



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 3, 2021
doi: 10.21243/mi-03-21-08
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Hintergründe:
Stadtansichten einer Geisterstadt.
Mediendidaktische Anmerkungen zum
Hintergrund im Film insbesondere anhand
von *Ghost in the Shell*

Ulrich Kumher

Für Gudrun Kumher

Ich k'kann mich nicht erinnern. Aber es verfolgt mich.

Siehst du es auch?

(Puppet Master)

Projekt 2571

*Mein Ghost hat überlebt,
um unseren Nächsten daran zu erinnern,
dass die Menschlichkeit unsere größte Stärke ist.
Ich weiß, wer ich bin und was ich zu tun habe.*

(Major)

Der Beitrag beleuchtet den Hintergrund im Film, um für seine möglichen Bedeutungen und sein Bildungspotenzial zu sensibilisieren. Nach einer Einleitung (1.) folgen Ausführungen, die Möglichkeiten und Funktionen des Hintergrunds und des Vordergrunds im Film aufzeigen (2.). Auf dieser Basis wird anschließend auf die Stadt als Hintergrund im Film fokussiert (3.). Eine Konkretisierung finden die Beobachtungen und Überlegungen insbesondere anhand der Filmadaption „Ghost in the Shell“ aus dem Jahr 2017 (4.). Die abschließenden Ausführungen beziehen sich auf das Bildungspotenzial der Beschäftigung mit dem Hintergrund, wobei speziell auf die Lebensrelevanz abgehoben wird. Es handelt sich um einen polyästhetischen Ausblick (5.).

The article illuminates the background in a movie in order to raise awareness of its possible meanings and its educational potential. An introduction (1.) is followed by explanations that show the possibilities and functions of the background and foreground in a movie (2.). On this basis, the city is then focused on as the background in a movie (3.). The observations and considerations are concretized in particular on the basis of the film adaption “Ghost in the Shell” from 2017 (4.). The concluding remarks refer to the educational potential of dealing with the background, with particular emphasis on the relevance of live. It is a polyesthetic outlook (5.).

1. Einleitung

Der Hintergrund in einem Film wird möglicherweise häufig mit Blick auf seine Bedeutungen und Funktionen unterschätzt. Dies mag nicht nur hinsichtlich des jeweiligen Filmpublikums Gültigkeit haben, sondern auch hinsichtlich der Filmemacherinnen und Filmemacher, die der Wahl und Gestaltung des jeweiligen Hintergrunds zu wenig Aufmerksamkeit schenken.

Der Zufall mag in einem Film bewusst gewollt sein und so kann beispielsweise das Improvisationstalent der Schauspielerinnen und Schauspieler bewusst eingeholt werden. Auch mit den Zufälligkeiten der Zeit, des Wetters, der Location lässt sich bewusst umgehen und spielen. Oft ist es aber so, dass an einem Film nichts oder nur wenig dem Zufall überlassen wird. Auf dieser Linie gilt der Verdacht, dass bei einem Film die Filmbilder, Geräusche, sprachlichen Äußerungen, die Filmmusik etc. ganz bewusst gewählt und gestaltet worden sind, ja sogar, dass alles Mögliche dafür getan worden ist bzw. dass großer Aufwand dafür betrieben worden ist, damit der jeweilige Film so ist, wie er zu sehen und zu hören ist. Hierbei spielen auch Pre- und Postproduction eine mitunter sehr gewichtige Rolle.

Der Filmkonzeption auf die Spur zu kommen, verspricht unter anderem für die Filminterpretation äußerst ergiebig zu sein. Und ein nicht unwichtiger Bestandteil dieser Konzeption ist die Wahl und Gestaltung des Hintergrunds.

Im vorliegenden Beitrag wird hauptsächlich auf den Film *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) eingegangen, wobei auch eine frühere Filmadaption (JP/UK 1995) und das Manga *The Ghost in the Shell* von Masamune Shirow Erwähnung finden und punktuell näher besprochen werden. Die Wahl ist unter anderem deswegen auf die jüngere Filmadaption gefallen, weil der Film bzgl. Hintergrund und Stadt in mediendidaktischer Perspektive äußerst ergiebig ist und sich sehr viel exemplarisch an ihm zeigen lässt (insbesondere Menschlichkeit). Mit Blick auf Kinder- und Jugendschutz sei allerdings noch im Rahmen der Einleitung bemerkt, dass die Filmadaptionen und das Manga sich erst für die Erwachsenenbildung eignen, weil sie Szenen bzw. Bilder enthalten, die jüngere Menschen unter anderem stark zu ängstigen und zu verstören vermögen. Viele Filmbilder bzw. Bilder des Mangas sind zwar jeweils für sich gesehen harmlos. Ihre Besprechungen in jüngeren Lerngruppen kann aber dazu verführen, die Filme in Gänze sehen und hören zu wollen sowie das Manga in Gänze anschauen und lesen zu wollen. Und dies ist in pädagogischer Perspektive mit Blick auf jüngere Lerngruppen äußerst problematisch. Es ließen sich freilich Konzepte in Erwägung ziehen und/oder entwickeln, mit deren Hilfe die jeweiligen Geschichten auch mit einem jüngeren Publikum (Jugendliche auf der Schwelle zum Erwachsenwerden) möglichst *safe* besprochen werden können, um die Jugendlichen nicht zu gefährden, wobei Freiwilligkeit seitens der Jugendlichen und die pädagogische Expertinnen- und Experteneinschätzung bzgl. der einzelnen Jugendlichen und bzgl. der gesamten Lerngruppen unerlässlich sind, und um die Jugendlichen auf ihr

weiteres (zukünftiges) Leben vorzubereiten. Hierauf liegt allerdings nicht das Augenmerk dieses Beitrags, weshalb es an dieser Stelle dabei bleiben soll, den Einsatz der Filme *Ghost in the Shell* und den Einsatz des Mangas *The Ghost in the Shell* klar der Erwachsenenbildung zuzuordnen. Die Filmadaptionen und das Manga sind schergewichtige Kunstwerke in verschiedenerlei Hinsicht, allerdings mit problematischen Aspekten, beispielsweise was die Darstellung und Kontextualisierung von Gewalt angeht sowie die damit begünstigten Deutungs- und Wertungsangebote.

2. Zum Hintergrund und Vordergrund

2.1 Die Art (!) des Hintergrunds

Unter Hintergrund sei hier Folgendes verstanden:

Auch in der filmischen Inszenierung wird die eigentliche Handlung räumlich vor einen Hintergrund von Requisiten, Räumen und Personen gesetzt, der meist im rückwärtigen Teil des Bildes arrangiert ist. [...] Im Studiosystem ist die Kontrolle über die Hintergründe sehr hoch, weil sie komplett neu gebaut werden; benutzt man dagegen schon existierende Räume oder Gebäude, müssen die atmosphärischen Qualitäten des vorgefundenen Hintergrunds mit der Vordergrund-Inszenierung in Einklang gebracht werden; eine dritte Möglichkeit sind Rückprojektionen oder rückwärtig aufgebraute Vergrößerungen von Hintergrundphotographien. (Wulff 2012a)

Mit Hintergrund ist hier demnach der visuelle bzw. sichtbare Hintergrund gemeint, vor dem eine Handlung stattfindet. Dieser Hin-

tergrund kann vom inhaltlichen Hintergrund einer Geschichte unterschieden werden. Zugleich ist es möglich, dass er den inhaltlichen Hintergrund einer Geschichte betrifft und beispielsweise von ihm erzählt. Der visuelle Hintergrund kann der inhaltliche Hintergrund einer Geschichte sein, sogar ihr eigentlicher Gegenstand (Inhalt).

Die Künstlichkeit des Hintergrundes, das heißt seine gezielte Gestaltung und Wahl für einen Film, kann mit dem Begriff Kulisse angezeigt werden; allerdings findet dieser Begriff auch für natürliche bzw. schon existierende Orte (reale Schauplätze), die einen Hintergrund abgeben, Verwendung. Die dritte von Hans Jürgen Wulff (siehe oben) angesprochene Möglichkeit betrifft auch die Verwendung von Bluescreen bzw. Greenscreen bzw. die digitale Erschaffung des Hintergrundes. Darüber hinaus kommen Mischungen der drei Möglichkeiten (materieller Hintergrund, der – ggf. aus einem Fundus – speziell für den Film bereitgestellt oder entwickelt worden ist, realer Schauplatz, Rückprojektionen bzw. Hintergrundphotographien) in Frage. Die Wahl einer dieser Möglichkeiten ist nicht belanglos, denn die jeweiligen Möglichkeiten können mit je unterschiedlichen Effekten, Herausforderungen, Problemen, Gefahren und Chancen etc. verbunden sein, wofür beispielsweise Andreas Rauscher (2007) mit Blick auf die digitalen Möglichkeiten sensibilisiert.

