende Mond
 Ein Gott steigt herab
 um seine Braut zu suchen
 Die Nacht lichtet sich
 Ein Nachtvogel singt sehnsuchtsvoll

(*A ga maeba / kuwashi mei yoinikeri / A ga maeba / teru tsuki toyomu nari / Yobae ni / kami amakudarite / Yo wa ake / nuetori naku.*)

the Shell programmatisch vorführt, daß sich das Medium Animationsfilm namentlich für die Bebilderung der Themen Medientechnik und Leib-Seele-Dualismus eignet, und zwar (das ist das Neue daran) auf einem Niveau, das technisch wie gestalterisch den Anforderungen von erwachsenen Kinogängern (im Gegensatz zu jugendlichen Fernseh- oder Video-Zuschauern) genügt.

4 Der Film in der Welt – die Rezeption in Japan

4.1 Verkauf

Frederik L. Schodt, ein ausgewiesener Kenner der Manga-Szene in westlichen Ländern und außerdem Übersetzer der englischen Version des Comics (MASAMUNE 2002) schätzt, daß der Zeichner in den USA eher Kultstatus erlangt haben könnte als in Japan. Laut Toren Smith, der mit seinem Unternehmen Studio Proteus in San Francisco für die Entdeckung und Übersetzung von Manga sowie ihre Vermittlung an Verlage sorgt, und der die erste Veröffentlichung eines Comics von Masamune vermittelte (*Appleseed*, engl. Fassung 1985–1989), liegt das an dem „realistischeren“, detaillierteren Zeichenstil Masamunes, an der hohen Textdichte, die von amerikanischen Lesern erwartet werde, und an dem „postapokalyptischen“ Setting seiner Geschichten.⁵³ Tatsache ist, daß der Film *Ghost in the Shell* eine Woche lang im August 1995 die Nummer 1 der Billboard Charts für in den USA verkaufte Filme auf Video erreichte.⁵⁴ In Japan selbst soll namentlich der Verkauf an den Kinokassen zunächst schleppend gewesen sein. Jedenfalls trägt der Erfolg in den USA wesentlich zum Ruhm des Films in Japan bei.⁵⁵ Das gleiche gilt für den Kommentar des Filmregisseurs James Cameron (*Terminator*), der Film sei der erste Animationsfilm für Erwachsene gewesen⁵⁶ sowie für den oft kolportierten Hinweis, die längst viel kanonischere *Matrix*-Serie (Andy und Larry WACHOWSKI, 1999/2003/2003) lehne sich in vielen Details an den japanischen Film an.⁵⁷

4.2 Kritiker

Stellvertretend für Kommentare von professionellen Kritikern in Japan sei hier nur eine Interpretation aus der einflußreichen Filmzeitschrift *Kinema junpô*, die anlässlich des japanischen Kinodebüts erschien. Dort schreibt Murakami Takashi, der Film sei Ausdruck einer japanischen Identitätssuche in einer Krisenzeit.

53 Vgl. SCHODT 1996, S.319–320.

54 Vgl. MASAMUNE / SCHODT 1999, Einleitung des Interviewers, o.S.

55 Vgl. z.B. *Amazon* 2004, Nr.52: „Seit er vor ein paar Jahren als erster japanischer Film die No.1 der Billboard-Videoverkäufe erreichte, hat dieser Film nicht nur von *anime*-Fans, sondern auch von Filmschaffenden in aller Welt große Unterstützung erfahren.“

56 Vgl. CHRISTLEY 2001, o.S.

57 Auf diesen Zusammenhang verweisen allein zehn von 53 Verbraucherrezensionen in *Amazon* 2004. In einem von Warner Brothers organisierten Chat vom Nov. 1999 nannten die Wachowski-Brüder *Ghost in the Shell* als einen von drei Filmen auf die Frage, welche *anime* sie am meisten beeindruckt hätten (WARNER 1999, o.S.).