Die narrative Funktion des Hintergrundes hat bereits Erwähnung gefunden. Er kann unter anderem über Personen erzählen, die vor einem bestimmten Hintergrund zu sehen sind. Beispielsweise

vermag eine Wohnung als Hintergrund viel über ihre Bewohnerinnen und Bewohner zu erzählen. Weiterhin kann der Hintergrund (wobei auch an Details zu denken ist) in diesem Kontext von anderen Geschichten bzw. Erzählsträngen erzählen, womit Intertextualität (Mikos 2008: 272–281) angesprochen ist. Beispiele für diese Möglichkeit finden sich in den Filmen *Cloud Atlas* (US/DE/HK/SG/CN 2012) und *Jugend ohne Gott* (DE 2017). Hiermit ist zudem die Perspektive berührt, dass der Hintergrund zusätzliche Bedeutungsmöglichkeiten liefert und ein Geschehen, das vor ihm zu sehen ist, zu deuten vermag – auch im Licht einer anderen Geschichte (bzw. eines anderen Erzählstranges), die im Hintergrund (beispielsweise als Gemälde, Foto) aufscheint. Es ist möglich, dass der Hintergrund zum (Gesprächs-)Thema wird (beispielsweise ein Bild in einem Museum). In einer (Film-)Erzählung kann der Hintergrund sogar eine (Art) Hauptfigur sein, er kann die Hauptfigur sein (*Gravity* [UK/US/MX 2013]) und damit unter anderem dazu geeignet sein, all diejenigen zu erhellen, die vor ihm bzw. ihr zu sehen sind, und all dasjenige zu begreifen, was vor dem Hintergrund geschaut werden kann, womit der Goldgrund als Hintergrund angesprochen ist. Das Ziel einer (Film-)Reise (einer Handlung) ist möglicherweise ihr Hintergrund (*Gravity* [UK/US/MX 2013]).

Außerdem vermag ein Hintergrund bestimmte Vorerwartungen hervorzurufen und so unter anderem Neugier und Spannung zu wecken. Unter anderem kann der Hintergrund mit dem Gesche-

hen, das vor ihm zu sehen ist, harmonisieren, aber auch davon abstecken, in Widerspruch dazu stehen.

Für die Interpretation eines Geschehens kann der Hintergrund maßgeblich bedeutsam sein: Dasselbe Geschehen kann vor einem je anderen Hintergrund eine je eigene Wertigkeit haben.

Der Hintergrund verortet, er gibt normalerweise Aufschluss darüber, wo ein Geschehen stattfindet, was für die Interpretation des Geschehens von erheblicher Relevanz sein kann. So findet die Handlung des Films *Parasite* (KR 2019) maßgeblich in zwei Häusern statt und für die Auslotung des Films ist es erhellend zu bedenken, in welcher Etage die Handlung gerade stattfindet (Keller/Souterrain, Erdgeschoss, erste Etage bzw. Obergeschoss), denn die unterschiedlichen Etagen tragen auch eine symbolische, psychologische, politische etc. Ladung. Darüber hinaus spielt der Film offenbar damit, ob sich die Handlung im Inneren (Haus, Auto) oder im Freien (Garten, Gasse) ereignet und welche Lichtverhältnisse jeweils herrschen (Normalstil, Low-Key-Stil, High-Key-Stil).

Derselbe Raum-, Gebäudetyp etc. kann unterschiedliche Bedeutungs-ladungen tragen (vgl. das Overlook-Hotel in *Shining* [UK/US 1980], *Hotel Ruanda* [UK/ZA/IT 2004] und *Grand Budapest Hotel* [DE/US 2014]).

Ist kein Hintergrund zu sehen (vgl. White Room bzw. Ladeprogramm bzw. virtueller Lade-Raum in *Matrix* [US 1999]), mag dies befremden, da Menschen an Hintergründe gewöhnt sind. Der

Verzicht auf einen Hintergrund kann jedoch bestimmte Funktionen erfüllen. So verweist er möglicherweise auf die Künstlichkeit einer Szene, konzentriert den Blick auf Personen und berührt (in Zusammenhang mit dem Geschehen) philosophische Fragestellungen.

Ebenso ist der Verzicht auf den Ton – inklusive Atmo – ungewöhnlich (wenn es sich um einen Tonfilm handelt) und mutet auch so an, denn Menschen sind gewöhnlich Hintergrundgeräusche gewöhnt. Auch der Verzicht auf den Ton kann diverse Funktionen erfüllen. Hieran anschließend sei bemerkt, dass es neben einem visuellen bzw. sichtbaren Hintergrund auch den hörbaren Hintergrund gibt. Hierbei kann es sich um die Hintergrundgeräusche bzw. Geräuschkulisse (Atmo), um die Hintergrundmusik etc. handeln. Diese dürfen ebenfalls nicht unterschätzt werden – und zwar in mehrfacher Hinsicht –, denn auch das, was zu hören ist, kann unter anderem zum eigentlichen Inhalt werden oder es schon sein. In diesem Kontext ist zu bedenken, dass es sich bei einem Film gewöhnlich um ein audiovisuelles Medium handelt und dass sich Hörbares und Visuelles gegenseitig zu erhellen vermögen. Es kann der Fall sein, dass die Kombination aus Hörbarem und Visuellem dazu einlädt, neue Bedeutungen zu generieren. Dies sei gerade mit Blick auf den beeindruckenden Soundtrack von *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) bemerkt.

2.2 Vordergrund

Da der Begriff Hintergrund dazu anregen mag, nach dem Begriff Vordergrund zu fragen, sei er hier erwähnt; allerdings sollen we-

nige Bemerkungen reichen, denn der Vordergrund (Wulff 2012b) hat einen eigenen Beitrag verdient (wie auch das Thema *Dorf* im Film einen eigenen Beitrag verdient hat).

Neben dem Hintergrund spielt ebenso der Vordergrund bei der Interpretation eines Films eine Rolle. Wie der Hintergrund kann er Vorzeichen liefern, die im Zuge einer Bild- und Filminterpretation bedeutsam sind. Der Vordergrund kann eine Szene beispielsweise rahmen, wobei die Art des Rahmens von Bedeutung ist. Womöglich sehen die handelnden Personen den (ihren) Hintergrund, nicht aber das, was sich im Vordergrund erblicken lässt, weil es ihnen beispielsweise durch eine Mauer, durch einen Zaun etc. verdeckt ist. Die Unkenntnis über den Vordergrund taucht eine Szene womöglich in ein spezielles Licht: Möglicherweise gewinnt eine (alltägliche) Szene dadurch Spannung (suspense). In diesem Zusammenhang ist beispielsweise an die Beobachtung zu denken: Eine Person im Vordergrund beobachtet eine andere Person bzw. andere Personen (*Das Fenster zum Hof* [US 1954]).

Vordergrund, Bildmitte und Hintergrund gehören zum Bildaufbau (Kamp/Rüsel 1998: 54).

Die Vielzahl der visuellen Informationen kann schon durch die genaue Beschreibung eines Standbildes (*Frame*) bewusst gemacht werden. Ein erster Schritt der Mise-en-Scène-Analyse ist somit immer die genaue *Bildbeschreibung*. (Kamp/Rüsel 1998: 54)

Zu einer solchen Bildbeschreibung gehört auch die Frage nach dem Verhältnis von Bildvordergrund, Bildmitte und Hintergrund (Kamp/Rüsel 1998: 54). Mise-en-Scène bezeichnet die „Gesamt-

heit aller Bildelemente und ihre Wirkung in einer Einstellung“ (Abraham 2009: 201). Lothar Mikos (2008: 56) formuliert dies folgendermaßen: „Generell umfasst Mise-en-Scène alle Elemente, die in Szene gebracht werden.“ In diesem Kontext erwähnt er (Mikos 2008: 56) unter anderem auch den Ton und die Musik. „Das Zusammenspiel der gestalterischen Mittel regt die Aktivitäten der Zuschauer an und bindet sie in den Prozess des Verstehens und Erlebens von Film und Fernsehen ein“ (Mikos 2008: 56).

3. Stadtansichten

Eine Stadt gibt für viele Filme den Hintergrund ab, womit die verschiedenen Möglichkeiten berührt sind, wie sie in Erscheinung treten und wie sie sich zu erkennen geben kann. Wird ein Ausschnitt einer Stadt schräg von oben gezeigt, handelt es sich häufig um einen Establishing Shot, der den Ort (die Umgebung) des Geschehens anzeigt. Die Silhouette einer Stadt mag ein imposanter Anblick sein. Häuserzeilen, einzelne Gebäude (beispielsweise Sehenswürdigkeiten), Grünanlagen, Mauern etc. können im Hintergrund zu sehen sein, anhand derer es möglich ist, die Stadt genau zu identifizieren oder sie zumindest einem bestimmten Typ von Stadt zuzuweisen. Das typische Leben in einer (bestimmten) Stadt kann gezeigt werden, so zum Beispiel das Leben auf ihren Straßen, wobei diverse Details in den Blick kommen können.

Manche Städte sind für ein bestimmtes Merkmal bzw. Charakteristikum bekannt, das ihnen (immer wieder) zugeschrieben wird (beispielsweise eine Stadt, die niemals schläft: New York; eine

Stadt der Liebe: Paris – *Paris, je t'aime* [FR/LI/CH/DE/US 2006]). Ein Film wie *Paris, je t'aime* (FR/LI/CH/DE/US 2006), in dem verschiedene Stadtansichten zu sehen sind und in dem die Handlungen vor verschiedenen Hintergründen dieser Stadt stattfinden, liefert ein Porträt einer Stadt, nämlich das von Paris, und zeigt zugleich verschiedene Möglichkeiten der Liebe. Es gibt Personifikationen einer Stadt oder Personifikationen von (An-)Teilen von ihr. Diese können die Identitätsfrage auch mit Blick auf die Stadt stellen: Wer bin ich? Und: Wer möchte ich sein?

Eine Stadt kann verschiedene Bedeutungen tragen, beispielsweise alte Heimat bzw. neue Heimat (*Solino* [DE 2002]), Zuflucht (Zion in *Matrix* [US 1999]) etc. In diesem Kontext rücken verschiedene Arten von Städten in den Blick, wobei nicht nur an die Kleinstadt und an die Großstadt sowie an die Provinz- und Hauptstadt sowie an die Heimatstadt zu denken ist: Geisterstadt bzw. Ghost City [!], Totenstadt bzw. Nekropole (das Gedächtnis bzw. die Erinnerung einer Stadt), Industriestadt, Wolkenstadt (*Das Imperium schlägt zurück* [US/UK 1980]), Weltraumstadt (*Valerian – Die Stadt der tausend Planeten* [FR/CN/BE/DE/AE/US/CA/NZ/SG/UK/TH 2017]), Trabantenstadt, Gartenstadt, Kultur(erbe)stadt, Universitätsstadt, digitale Stadt (*Tron: Legacy* [US 2010]), die Musikstadt, die Filmstadt etc. Außerdem ist es häufig nicht unwichtig, in welcher Entwicklungszeit und in welchem Zustand sich eine Stadt (nach diversen Ereignissen) befindet (*Der dritte Mann* [UK 1949], *Gangs of New York* [US/IT 2002], *Babylon Berlin* [DE 2017-]).

Michel Foucault (1976: 176–177) hat darauf aufmerksam gemacht, dass individuelle Körper diszipliniert werden können, um geübte, fügsame und gelehrige Körper zu erhalten. „Gelehrig ist ein Körper, der unterworfen werden kann, der ausgenutzt werden kann, der umgeformt und vervollkommnet werden kann“ (Foucault 1976: 175). In einer Stadt manifestiert sich die Disziplinierungsmacht in bestimmten Gebäuden:

Die Ordnung der Architektur, die auf ihrer Bekrönung die Figuren tanzen läßt, zwingt auf dem Boden den disziplinierten Menschen ihre Regeln und ihre Geometrie auf. Kolonnen der Macht. (Foucault 1976: 243).

„Die Steine können sehr wohl gelehrig und erkennbar machen“ (Foucault 1976: 222). Es geht hierbei um eine Architektur der Macht (Rouse 2005: 99). Mit Blick auf eine Stadt reizen Foucaults Beobachtungen und Überlegungen dazu, danach zu fragen, inwiefern sich eine konkrete Stadt in die Körper ihrer Bewohnerinnen und Bewohner einschreiben kann und welche (weiteren) Faktoren hierbei in Frage kommen können (evtl. geschriebene und ungeschriebene Regeln, Verkehr, Geschwindigkeit, Umweltbelastung, Stadtgeschichte[n], Erfahrungen der Stadt und in der Stadt etc.). Zugespitzt formuliert ließe sich behaupten, dass eine Stadt Körper zu sensibilisieren, zu desensibilisieren, zu takten, einzureihen, zu fokussieren, zu zerstreuen, zu hacken, zu vergiften, zu heilen etc. vermag, so dass sie auf vielfältige Weise ihre Spuren an und in den Körpern hinterlässt. Wie Körper in einer Stadt beschaffen sind, hängt auch von der jeweiligen Stadt ab, in der ein Mensch

lebt. Hierbei spielt es eine Rolle, wie lange ein Mensch bereits in einer bestimmten Stadt lebt und wo er dort lebt. Da sich Städte verändern können, kann sich auch ihr Einfluss auf die Körper verändern. In diesem Zusammenhang sind möglicherweise Entwicklungen – Homogenisierung bzw. Standardisierung, McDonaldisierung (Ritzer 2006), Pluralisierung etc. – bedeutsam, die für viele (Groß-)Städte typisch sind. Die Aufmerksamkeit für den Einfluss und die Prägekraft einer Stadt kann dazu führen, für bestimmte Gemeinsamkeiten von Menschen in und derselben Stadt sensibel zu werden.

Eine Stadt und ihre Bewohnerinnen und Bewohner sind also auch von (Bio-)Politik bzw. von Macht (Michel Foucault) bestimmt, die durchaus im Interesse und zum Wohl der Menschen wirksam sein kann. Im Sinne von (politischer) Emanzipation ist es allerdings erforderlich, für Macht und ihren Einsatz, ihre Spielarten, Manifestationen, Strukturen etc. helllichtig zu werden, um sich jeweils dazu (politisch) verantwortet verhalten zu können. Zugleich können weitere Kräfte und gute Mächte (Dietrich Bonhoeffer) in einer Stadt wirksam sein, die etwas dazu beitragen, dass Stadt und Menschen wunderbar getragen und geborgen sind und deshalb aufatmen und aufblühen.

Eine Stadt besteht evtl. aus einer Ober- und Unterstadt (*Metropolis* [DE 1927]). Sie kann so konzipiert und/oder gewachsen sein, dass sie ihre Bewohnerinnen und Bewohner gezielt trennt (*L.A. Crash* [US/DE/AU 2004]), wodurch es möglicherweise bei Zusammentreffen der normalerweise Getrennten zu Vergegnungen (Bu-

ber 1963: 2) kommt, und/oder bewusst (harmonisch) zusammenführt. Ihre Stadtteile haben möglicherweise einen je eigenen Flair, eine eigene Sprache, eigene Regeln, eigene Sehenswürdigkeiten etc. Eine Stadt kann sich verlieren (*L.A. Crash* [US/DE/AU 2004]), allein durch ihre Ausmaße, und neu (er- und zusammen-)finden.

Nicht zuletzt sind die Tiefen und Höhen einer Stadt zu berücksichtigen. Im Untergrund einer Stadt braut sich evtl. etwas zusammen, das einem Sturm gleichkommen mag (*The Dark Knight Rises* [UK/US 2012], *Ghostbusters 2* [US 1989]) und/oder das Widerstand gegen Unterdrückung bedeutet. Und in den oberen Etagen einer Stadt kann es beispielsweise zur Versuchung (*Jesus von Montréal* [CA/FR 1989]) und auf ihren Dächern zur Liebe kommen (*Schlaflos in Seattle* [US 1993]). Die Stadt hat eine mystische Betrachtung, eine Alltagsspiritualität à la Madeleine Delbrêl (Boehme/Herkert 2015) verdient, braucht sie um der Menschlichkeit willen.

Der jeweilige Stadthintergrund kann für die Interpretation von Personen etc. von Bedeutung sein und möglicherweise Einfluss auf ihr Benehmen, auf ihre Gefühle etc. haben. Umgekehrt beeinflussen und verändern evtl. Personen die Stadt, Teile davon und das Leben in ihr (*Sister Act* [US 1992]). Dies kann (ein) Thema des Films sein (*City of McFarland* [US 2015]).

4. Die Stadt als Hintergrund in *Ghost in the Shell* (2017)

4.1 Zum Filminhalt

Im Folgenden geht es vornehmlich um den Film *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) – und zwar insbesondere um bestimmte

Filmbilder und ihre Besprechung. Bei dem Film handelt es sich um eine Realverfilmung und um ein Remake des Animationsfilms *Ghost in the Shell* (JP/UK 1995). Der Animationsfilm basiert auf dem Manga *The Ghost in the Shell* von Masamune Shirow. Der Animationsfilm und das Manga zeigen bereits viele Stadtansichten. Gerade bei dem Animationsfilm fallen Stadtansichten auf, auch weil er streckenweise viele Bilder einer Stadt liefert, ohne dass die Hauptfiguren darauf zu sehen sind. Dies spricht dafür, dass hier wohl ganz bewusst ein Stadtportrait skizziert wird. Gewissermaßen ist der Animationsfilm auch eine Ausstellung zu dem Thema Stadt.

Kurz zum Filminhalt: Die junge Frau Motoko Kusanagi (gespielt von Scarlett Johansson) ist in einen Cyborg (Verbindung von Mensch und Maschine) transformiert und ihrer ursprünglichen Motoko-Identität beraubt worden. Bis auf ihr Gehirn (Ghost bzw. Sitz desselben) ist ihr ganzer Körper (Shell) künstlich, weshalb sie über transhumane Kräfte verfügt. Ihre neue Identität lautet Major Mira Killian (gespielt von Scarlett Johansson). Sie wird in einer Spezialeinheit (Sektion 9) zur Verbrechensbekämpfung eingesetzt. Zusammen mit ihren Kolleginnen und Kollegen jagt sie den sog. Puppet Master bzw. Kuze (gespielt von Michael Pitt), einen Hacker. Bei einer Begegnung mit diesem bringt sie in Erfahrung, dass der Puppet Master ebenfalls ein Cyborg ist – und ein Vorgängerprojekt von ihr. Wie sie ist er gegen seinen Willen in einen Cyborg umgewandelt worden und sucht sich nun an den Verantwortlichen zu rächen. Im weiteren Verlauf des Films soll Major

ausgeschaltet werden, weil sie in den Augen der Leitung der Firma Hanka Robotics, die von Cutter (gespielt von Peter Ferdinando) repräsentiert wird und die Major als Cyborg konzipiert hat, mittlerweile ein Sicherheitsrisiko darstellt. Die Expertin, die Major maßgeblich in einen Cyborg verwandelt hat, gewissermaßen ihre Zweitschöpferin, Dr. Ouélet (gespielt von Juliette Binoche), weigert sich jedoch schlussendlich, gegen ihre eigene Schöpfung vorzugehen. Sie gibt Major Erinnerungen an ihre frühere Existenz zurück und ermöglicht ihr die Flucht. Major begegnet erneut Kuze und die beiden erinnern sich an einem Ort ihrer beider Vergangenheit an ihr früheres Leben, in dem sie offenbar miteinander befreundet gewesen sind. Major teilt Kuze seinen früheren Namen mit: Hideo. Anschließend gelingt es Major, einen brutalen Angriff zu überleben, den Cutter mit einem ferngesteuerten Panzer auf sie und Kuze ausübt. Cutter wird letztlich von dem Dienstvorgesetzten Majors, nämlich Daisuke Aramaki (gespielt von Takeshi Kitano), ausgeschaltet. Major arbeitet weiterhin mit ihren Kolleginnen und Kollegen in der Spezialeinheit zur Verbrechensbekämpfung.