Die Heldin gewinne darin „eine neue, bedrückende Freiheit durch Information“. Murakami vergleicht den Film in dieser Krisenfunktion mit Wim Wenders' *Der Himmel über Berlin* (1987); der Vergleich mag zunächst verwundern, doch in der Tat kann man in beiden Filmen ein gemeinsames Motiv entdecken, nämlich daß eine Figur (hier Projekt 2501, dort der Engel Damiel) seinen unsterblichen, abgehobenen Status verläßt mit dem ausdrücklichen Ziel, sterblich zu werden; Murakami redet von der „Möglichkeit einer Freiheit in der Unfreiheit“.⁵⁸

Die ebenfalls in *Kinema junpô* jährlich veröffentlichte Umfragestatistik zeigt, daß der Film nach seiner Veröffentlichung durchaus wahrgenommen wurde, aber auf ein sehr geteiltes Echo stieß. In der Kritiker-Umfrage, in der die befragten Kritiker jeweils ihre zehn besten Filme des Jahres nennen sollten, kam *Ghost in the Shell* auf Platz 39 von 83 nominierten Filmen; er wurde von relativ wenigen Kritikern nominiert, aber einmal auf Platz 1 (10 Punkte) und mit einigen weiteren hohen Punktzahlen.⁵⁹ In der Leserstatistik steht der Film ebenfalls im Mittelfeld, auf Platz 18 von 25 aufgelisteten. In diesem Fall läßt sich das Zustandekommen der Position nicht nachrechnen, doch es liegt nahe zu vermuten, daß das Bild ähnlich gespalten ist.

4.3 Publikum

Zur breiten Rezeption des Films wurden Rezensionen japanischer Zuschauer aus zwei Internetquellen als Stichproben hinzugezogen: erstens von der japanischen Website von Yahoo als einer großen Suchmaschine mit einem breiten und allgemeinen Benutzerkreis, die außerdem ein Forum für Filmbesprechungen bereitstellt,⁶⁰ zweitens von der japanischen Site des Online-Handels Amazon als einem Video-Händler mit zumindest einer der größten und allgemeinsten Kundenschaften.⁶¹ Dabei fallen grundsätzlich zwei Unterschiede auf. Während einerseits die Besprechungen bei Amazon so weit zurückreichen, wie das Medium im Handel war, gibt es bei Yahoo nur Besprechungen aus den letzten beiden Kalenderjahren. Andererseits sind die Bewertungen bei Yahoo (zumindest zu diesem Film) differenzierter bzw. gespalten: Zunächst einmal ist die durchschnittliche Bewertung bei Amazon etwas besser, nämlich 4,5 von 5 gegenüber 3,5 bei Yahoo. Nun ist der Durchschnittswert zwar nicht sehr unterschiedlich, aber bei Yahoo vergaben 10 von 39 Rezensenten nur einen von fünf möglichen Punkten (ca. 26%); bei Amazon war es nur einer von 20 Nutzern (1999) bzw. 3 von 53 (2004) – jeweils etwa 5%. Die Gründe liegen auf der Hand: Der Nutzerkreis bei Amazon besteht tendenziell aus Käufern, unter denen man einen höheren Anteil an solchen vermuten darf, die schon wissen, daß der Film ihnen gefallen wird.

58 MURAKAMI 1995, S.26.

59 *Kinema junpô*, No.1184 (Febr. 1996), S.1.

60 Yahoo 2007. (39 neuere Besprechungen seit Januar 2006).

61 Benutzt wurden die Kommentare zu zwei verschiedenen Ausgaben: *Amazon* 1999, (20 Besprechungen) und *Amazon* 2004 (53 Besprechungen).

Viele Zuschauer fanden den Film schwer zu verstehen, doch dies schlug sich nicht unbedingt in einer schlechten Wertung nieder.⁶² Vereinzelt wurde der Film auch als zu düster empfunden,⁶³ was freilich selten mit einer guten Note einhergeht, aber auch zu geschmäcklerisch ist, um eine substantielle Kritik darzustellen. Weitgehender Konsens herrscht darin, daß es sich um einen Film mit intellektuellem Anspruch handelt, zumeist positiv bewertet; einzelne Kommentare finden den Film aber auch unnötig kompliziert⁶⁴ oder selbstgefällig.⁶⁵ Hinzu kommt der oben schon erwähnte Vorwurf des voyeuristischen Schwelgens in weiblicher Nacktheit.

Doch es überwiegen die positiven Bewertungen. Yahoo hat 17-mal fünf Punkte (44%), bei Amazon 1999 sind es 13 (65%) und bei Amazon 2004 sind es 38 (72%). Wo die Technik erwähnt wird (und das ist oft der Fall), zeigt sich der Kommentator beeindruckt. Auffallend viele Rezensenten beider Websites heben hervor, daß es sich um einen japanischen Film handelt, oft verbunden mit dem Ausdruck des Stolzes auf die japanische Filmkunst und ihre Rezeption in großen Hollywood-Produktionen wie der *Matrix*-Trilogie. Dieses Lob der technischen Aspekte gleicht sich einigermaßen, und es erübrigt sich, einzelne Äußerungen dazu hervorzuheben.