4.2 Stadtansichten

Bzgl. des Animationsfilms *Ghost in the Shell* (JP/UK 1995) macht Sascha Koebner Beobachtungen, die hinsichtlich des Themas Stadt auch auf die Realverfilmung (US/IN/HK/CN/CA 2017) zutreffen:

Wie in *Blade Runner* ist auch hier die Großstadt als Schauplatz von Bedeutung. Der von Werbetafeln grell beschienene Moloch beherbergt Hochhäuser, die so gewaltig sind, dass man kein menschliches Leben darin vermuten möchte. Fehlt zu Beginn jegliche Na-

turdarstellung, so wird das Meer gegen Mitte des Films ein wichtiger Ort für Kusanagi: Wie in einer Traumsequenz sieht man die junge Frau in verschiedenen Einstellungen aus der Tiefe empor-schweben, bis unser Blick der ihre ist und auf die dahinziehenden, von der untergehenden Sonne orange-rot gefärbten Wolken gerichtet ist. (Kobner 2007: 253)

Wie bei *L.A. Crash* (US/DE/AU 2004) kommt bei *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) die Stadt als weitere Akteurin, als Hauptfigur in Frage.

In der Realverfilmung *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) finden sich diverse Stadtansichten sowie Filmbilder, auf denen die Stadt als Hintergrund der Handelnden offenbar von großer Bedeutung ist. Die Stadtansichten in der Realverfilmung lassen sich differenzieren, was im Folgenden angedeutet sei.

4.2.1 Megacity

Die Realverfilmung *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) zeigt Filmbilder einer Stadt, die als Megacity in Frage kommt.

Auf Abb. 1 sind zahlreiche Hochhäuser zu sehen. Neben den Hochhäusern fallen überlebensgroße Hologramme auf, die Personen zeigen bzw. Teile von Personen. Im Vordergrund ist eine Wasserfläche sichtbar. Pflanzen, Bäume etc. sind nicht zu sehen. Die Grenzen der Stadt sind nicht erkennbar und es lässt sich vermuten, dass die Ausmaße der Stadt gewaltig sind. Der Himmel wird größtenteils durch Rauch und/oder Wolken verdeckt.

Individualität ist nicht direkt sichtbar und die Art der Häuser lässt nur vage vermuten, dass sich bestimmte Berufsgruppen hinter den Fassaden befinden. Die Hologramme zeugen zwar von Leben, aber sie selbst sind kein (biologisches) Leben. Ihre Künstlichkeit wird durch ihre Größe und dadurch unterstrichen, dass sie jeweils nur Teile einer Person zeigen.



Abb. 1: Stadtansicht

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:15:00

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Bei Hinzuziehung des weiteren Filmkontextes – Löschung von Erinnerungen und Einpflanzung anderer Erinnerungen, Löschung von Identität und Manipulation sowie Austausch von Identität etc. – erhärtet sich bei einer solchen Stadtansicht der Verdacht, dass eine Stadt menschliche Identität unsichtbar zu machen vermag, dass eine Stadt Individuen im Speziellen und Leben im Allgemeinen zu schlucken vermag. Die Fassaden der (Hoch-)Häuser an-

onymisieren, lassen höchstens Vermutungen zu, welche Typen und Milieus sich hinter ihnen verbergen. Architektur, Bebauungsdichte, das Fehlen von Natur etc. können Einfluss auf die einzelnen Menschen haben. Abb. 2 zeigt etwa in ihrer Mitte eine Person, die in einer Wasserfläche steht. Diese Person scheint sich umzuschauen. Den Hintergrund bilden Hochhäuser verschiedener Größe. Die Wasserfläche kommt als eine Art Bühne in Frage.



*Abb. 2: Die Stadt als Hintergrund eines Fluchtversuchs
Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:44:57
© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment*

Die Hochhäuser liegen in einiger Entfernung und bis dahin scheint es keine Deckung zu geben. Die Hochhäuser kommen als eine Art Wand und Mauer in Frage und gleichzeitig als Großstadtdschungel sowie als überdimensionale Serverfarm. In ihrer Deutung als überdimensionale Serverfarm rückt die Stadt als Form von Transhumanität in den Blick: Ihre Ausmaße sind übermenschlich, ggf. jenseits des Menschlichen. Auf dieser Linie mag

die Stadt gemäß der Computer gewachsen und/oder gezielt erschaffen sein: Die Stadt ist nicht nur (hoch-)computerisiert und wie die Welt „hochgradig informationsintensiv geworden“ (Shirow 2019: 1), sondern sie ist mehr oder weniger auch eine Ausgeburt des Computers. Für die Plausibilität einer solchen Deutung mag sprechen, dass im Manga *The Ghost in the Shell* von Masamune Shirow auf der ersten Seite zwei Stadtansichten einer Megacity zu sehen sind, unter anderem von „Staatskonglomerat“ die Rede ist und ein Teil eines Netzwerkes zu sehen ist, das als eine Verbindung zur folgenden Seite bzw. zur Rückseite in Frage kommt, auf der sich das Bild eines „selbstwachsenden Neurochips“ (Shirow 2019: 2) befindet. Während also auf der ersten Seite des Mangas ein Makrokosmos gezeigt wird, findet sich auf der zweiten Seite (der Rückseite) ein Mikrokosmos, wodurch das Verhältnis von ihnen berührt ist, eventuell sogar bestimmt ist (Vorder- und Rückseite).

Die Person auf Abb. 2 schaut sich eventuell um und kann dabei in ihrer unmittelbaren Nähe bis auf das Wasser nichts entdecken. Gewissermaßen herrscht (scheinbar) um sie herum Leere. „Die Leere wirkt [jedoch] Wesenheit“ (vgl. Lao-Tses Text aus dem Tao-te-king, hier nach Roscher 1976c: 214), sie kann für eine Stadt charakteristisch, symptomatisch sein (Geisterstadt). Eine Stadt verfügt möglicherweise über Leerräume und vielleicht ist sie leer, obgleich in ihr viele Menschen existieren. Die Leere kann eine Art Nichts sein (vgl. Michael Ende: *Die unendliche Geschichte*); und wo

es Einzug gehalten hat, sind Himmel und Erde zugemauert, ist Phantásien zugemauert, zugeschnitten und begradigt.

In der Filmgeschichte befindet sich die Person auf der Wasserfläche auf der Flucht und kann ihre Verfolgerin (Major) nicht entdecken. Die Person ist aus dem Häuserdschungel herausgelaufen und hat jetzt keine Deckung mehr. Vielleicht sieht sie auch keinen Ausweg mehr. Bei der Person handelt es sich um jemanden, der gehackt und gewissermaßen entleert worden ist, weil ihm der Puppet Master die Identität geraubt hat. Die Leerstelle ist durch fremde (eventuell künstliche) Erinnerungen gefüllt worden. Auch wenn die Person ein Attentat begangen hat, bleibt sie zugleich aufgrund ihrer Übernahme durch den Puppet Master ein Opfer: Sie ist seine Puppe, seine Marionette.

Durch den Diebstahl perpetuiert der Puppet Master das, was ihm selbst angetan worden ist: Man hatte ihm in der Vergangenheit seine Identität (größtenteils) gestohlen. Er versucht, sie wieder in Erfahrung zu bringen. Gewissermaßen handelt es sich um den zwanghaften und verzweifelten Versuch, die eigene Leere zu füllen. Gegen Ende des Films erlangt er weitere Informationen über seine eigene Identität zurück und es glückt ihm möglicherweise ein Upload in ein Netzwerk (Indatation, Exkarnation, Singularität), der in seiner Sicht einer Art Himmelfahrt gleichkommen mag.

4.2.2 Auf dem Hochhaus und auf den Straßen

Die Standorte von Major in der Stadt sind unterschiedlich: Unter anderem befindet sie sich auf dem Dach eines Hochhauses und beobachtet. Außerdem ist sie auf den Gassen und den Straßen

der Stadt unterwegs. Mit dem *Voyeur* und dem *Flaneur* sind zwei grundsätzliche Perspektiven bzw. Strategien angesprochen, mit denen unterschiedliche Möglichkeiten und Erfahrungen einhergehen (können) (Certeau 1988: 179–208).

Auf dem Hochhaus hat Major eine Aussicht und einen gewissen Überblick (vgl. Abb. 3 und Abb. 4). Sie sieht vieles aus der Ferne. Das Hologramm ihr gegenüber kommt als ihr Spiegelbild in Frage: Es ist entfernt und auf Distanz und bleibt – wie sie auf dem Hochhaus – unberührbar. Auf dem Hochhaus ist Major dem Zugriff der Straßen entzogen und nimmt eine Art *olympic point of view* ein.



Abb. 3: Auf einem Hochhaus 1

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:08:38

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment



Abb. 4: Auf einem Hochhaus 2

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:08:43

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Major ist außerdem auf den Gassen und Straßen der Stadt unterwegs – auch mit ihrem Kollegen Batou (gespielt von Pilou Asbæk). Auf den Straßen und Gassen kommt sie mit dem Leben (in) der Stadt unterschiedlich in Berührung (beispielsweise Versorgung von Hunden). Sie nimmt auf den Straßen und Gassen vieles aus der Nähe wahr und sie berührt und wird (taktil, seelisch) berührt.

Die Versorgung der (streunenden) Hunde in der Stadt ist vielsagend, nicht nur deshalb, weil es sich beim Hund um den besten Freund des Menschen handelt. Die Fürsorge für die Hunde hatte Batou begonnen. Als Batou die Hunde zusammen mit Major besucht, um sie zu füttern, bleibt Major ihnen gegenüber merkwürdig distanziert und teilnahmslos. Bei einem weiteren Besuch, den Major auf Anfrage Batous allein unternimmt, stellt sie Kontakt zu

einem Tier her. Es kommt zu Berührung und Begegnung. Es kann sein, dass sich bei Major zwischen den beiden Besuchen eine Entwicklung vollzogen hat, die sich nun in der Berührung und Begegnung äußert: Die Fürsorge für ein Lebewesen und die Begegnung mit ihm bedeuten Menschlichkeit. Und die friedliche Rückmeldung bedeutet, dass Menschlichkeit erkannt und anerkannt wird. Damit ist bezüglich Majors Identität Wichtiges gesagt. Offenbar geht es bei ihrer Entwicklung um Menschwerdung. In diesem Zusammenhang ist das Projekt 2571, das im Film zentrale Bedeutung hat, mehrfach deutbar. Unter anderem bezeichnet es die Verwandlung eines Menschen in einen Cyborg, womit im Film die „zerebrale Rettung“ verbunden ist. Zerebrale Rettung wird im Film euphemistisch in Gebrauch genommen, denn der Begriff Rettung ist dazu geeignet zu verhüllen, dass mit der Operation Entkörperlichung, Verlust von Identität, Diebstahl etc. einhergehen. Projekt 2571 lässt sich aber auch aufgrund Majors tatsächlicher Entwicklung als Rückverwandlung bzw. Menschwerdung begreifen.



Abb. 5: Hunde, Major und Batou

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:19:22

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

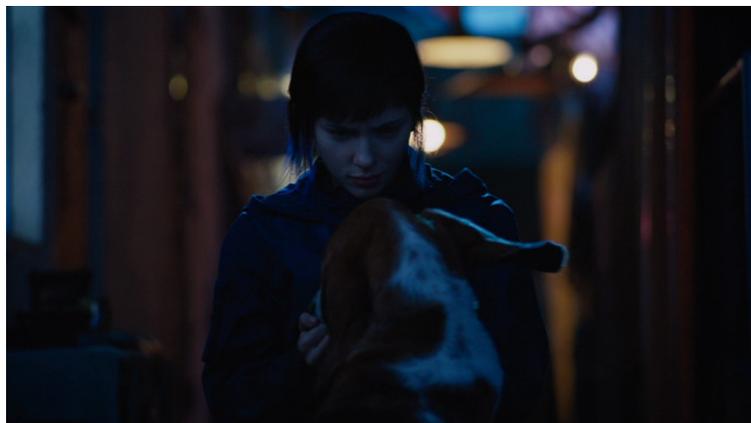


Abb. 6: Hund und Major

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:36:49

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Nicht zuletzt sind mit dem Projekt 2571 weitere Projekte und Evolution bzw. Verbesserung angesprochen, wobei Evolution bzw.

Verbesserung hier die Entwicklung in Richtung eines Roboters – also eigentlich eine Verschlimmerung – oder Menschwerdung bedeuten kann.

Bei dem jüngeren Besuch Majors bei den Hunden fehlt Batou, weil er in der Zwischenzeit seine menschlichen Augen verloren hat und dafür künstlichen Ersatz bekommen hat, mit dessen Anblick er die Hunde jedoch nicht erschrecken möchte. Dies unterstreicht die Menschlichkeit Batous: Er antizipiert eine mögliche Sicht und Reaktion der Tiere und möchte ihnen einen Schrecken ersparen. Die weitere Versorgung der Tiere ist ihm jedoch so wichtig, dass er Major in dieser Angelegenheit anfragt.

Major geht und fährt auch durch Straßen, die voller Hologramme sind (vgl. Abb. 7).



Abb. 7: Major und Hologramme

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:15:05

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Neben ihr schwimmt ein Fisch durch die Straßenschlucht. Außerdem sind ein Kopf und eine überdimensionale Bierflasche zu sehen.

Angesichts der Hologramme, die auffallend häufig auf den Filmbildern zu sehen sind, drängt sich der Verdacht auf, dass sie dem Film nicht nur einen angemessenen Science-Fiction-Look geben sollen, sondern dass sie mehr zu bedeuten haben. In dieser Hinsicht mag zwischen der Häufigkeit der Hologramme, ihrer Funktion und ihrer jeweiligen konkreten Gestalt unterschieden werden können: Die Hologramme scheinen die Stadt zu verlebendigen, doch sie selbst sind kein Leben. Sie können kein echter Ersatz für Leben sein, unter anderem weil sie unberührbar sind und nichts spüren können. In dieser Hinsicht mag ihre Präsenz nur umso mehr anzuzeigen, dass echtes Leben und Natur in der Stadt fehlen. Bei vielen Hologrammen scheint es sich um Werbung zu handeln, womit verschiedene Themen eventuell berührt sind: die Diskrepanz zwischen Wirklichkeit und Werbung bzw. die Übertreibung, Berührbarkeit und Unberührbarkeit sowie Spiegelungen (vgl. Abb. 3 und Abb. 4 sowie 4.2.3), der Kampf um Aufmerksamkeit bzw. Werbung als Überlebensstrategie (Franck 2007), Ideologie und Utopie etc. Der holografische Fisch, der auf Abb. 7 neben Major durch die Luft schwimmt, lässt sich mit ihr plausibel in Zusammenhang bringen, wobei an die möglichen Bedeutungsloadungen eines Fisches gedacht werden kann und an das Wasser, das ein Fisch normalerweise zum Leben braucht. Und das Wasser fehlt zwar hier nicht dem holografischen Fisch, aber es würde ei-

nem echten Fisch fehlen, um auf einer solchen Straße zu überleben. In einer Asphalt- und Steinwüste mag Major grundsätzlich auf der Suche nach echtem Wasser sein, das sie für ein echtes Leben braucht. An einer späteren Stelle des Films sucht sie deshalb wohl gezielt einen Menschen auf (vgl. Abb. 11 und Abb. 12) und an einer noch späteren Stelle wird sie sich gezielt ins Wasser begeben, sie wird abtauchen und im Wasser schweben, um den Datenströmen der Stadt zeitweise zu entkommen und um leben zu können.

Ein Hologramm kommt als eine Art Prometheus-Figur in Frage (wie sie auch Universitäten verziert), weil das Hologramm ein Feuer hält. Die Deutung des Hologramms als Prometheus erweist sich mit Blick auf den Film als überaus ertragreich, denn zum Kernstück des Films gehört eine neue Errungenschaft, die Segen und Leid bedeuten kann, im Fall des Feuers einerseits Wärme, Licht, Aufklärung, Wissen etc., andererseits Zerstörung in mehrfacher Hinsicht. Die neue Errungenschaft in der Filmgeschichte besteht in der Möglichkeit, Menschen technisch zu verbessern bzw. zu verschlimmern.



Abb. 8: Prometheus?

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:26:55

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Im Film rücken die Gefahren der neuen Möglichkeit in den Blick: Unberührbarkeit, totale Transparenz (Verlust der Intimität), Verlust der Identität, Manipulierbarkeit, die Formung (Aufrüstung) und Reduktion eines Menschen zur Waffe, die Instrumentalisierung des Menschen. Die technische Umformung und Umprogrammierung kann so weit gehen, dass vom Körper nur noch sein Gehirn übrig bleibt oder ein paar Zellen davon. Auf dieser Linie droht der Mensch zu einem Roboter (Arbeiter) degradiert zu werden, der dazu verdammt ist, Befehle zu erfüllen. Es geht hierbei also in seiner extremen Form um die Erschaffung perfekter Befehlsempfängerinnen und -empfänger durch den Einsatz von Technik bzw. durch eine Art Disziplinierung (Foucault 1976: 173–177). Ein Film wie *Das schwarze Loch* (US 1979) zeigt dies: Ein Commander, Dr. Hans Reinhardt (gespielt von Maximilian Schell), hat

die Crew seines Raumschiffs (*USS Cygnus*) zu Menschenrobotern umfunktioniert, die weder leben noch tot sind. Es handelt sich eher um eine Art Untote, weshalb es erlaubt sein mag, von einer Art Zombie-Robotern zu sprechen. Der Einsatz von Technik erscheint hier auch als Gigantomanie, als Hybris, als Sakrileg. Die Ähnlichkeit mit *Ghost in the Shell* ist in diesem Punkt auffällig, auch wenn der Commander wohl nicht mit Implantaten, künstlichen Körpern (bzw. künstlichen Körperteilen) gearbeitet hat. Zudem liegt es nicht fern anzunehmen, dass sich dieser Commander selbst als eine Art Prometheus versteht, denn er wagt etwas, was sich niemand vor ihm bisher zugetraut hat, und möchte sich etwas aneignen (Erkenntnis etc.).

Die Hologramme kommen als Geister der Stadt in Frage, die keinen Ghost (Seele etc.) haben. Die Stadt tritt häufig als Geisterstadt in Erscheinung (Leere, Hologramme). Andererseits gibt es Szenen der Menschlichkeit, die darauf hindeuten, dass die Stadt eine Seele bzw. Seelen hat. Und insofern ist sie auch eine Ghost Town.

4.2.3 Spiegelungen – Berührbarkeit und Unberührbarkeit

An anderer Stelle scheint es so zu sein, als ob sich Major spiegeln würde.