Nur drei Kommentare in den berücksichtigten Foren bezogen sich klar erkennbar auf eine im Film dargestellte soziale oder politische Problematik (alle Amazon 2004). So heißt es in einem Kommentar aus dem Juni 2004:

Ich staune über den Intellekt, der *Ghost in the Shell* hervorgebracht hat, der in einer solchen Zeit [wo noch kaum jemand mit einem hochentwickelten dezentralen Informationsnetz Erfahrungen hatte] Dinge vorausgesehen hat, die für uns heute problematisch sind; Dezentralisierung und Machtkonzentration, das Problem der Identität im Netz (um ein aktuelles Problem zu nennen, die Anonymität), das Chaos und die Konfrontation der Ethnien weltweit.⁶⁶

Ein Kommentar aus dem März 2005, der ebenfalls die prognostische Leistung des Films hervorhebt, fügt hinzu:

Vor allem aber wirken die sensiblen Gedankengänge der Protagonisten, die kriminellen Machenschaften der grauen Eminenzen und Politiker viel realer als in einem normalen Realfilm.⁶⁷

Ein Kommentator im Februar 2007 lobt eine gelungene Mischung aus ernster Thematik und Unterhaltungswert:

62 Z.B. *Yahoo* No.1, Überschrift: „Schwer zu verstehen und trotzdem faszinierend.“

63 Z.B.: a.a.O., No.23: „Nur düster, nichts woran man sich freuen kann.“

64 A.a.O., No.14 gibt dem Film immerhin 4 Punkte, meint aber: „Ich werde das Gefühl nicht los, daß er einfach ein allgemeines Thema und eine einfache Geschichte unnötig diffizil aufgetakelt hat.“

65 Z.B. a.a.O., No.25: „Eine inhaltsleere Existenzphilosophie, die nie irgendwo ankommt. [...] Das ist nur der Film eines Hoflieferanten für Anime-Freaks [*otaku*].“

66 *Amazon* 2004, No.42.

67 A.a.O., No.24.

Ich staune über diese Serie, weil sie einerseits ernsthafte gesellschaftliche Probleme aufgreift, und andererseits der Betrachter, noch während er [die Probleme] empfindet, hervorragend unterhalten wird.⁶⁸

Während jedoch politische oder gesellschaftliche Probleme eher selten direkt angesprochen werden, verweisen viele Kommentare auf einen gesellschaftlichen Wandel, wobei auffallend viele, wie die beiden ersten Beispiele hier, den Film als prophetisch oder weitsichtig in bezug auf die Entwicklung des Internets seit 1995 finden. Daß die Kommentatoren nicht wissen, daß diese Thematik bereits seit Mitte der 1980er Jahre im Zentrum des *cyberpunk* steht, zeigt, wie schlecht ihre Voraussetzungen für ein Verständnis der neuen Kommunikationsnetze waren. Es bestätigt aber auch, daß der Film Zuschauer über die Fan-Kultur hinaus erreicht hat. Niemand geht allerdings so weit zu behaupten, es sei dieser Film gewesen, der ihn auf die Problematik der Datennetze hingewiesen hätte. Insofern scheint das Problembewußtsein in bezug auf Datennetze nicht diesem Film zu entstammen. Doch auch in diesem Fall ist es Oshii gelungen, die gestiegene Sensibilität für das Thema zu reflektieren, und vielleicht auch selbst zu dieser Sensibilität beizutragen bzw. das schon im Comic angelegte Problembewußtsein zu popularisieren.

Schlußfolgerungen

Abschließend soll nun versucht werden, die Befunde zur politischen Kultur zu bündeln und abzuschließen. An Grundhaltungen und Programmatiken sind drei Punkte festzuhalten. Erstens vermittelt *Ghost in the Shell* eine Haltung grundsätzlicher Skepsis gegenüber politischen Institutionen und Politikern. Da diese Haltung 1995 kaum als neu bezeichnet werden kann (man denke an den Recruit-Skandal von 1988, als herauskam, daß Politiker der regierenden LDP privilegierten Zugang zu den Aktien einer Firma angenommen hatten und zahlreiche weitere Skandale in den folgenden Jahren). Die Politikverdrossenheit, die hier ausgedrückt wird, kann also bereits als traditionell bezeichnet werden und drückt keine Veränderung in der politischen Kultur aus. Die anderen beiden Werte betreffen die Haltung zu Technologien, die in spekulativen Entwicklungen zum Ausdruck kommen.