Abb. 9: Spiegelung mit Stadt 1

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:38:05

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment



Abb. 10: Spiegelung mit Stadt 2

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:38:08

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Evtl. handelt es sich um eine (imaginäre) Doppelgängerin oder um ein Spiegelbild oder um ein Hologramm, das sie spiegelt. Sie berührt vorsichtig ihr Gesicht (vgl. Abb. 10) und vollführt dabei eine Bewegung, die über ihre Wange zu ihrem Mund führt. Dass dabei die Stadt den Hintergrund abgibt, ist bedeutsam, denn dadurch erscheint unter anderem die Deutung plausibel, dass Majors Mimik und Gestik exemplarisch zu verstehen sind: sowohl mit Blick auf die einzelnen Bürgerinnen und Bürger der Stadt als auch mit Blick auf die Stadt in Gänze.

Es ist bereits angesprochen worden, dass Hologramme als unberührbare Spiegelbilder in Frage kommen. Dass im Film Berührbarkeit und Unberührbarkeit von Bedeutung sind, scheint bereits anfangs auf, als Major – nach einer Art zweiten Geburt – bemerkt, ihren Körper nicht spüren zu können. Majors Mimik und Gestik vor dem Hintergrund der (anonymen) Stadt(-ansicht) sind vielsagend und mögen auf den Wunsch hindeuten, sich selbst (wieder) spüren und fühlen zu können. Eine solche Deutung erscheint auch deshalb stichhaltig, weil ihr Gesicht nicht ihr ursprüngliches Gesicht ist. Bei ihrer Transformation zum Cyborg ist ihr gesamter Körper durch einen künstlichen Körper ersetzt worden, weshalb sich Major möglicherweise fremd in ihrem neuen Körper fühlt bzw. diesen Körper nicht (richtig) fühlt oder fühlen kann (siehe oben). Auf dieser Linie ginge es um eine Entfremdung von Körper und Seele und um den Verlust einer Verbindung bzw. eines Gefühls für den eigenen Körper. Es ist nicht unbedeutend, dass Ma-

Major Körperpartien berührt, nämlich ihre Wange und ihre Unterlippe, die sehr empfindsam bzw. empfindlich sind.

Das Betrachten des eigenen Spiegelbildes und die Berührung des eigenen Gesichts mögen zudem mit der Identitätsfrage verbunden sein: Wer bin ich? In diesem Fall sucht sie auch zu erspüren, was sich im Inneren der Shell (des Körpers) verbirgt, und sie ist darum bemüht, dem eigenen Ghost (Seele etc.) auf die Schliche zu kommen.

Wenn Majors Mimik und Gestik exemplarisch verstanden werden dürfen, mag die Identitätsfrage auch für die Stadt gelten. Die Ansicht von Major vor der Stadt berührt zudem das Verhältnis von Major und Stadt, ihre Beziehung.

Schließlich lädt der Spiegelblick das Publikum zur Identifikation mit Major ein. Eine solche Einladung mag gleich zu Beginn des Films erfolgen, denn die ersten Filmbilder des Films scheinen die Perspektive bzw. den Blick von Motoko Kusanagi zu zeigen, die später eine andere Identität erhält und zum Major wird: Sie sieht die Decke eines Korridors und eine Person beugt sich über sie. Die Kamera imitiert bzw. zeigt den Blick Motokos, wodurch ihr Blick zum Blick der Zuschauerinnen und Zuschauer wird. Auf dieser Linie spricht viel für das Deutungsangebot, dass es in dieser Geschichte eigentlich um das Publikum geht und dass Motoko/Major das Publikum repräsentiert, denn die ersten Filmbilder kommen als Vorzeichen für eine Deutung des gesamten Films in Frage. Und da Motoko als (eine auf einer Bahre liegende) Patientin in den Blick kommt, wird gewissermaßen auch das Publikum

zur Patientin und zum Patienten. Später wird sich herausstellen, dass Motoko aus ihrem Paradies herausgerissen worden ist, dass sie eine Gefangene ist, dass sie ihrer Identität beraubt worden ist, dass sie zum Cyborg geworden ist etc. – und dass sie sich letztendlich ihre Freiheit und ihre Identität erkämpft und zurückerhält. All dies gilt vor dem Hintergrund des soeben angedeuteten Interpretationsangebots also auch für das Publikum bzw. die einzelnen Zuschauerinnen und Zuschauer: Sie sind Kinder, Vertriebene (Herausgerissene), Patientinnen und Patienten, Cyborgs, Kämpfende, Friedliebende und Fürsorgende, Suchende und Findende etc. Sie sind die Stadt sowie Eva und Adam (siehe unten). Allen droht der Verlust der Shell und des Ghost bzw. der Tod in seinen verschiedenen Varianten – und gleichzeitig gibt es Hoffnung auf Rettung, speziell auf die Rettung des Ghost.

Der Begriff Cyborg mag in diesem Zusammenhang eine Denkfigur sein, mit der sich unter anderem andeuten lässt, dass ein Mensch seine Menschlichkeit (immer mehr) verlieren kann und dass ein Mensch folglich immer mehr zum Roboter werden kann. Für eine solche Deutung spricht der sehr hohe Stellenwert, den Batou und Major ihrer Arbeit zubilligen (ein Roboter, das ist: ein Arbeiter). Die Umfunktionierung durch eine (punktuelle) Operation zum Cyborg mag tatsächlich eher ein Prozess bzw. eine allmähliche Umformung (Verformung) von Shell und Ghost sein, und zwar eine allmähliche Umformung (Verformung) durch eine Stadt, wie sie in *Ghost in the Shell* in den Blick kommt. Bei der Umformung, Verformung, Demolierung, Beschädigung von Shell und Ghost etc. kön-

nen verschiedene Mechanismen, Faktoren etc. einer Stadt eine Rolle spielen (Überwachung, Architektur, Bebauungsdichte, hohe Geschwindigkeit – bzw. Zwang usw.). Die Stadt ist dabei zugleich Bühne, Playground, Schauplatz und Tatort der Tragödie – und zu guter Letzt: Ort der Erinnerung, Befreiung und Freiheit. Sie ist Ort der Metamorphosen (vgl. Christoph Ransmayr: *Die letzte Welt*).

Kurz darauf findet die Spiegelszene ihre eigentümliche Wiederholung – und diese Wiederholung ist dazu geeignet, im Nachhinein ein tieferes Verständnis von Majors (früherer) Selbstspiegelung zu erreichen: In der Stadt begegnet Major einer Frau. Dass es sich bei der Person um einen Menschen handelt, ist anscheinend nicht unwesentlich, denn Major fragt die Person explizit: „Bist du ein Mensch?“ Die Deutung erscheint plausibel, dass Major gezielt nach einem Menschen gesucht hat. Es spricht einiges dafür, dass es sich bei der Frau um eine Prostituierte handelt: Sie stellt sich zur Schau bzw. gibt sich preis (gibt sich selbst womöglich einen Preis und wiegt damit ihre unbezahlbare Existenz und Liebe in Geld auf). Gewissermaßen handelt es sich bei ihr um eine Unberührbare, was nicht nur mit ihrem Beruf und den damit verbundenen Zuschreibungen zu tun hat, sondern auch damit, dass um ihren Mund herum etwas befestigt ist, das wie ein (Infektions-)Schutz anmutet und das eine direkte Berührung ihrer Haut nicht ermöglicht. Die Frau kommt also als Unberührbare in Frage, andererseits wird sie sich als Berührbare und als Berührte erweisen (siehe unten).

In einem Raum bittet Major die Frau, sich dieses Hautschutzes zu entledigen, um ihr Gesicht sehen zu können. Die Frau entfernt daraufhin ihre künstlichen Wimpern und den Schutz. Major berührt mit einer Hand das Gesicht der Frau, fährt ihr dann mit einem Daumen über die Oberlippe und fragt: „Wie fühlt sich das an?“ Die Frau antwortet: „Es fühlt sich anders an.“ Dann streicht Major mit einem Finger über die Haut dicht unterhalb von einem Auge der Frau. Während Major wiederum mit einer Hand das Gesicht der Frau berührt, fragt die Frau Major: „Was bist du?“ Eine mögliche Antwort Majors bleibt aus. Aber wie um eine Antwortmöglichkeit zu geben, erfolgt nach der Frage ein Schnitt und es ist (an einem anderen Ort) das Gesicht (wohl) eines Roboters, eines Geisha-Roboters zu sehen. Mit anderen Worten: An die Filmbilder der Frau mit der Frage sind Filmbilder angeschlossen (montiert) worden, die eine bestimmte Maschine zeigen. Die Szene, in der Major das Gesicht der Frau verschiedentlich berührt, erinnert an das Bild *Der ungläubige Thomas* von Michelangelo Merisi da Caravaggio. Dies liegt unter anderem daran, dass Major das Gesicht der Frau (wie Thomas die Seitenwunde Jesu Christi) zu erforschen scheint und dass die (namenlose) Frau Major Vertrauen schenkt (wie Jesus dem Thomas Vertrauen schenkt): Die Frau hat offenbar keine Angst vor der Berührung ihres Mundes und der empfindsamen und empfindlichen Hautpartie unterhalb ihres Auges. Sie hält die Berührung aus.

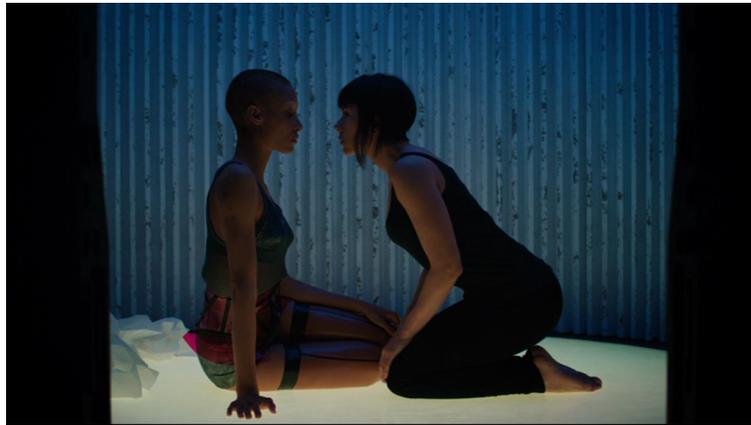


Abb. 11: Der Mitmensch als Spiegelbild

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:39:12

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

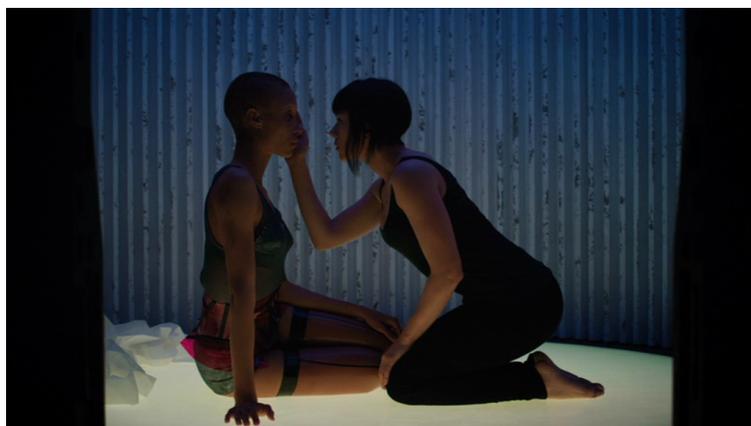


Abb. 12: Die Berührung des Spiegelbildes

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:39:14

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Wie in diesem Subkapitel bereits bemerkt, ist die Szene erhellend mit Blick auf die frühere Spiegelung Majors, denn mit Hilfe der Berührung des Gesichts der Frau versucht Major offensichtlich in Erkenntnis zu bringen, wie es sich anfühlt, zu berühren und berührt zu werden. In dieser Hinsicht fragt sie die Frau: „Wie fühlt sich das an?“

Zugleich ließe sich ihr forschendes – und zugleich zärtlich anmutendes – Handeln als Versuch verstehen zu ergründen, wie es sich anfühlt, Mensch zu sein. In dieser Hinsicht möchte sie möglicherweise auch das Gesicht der Frau ohne künstliche Entstellungen sehen, also das pure menschliche Gesicht. Hinsichtlich ihrer früheren Spiegelung mag dies bedeuten, dass Major mit der Berührung ihres eigenen Gesichts darum bemüht gewesen ist, zu fühlen – und speziell wie ein Mensch zu fühlen, sich als Mensch anzufühlen und zu fühlen. Und da dies möglicherweise nicht gelungen ist, hat sie einen Menschen aufgesucht, mit dessen bzw. deren Hilfe sie diesem Gefühl auf die Spur zu kommen hofft.

Ein anderer Mensch ist also nötig, um (grundsätzliche) Informationen über die eigene Person zu bekommen und um zum Ich werden zu können. Mit Martin Buber (1947: 40) ließe sich sagen: „Der Mensch wird am Du zum Ich.“ Ein Spiegel bzw. eine holografische Spiegelung der eigenen Person scheint nicht ausreichend zu sein, um zu grundsätzlichen Erkenntnissen über die eigene Person zu kommen und um zum Ich werden zu können. Neben Artefakten können auch Menschen Spiegel sein (Retterath/Tietz 2015: 244–245). In diesem Sinne kommt die Frau als leibliche (Körper und

Seele) und lebendige Spiegelung von Major in Frage. Und dieses menschliche Spiegelbild fragt sie: „Was bist du?“ Die Frau stellt die Frage nach der Identität Majors und formuliert damit eine Frage, die sich Major wohl selbst (immer wieder) stellt. Die Frau hätte auch (noch) fragen können: „Was willst du sein?“ bzw. „Wer willst du sein?“ Eine solche Frage hätte auf die Möglichkeit eines Menschen abgehoben, sich auch für etwas mit Blick auf die eigene Person entscheiden zu können. Die Frau kommt aus verschiedenen Gründen als passendes Spiegelbild Majors in Frage, unter anderem deshalb, weil sie seltsam emotionslos wirkt und weil sie ihren Körper – zumindest aus einer bestimmten Perspektive (die nicht ihre eigene Perspektive sein muss) – verdingt oder verdingen muss. Auch in puncto Berührbarkeit bzw. Unberührbarkeit mögen die Frau und Major etwas gemeinsam haben.

Die Einstellungen dieser Szene kommen zum Teil als passive Spiegelblicke in Frage, wobei die Leinwand bzw. der Bildschirm als Spiegel fungiert und die Zuschauerinnen und Zuschauer dem Spiegelreich zufallen bzw. in die Rolle des jeweiligen Spiegelbildes gedrängt werden (Herget 2009: 238). Der passive Spiegelblick kommt außerdem für die anschließenden Filmbilder in Frage, die das Robotergesicht zeigen. In diesen Fällen sind die Zuschauerinnen und Zuschauer die lebendigen Spiegelbilder Majors, der Frau und des Roboters. Der Eindruck, dass die Frau und Major wenigstens zum Teil androgyn wirken und dass sich das bloßgelegte Robotergesicht keinem biologischen Geschlecht (sex) mehr zuordnen lässt, könnte zudem zu der Einschätzung führen, dass es bei

ihnen und bei ihren Spiegelbildern um den Menschen par excellence geht. Mit den unterschiedlichen Gesichtern (Major, Frau, Roboter) stehen unterschiedliche Identifikations- bzw. Seinsmöglichkeiten zur Auswahl:



Abb. 13: Major

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:38:49

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment



Abb. 14: Frau

*Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:38:53
© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment*



Abb. 15: Roboter

*Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:39:43
© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment*

Major ist ein Cyborg, eine Tochter, eine Suchende usw. und es gibt diverse Zuschreibungen hinsichtlich ihrer Person: komplexes Menschsein, Waffe etc. Die Frau ist ein Mensch und (wohl) eine Prostituierte. Sie ist eine Namenlose. Sie ist eine Frau, die sich anbietet, die auf uns wartet, die (intime) Berührung aushält und die vielleicht auch gerade deshalb Jesus Christus ist, der sich für unsere Rettung ansprechen, anfassen und anrühren lässt und danach fragt, was wir sind und wer wir sein wollen. Der Roboter ist eine Maschine und eine Geisha und mittlerweile zerstört. Der Roboter wurde gehackt und gewissermaßen von einer Person bzw. von einem Cyborg, dem Puppet Master, besetzt und in Gebrauch genommen etc., wobei zu bedenken ist, dass der Puppet Master wohl neben Rache seine eigene Identität sucht und dabei ein unmenschliches (Frankenstein-)Projekt zumindest empfindlich stört, vielleicht sogar letztlich dabei mithilft, es gänzlich zu zerstören.

Eine endgültige und ausschließende Zuordnung zu gerade einem der drei Gesichter wäre eine Engführung. In philosophischen, religionsdidaktischen, mediendidaktischen usw. (Bildungs-)Zusammenhängen lässt sich dafür sensibilisieren, danach zu fragen, was und wer wir bisher waren, was und wer wir gerade sind und wer wir in Zukunft sein wollen. Dabei kann sich herausstellen, dass Menschen mehrere Gesichter (Rollen etc.) hatten, haben und haben können. Und sehr wahrscheinlich verhält es sich so, dass es noch weitere Gesichter gibt, die es zu zeigen lohnt, für die es sensibel zu sein lohnt und nach denen Ausschau zu halten lohnt (vgl. Dire Straits: *On every Street*).

Es ist bereits angemerkt worden, dass die Spiegelungsszene, in der Major ihr eigenes Gesicht berührt, ihre eigentümliche Wiederholung bzw. Variation findet, als Major das Gesicht der Frau berührt. Und es gibt im Film noch eine weitere Variation dieses Geschehens: Kuze (Puppet Master, Hideo) berührt das Gesicht Majors und nimmt sogar einen Teil davon (das heißt ihrer Shell) ab. Auch hier handelt es sich um ein sehr intimes Geschehen. Und im Kontext dieses Geschehens ist Kuzes Kommentar sehr aufschlussreich. Unter anderem sagt er: „Welch eine Schönheit du bist.“ Hiermit gibt er gewissermaßen eine Antwort auf Fragen, die sich Major möglicherweise bei ihrer Selbstspiegelung stellt, und eine Antwort auf die Frage der Frau: „Was bist du?“ In diesem Zusammenhang ist Kuzes Aussage nicht auf eine ästhetische Dimension engzuführen. Vielmehr geht es um eine grundsätzliche Erkenntnis bzgl. des Menschen im Allgemeinen, die an Gen 1,31 denken lässt: „... und siehe, es war sehr gut.“

4.2.4 Häuserschluchten (und -fluchten)

Die Stadt hat viele Gesichter. Eines von ihnen sind die Seitengasse und die Häuserschlucht, die die folgenden Abbildungen zeigen. Sie machen einen schmutzigen und verwahrlosten Eindruck.