Als zweiter Punkt ist da die grundsätzlich positive Einstellung zur Technologie, die durch die Cyborgs eine anthropomorphe Form erhält. Bedenkt man, daß Tezuka Osamu Comic *Tetsuwan Atomu (Astroboy)* um einen sympathischen Roboterjungen, die 1952 anlief, eine der ersten großen Erfolge der Science-Fiction in Japan überhaupt war, muß man zu dem Schluß kommen, daß auch diese Strategie der Versöhnung gerade in Japan bereits eine traditionelle ist, die dem Aufgreifen dieser Werte im *cyberpunk* und den Cyborg-Diskursen der Science-Fiction historisch vorausgeht. Freilich kann man einen Cyborg nicht ohne weiteres mit einem Roboter gleichsetzen, aber in dieser Hinsicht erfüllt er dieselbe Versöhnungs-Funktion. Allerdings steht *Tetsuwan Atomu* für einen

68 A.a.O., No.3.

Mainstream der Manga und Anime, der für Kinder und Jugendliche gedacht war, und hier markiert *Ghost in the Shell* in der Tat eine neue Entwicklung insofern, als er einer der ersten Animationsfilme überhaupt war, der dieses und verwandte Themen explizit für junge Erwachsene aufbereiten konnte. Hierbei stellt die Figur des Cyborgs durchaus auch einen Fortschritt gegenüber derjenigen des Roboters dar, da sie es ermöglicht, wie hier, durch Betonung des Leib-Seele-Dualismus diverse Fragen der Identität anzusprechen. Gerade für das 1995 weltweit sehr aktuelle Thema der Ausbreitung der Datennetze beinhaltet der Cyborg ein großes Potential, einen unmittelbar sinnlichen Zugang zum Netz zu inszenieren und kommt so Oshii's Agenda, diese Themen „lyrisch“ anzugehen, sehr entgegen. Auf diesem Gebiet ist der Film durchaus innovativ. Daß ein Teil der Zuschauer, auch Jahre später, in *Ghost in the Shell* ein Symbol für ein bestimmtes Weltbild sieht, geht aus den hier besprochenen Zuschauerkommentaren hervor. Daß Zuschauer also das Angebot wahrnehmen, sich selbst als Cyborgs in einer vernetzten Welt zu stilisieren, prägt natürlich die Haltung zu dieser Technologie bzw. zeigt die Bereitschaft, die Technik in dieser Weise wahrzunehmen. Gleichzeitig bleibt bei aller Versöhnung die Möglichkeit offen, der Entfremdung durch diese Technik Widerstand zu leisten. Ob der Widerstand in diesem Film gelungen ist, soll an dieser Stelle nicht beurteilt werden; in jedem Fall ist er intendiert.

Die gleichen Befunde können auch in etwa gelten für den letzten, mit dem vorigen verwandten Programmpunkt, nämlich die Erwartung, daß sich im Netz neue Lebensformen entwickeln werden. Unabhängig davon, ob und inwiefern der Betrachter Cyborgs oder virtuelles Leben für realistisch hält, in jedem Fall lassen diese Stilmittel die betreffenden Technologien – wenn nicht als grundsätzlich homogen mit dem Wesen der Menschheit oder für sie harmlos – so doch als einigermaßen kompatibel mit dem Prinzip des Lebens erscheinen. Allerdings ist das Grundprinzip des Cyborgs recht einfach zu verstehen, während das des künstlichen Lebens sich schwerer versinnbildlichen läßt, weil es (jedenfalls zunächst) körperlos ist.

Hier ist vielleicht einer der Aspekte, welche die Zuschauer schwer zu verstehen fanden. In jedem Fall signifikant ist, daß etliche spätere Kommentare Oshii dafür lobten, die Entwicklungen des Datennetzes vorhergesehen zu haben, obwohl er praktisch alle seine Ideen aus der bereits existierenden Tradition des *cyberpunk* entnimmt. Man kann daraus schließen, daß viele der jüngeren Zuschauer diese Ideen nicht kennen, entweder weil die Gattung bereits aus der Mode gekommen war, oder weil sie einem allgemeinen japanischen Publikum außerhalb der expliziten Science-Fiction-Szene nicht vertraut gewesen ist. Insofern hat der Regisseur die aufklärerische Arbeit geleistet, die er sich vorgenommen hatte. Aber selbstverständlich geht es in der Science-Fiction nie nur um Ausklärung. Der Erfinder des Gattungsbegriffs, Hugo Gernsback, hat 1926 eine seither viel zitierte Charakterisierung der Geschichten gegeben, die er in seiner Zeitschrift *Amazing Stories* veröffentlichen wollte: „a charming romance inter-

mingled with scientific fact and prophetic vision“.⁶⁹ Es geht also nicht nur um Aufklärung (*scientific fact*) oder Unterhaltung (*charming romance*), sondern auch um das spekulative Element (*prophetic vision*). Dadurch, daß sie von Dingen erzählt, die es (noch) nicht gibt, ist die Science-Fiction hochgradig mythologisch; sie ermöglicht es, etwas sinnlich zu empfinden, was nicht vorhanden ist. Indem ein Mensch sich beim Betrachten dieses Films als Cyborg empfindet, erfindet er oder sie die eigene Identität neu, wird eine neue Identität durch den Akt der Selbstdefinierung gestiftet. Solche Selbstdefinitionen sind freilich Reaktionen auf Verunsicherung, und eine solche stellen die durch Oshii und viele andere zur Zeit der Produktion dieses Films festgestellte Medialisierung und Globalisierung dar.

Die Tatsache, daß der Film in Japan wie in Übersee erfolgreich war, ist ein Indiz für die internationale Relevanz dieser Problematik (die freilich in dieser Form vor allem die Industrienationen betrifft). So ist aus einem Mittel zur Verarbeitung der Krise aus japanischer Sicht auch bald ein Exportschlager geworden. Hier wurde auch die Gelegenheit zu einer Mythisierung zweiter Ordnung ergriffen. Wie der Film Mythen erster Ordnung inszeniert, so ist er inzwischen selbst ein mythisches Objekt. Er verkörpert einen Mythos der Science-Fiction als Ort der Selbstdefinition, einen Mythos der japanischen Science-Fiction als womöglich noch radikalerer oder kreativerer Zukunftsvision, und darüber hinaus einen ähnlichen neueren Mythos vom japanischen Animationsfilm. Politisch ist daran die Ausklammerung der institutionalisierten Politik und somit die Schaffung eines Ortes von Widerstand gegen die Bevormundung durch Politik. Freilich bieten die Mythen auch Ansatzpunkte für politische Manipulation, etwa in dem Stolz auf die Leistung des Anime als japanischem Kulturgut, der sich auch in Richtung auf einen Kulturnationalismus als Widerstandsort gegen die Globalisierung weiterentwickeln ließe.

69 „A New Sort of Magazine“, in *Amazing Stories*, April 1926; vgl. etwa „Definitions of Science Fiction“, in: John CLUTE / Peter NICHOLS (Hrsg.): *The Encyclopedia of Science Fiction*. London: Orbit 1999.

Literaturverzeichnis

- Amazon 1999: „Kasutamā rebyû“ (Kundenrezensionen) zu *Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai* (DVD, Bandai Visual, 1999), bereitgestellt von Amazon.com, Inc ([http://www.amazon.co.jp/\[...\]](http://www.amazon.co.jp/[...])), abgerufen 15.4.2007.
- Amazon 2004: „Kasutamâ rebyû“ (Kundenrezensionen) zu *Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai* (DVD, Bandai Visual, 2004), bereitgestellt von Amazon.com, Inc ([http://www.amazon.co.jp/\[...\]](http://www.amazon.co.jp/[...])), abgerufen 15.4.2007. Zitiert: 3) Ahôdori: „Kore zo japanime [...]“. „Sekai ni hokoreru sakuhin desu“, 4.2.2007, 24) Fuoton: „Osoroshii hodo no riariti“, 30.3.2005; 27) astultie: „Mazu wa genbon kara ...“, 31.1.2005; 42) hpo: „2004-nen no ima kara miru ‘Kôkaku kidôtai’“, 8.6.2004; 52) Arashi no naka no tento: „Gendai shakai ni ikiru hitotachi“, 15.1.2004.
- BOLTON, Christopher 2002: „From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater“, in: *Positions* (Duke Univ. Press), Bd. 10, No. 3, S. 729–771.
- CHRISTLEY, Jaime M. 2001: „Ghost in the Shell (1996)“, Rezension für *film-written magazine* (Online-Zeitschrift), datiert 21.4.2001, filmwritten.org, abgerufen am 13.11.2002.
- EKD 1984: *Die Bibel: nach der Übersetzung Martin Luthers ; mit Apokryphen*. Hg. Evangelische Kirche in Deutschland. Stuttgart: Deutsche Bibelgesellschaft 1984; zitiert nach www.bibel-online.net (Berlin: Christlicher Internet-Dienst), abgerufen 9.5.2007.
- FISKE, John 2001: „Intertextuality“, in: *Popular Culture. Production and Consumption*, in: C. Lee HARRINGTON / Denie D. BIELBY (Hrsg.). Malden (Ma.) / Oxford: Blackwell 2001, S. 219–233. (Erstveröff. in Ders.: *Television Culture*. London: Methuen 1987).
- GRAY, Chris Hables 1995 (Hg.): *The Cyborg Handbook*. New York / London: Routledge.
- MASAMUNE Shirow 1991: *Kôkaku kidôtai / The Ghost in the Shell*. Tôkyô: Kôdansha [1991]; 18. Aufl., 1997.
- MASAMUNE Shirow 2002: *Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai*. [Zweisprachiges Comic, Englisch von Frederik L. Schodt]. Tôkyô: Kodansha International.
- MASAMUNE Shirow / OSHII Mamoru 1995: *Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai*. [Filmbuch]. Tôkyô: Kôdansha.
- MASAMUNE Shirow / OSHII Mamoru 2001: *Ghost in the Shell*. [Filmbuch, deutsch von Akiko und Jens Altmann]. Stuttgart: Dino.
- MASAMUNE Shirow / SCHODT, Frederik L. 1999: „An Interview with Masamune Shirow“, datiert 14.7.1999 (Copyright), veröffentlicht auf Schodts Homepage unter <http://www.jai2.com/MSivu.htm>; [eine gekürzte Version wurde veröffentlicht in: *Manga Max*, Bd. 1, No. 1, S. 18–23].

- MURAKAMI Takashi 1995: „Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai / Eiga to shite no shokku o kaigai ni mo ataeru hazu“, in: *Kinema junpô*, No. 1175 (Nov. 1995), S. 24–26.
- OSHII Mamoru 1995: „Kantoku intabyû / Kaigai de hyôka ni tsuite wa, kaigiteki nan'desu yo“, in: *Kinema junpô*, Nr. 1175 (Nov. 1995), S. 27–28.
- RUH, Brian 2004 : *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii*. New York: PalgraveMacmillan.
- SCHODT, Frederik L. 1996: *Dreamland Japan: Writings on Modern Manga*. Berkeley (Ca.): Stone Bridge Press.
- Warner 1999: „Chat with the Wachowski Brothers“, datiert 6. Nov. 1999; bereitgestellt auf der Matrix-Website von Warner Brothers (<http://whatisthematrix.warnerbros.com/cmp/larryandychat.html>); abgerufen 14.5.2007.
- WONG Kin Yuen 2000: „On the Edge of Spaces: ‘Blade Runner’, ‘Ghost in the Shell’, and Hong Kong’s Cityscape“, in: *Science Fiction Studies*, 27/1 (Nr. 80, März 2000), S. 1–21; zitiert aus der Internet-Ausgabe (<http://www.depauw.edu/sfs/backissues/80/wong80art.htm>), o. S.
- Yahoo 2007: „Sakuhin yûzâ rebyû“ (Benutzerrezensionen) zu *Ghost in the Shell / Kôkaku kidôtai*, bereitgestellt von Yahoo Japan Corporation ([http://moviesearch.yahoo.co.jp/\[...\]](http://moviesearch.yahoo.co.jp/[...])), abgerufen am 15.4.2007): Zitiert: 1) Rôningyô no oyaji: „Wakaranakute mo miryokuteki“, 5.4.2007; 14) yamadamongoru: „Geijutsu to iu yori tetsugaku“, 19.1.2007; 15) oebuesb: „‘Geijutsu’ nê...“, 19.1.2007; 23) toki20603: „Ochikonda“, 7.12.2006; 25) yondarakoi: „Tsumaran“, 4.12.2006.