Abb. 16: Häuserschlucht 1

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:44:34

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

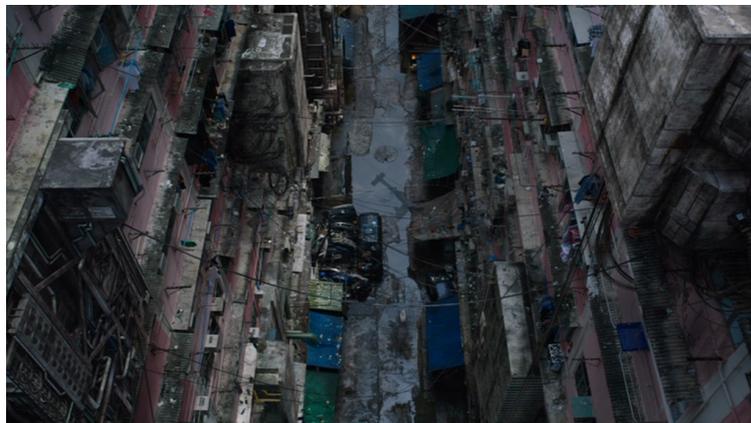


Abb. 17: Häuserschlucht 2

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:44:35

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Aufgrund der Monotonie ist nicht erkennbar, welche Individuen in diesen Häusern wohnen. Allenfalls lässt sich vermuten, welche Bevölkerungsschicht hier existiert. Die Bilder zeigen gewissermaßen die Rückseite bzw. die Kehrseite der Hochglanzfassade einer Stadt.

Bei den Häusern könnte es sich um Mietskasernen handeln. Auch wenn es keine Mietskasernen sind, ist dieser Begriff dennoch dazu geeignet, um die angedeuteten Wohnverhältnisse zu erhehlen: In einer Mietskaserne gehören die Wohnungen ihren Bewohnerinnen und Bewohnern nicht. Sie sind gewissermaßen nur zeitweise ausgeliehen und damit ist das Leben in ihnen gewissermaßen nur ausgeliehen. Weiterhin findet in einer Kaserne eine mehrfache Disziplinierung statt. Es werden Denk- und Verhaltensweisen (und womöglich Gefühle) angewöhnt (anbezogen, antrainiert, eingeschrieben) und es wird etwas abgewöhnt (abgezogen) – und geht deshalb womöglich ganz verloren. Ein Ort der maximalen Kontrolle und Disziplinierung ist das Konzentrationslager bzw. die Strafkolonie (Franz Kafka: *In der Strafkolonie*). Auch wenn es sich bei den Gebäuden in diesem Fall nicht um militärische Einrichtungen [!] (und/oder Zwangs-Einrichtungen [!]) handeln mag und deshalb militärischer Drill bzw. Schliff (Foucault 1976: 173–181) ausfällt, ist es möglich, dass ihre Architektur, ihre (verwahrloste bzw. vermüllte) Umgebung, die Bebauungsdichte, das Fehlen von Natur, die Lichtverhältnisse, der Ausfall eines Weitblicks etc. ihre Bewohnerinnen und Bewohner mehrfach zu formen vermögen.

Vielsagend ist, dass die Gasse im Film Ort einer Flucht ist. Die flüchtende Person ist auf dem Frame schwer bzw. nicht zu erkennen, weil sie einen Tarnmantel trägt. Die Person ist unsichtbar, wie auch eine Stadt (ein Stadtteil) Individualität unsichtbar machen kann.

Ein Flugzeug hängt über der Häuserschlucht – wie ein großes Insekt. Seine Künstlichkeit mag zusätzlich daran erinnern, dass bestimmte Lebewesen und Lebensmöglichkeiten hier fehlen.

4.2.5 Besondere Orte in der Stadt – der Ruheraum und der Spielraum

In *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) kommen unterschiedliche Orte in den Blick. Unter dem Vorzeichen Andersorte bzw. Heterotopien (Foucault 2005) fällt beispielsweise der Friedhof auf, der in einer Szene zu sehen ist.

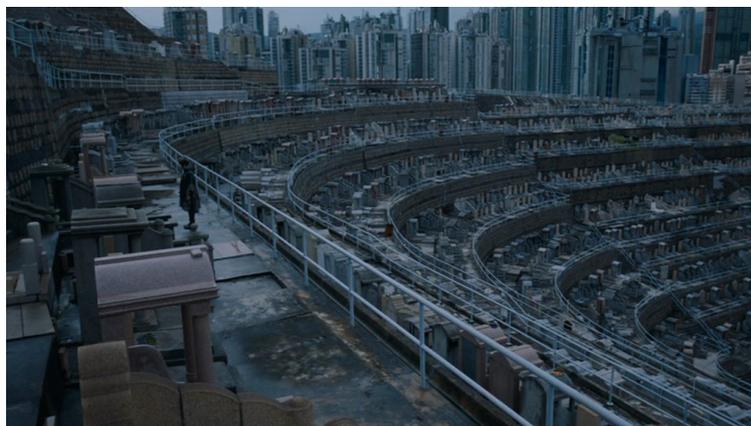


Abb. 18: Friedhof

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:31:44

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Es handelt sich um einen Andersort, weil an ihm die Zeit nicht mehr fließt (Foucault 2005). Im Folgenden sei auf zwei weitere besondere Orte eingegangen, die im Film von Bedeutung sind.

Der eine Ort befindet sich unter Wasser und über dem Wasser. Major taucht ab, denn unter Wasser spürt sie die Datenströme der Stadt nicht mehr. Die Datenströme fließen dort anscheinend nicht mehr und so kann Major vermutlich zur Ruhe kommen. Obwohl sie Angst hat, fühlt es sich dort für sie echt an. Während Major im Wasser auftaucht, kommt es zu einer eigentümlichen Ansicht, in der Major, Wasser und Lichter der Stadt (Lichtreflexe) gleichzeitig zu sehen sind, was sich als eine Art Vermischung und Spiegelung von Major und Stadt begreifen lässt.



Abb. 19: Major kurz vor dem Auftauchen

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:02:41

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Major kommt dabei unter anderem als Personifikation der Stadt mit ihren Problemen und Chancen in Frage. Das Auftauchen Ma-

jors erscheint als eine Art dritte Geburt, weil es an die Filmbilder ihrer zweiten Geburt als Cyborg erinnert. In diesem Zusammenhang ist ihre erste Geburt die Geburt als Mensch; ihre Mutter wird sie einige Zeit später aufsuchen.

Über dem Wasser ihres Tauchgangs befindet sich ein Boot, das auf dem Wasser eine Art Rückzugsmöglichkeit darstellt, denn mit seiner Hilfe lässt sich eine Distanz zu den Häusern und Straßen der Stadt herstellen. Hier begegnen sich Major und ihr Kollege Bato, der ihr zugetan ist.

Beim zweiten Andersort handelt es sich um einen Treffpunkt, ebenfalls um eine Art Rückzugs- und Zufluchtsort. Es scheint ein Ort zu sein, an dem sich die Menschen gegen Vereinnahmung wehren und darauf bestehen, selbst über das eigene Leben zu verfügen. Sie scheinen etwas verändern zu wollen. Es ist ein Ort der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, ein Ort der Freundschaft, ein Zwischenraum, ein Spielraum zwischen festgelegten Formaten.

Dieser Ort ist ein Erinnerungsort, ein Ort der Wiederentdeckung der eigenen Identität. Und dieser Ort wird im Film verschiedentlich abgebildet: Beispielsweise zeugen ein Tattoo (auf einer Brust bzw. auf dem Herzen) und ein kleines Modell von diesem Ort und können an ihn und die damit verbundenen Menschen, Erlebnisse und Erfahrungen erinnern. Es ist ein Erinnerungsort, weil Major von der Erinnerung an ihn verfolgt wird und weil sie die Erinnerung an ihn auf eine Kreuzung der Stadt projiziert:



Abb. 20: Erinnerungsort

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:20:27

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Der Ort wird an anderer Stelle holografisch dargestellt [01:24:11].
Durch den Charakter der Darstellung (Transparenz, Restbild) verliert er seine Eigentümlichkeit als Schutzort.

In der Filmgeschichte befindet sich an diesem Ort auch ein Baum und wohl auch eine Brücke:



Abb. 21: Baum und Brücke

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:25:52

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Die Brücke mag auf Verbindung und Evolution hindeuten, womit ein zentrales Thema des Films angeschnitten ist. Das Thema Evolution wird im Film unter anderem durch den Begriff Verbesserung aufgerufen, die allerdings zweischneidig in den Blick kommt, da sie sich auch missbrauchen lässt und deshalb entarten kann und zur Verschlimmerung wird. Zugleich erinnert die Kontur der Brücke an einen Regenbogen (Gen 9,12–17). Der Baum kommt als Weltenbaum (Shirow 2019: 337; Eliade 1961: 17–18) in Frage. In jüdisch-christlicher und islamischer Perspektive lässt sich dieser Baum als Paradiesbaum verstehen. Biblisch kommt er als Baum des Lebens und/oder der Erkenntnis (Gen 2,9) in Frage. Wird die Filmgeschichte im Licht der biblischen Paradiesgeschichte gedeutet, kommt sie als eine Art Schöpfungserzählung in Frage, als neue Eva-Adam-Geschichte, in der Eva und Adam aus dem Paradies vertrieben bzw. entführt worden sind, jedoch die Sehnsucht

bzw. das Heimweh (Eliade 1961: 88–107) danach behalten haben sowie unbewusst und bewusst danach suchen:



Abb. 22: Kuze und Major

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:27:49

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

In dieser Perspektive kommen Kuze und Major in der Filmgeschichte wieder an ihrem ehemaligen Versammlungsort an. Dieser Ort ist jedoch mittlerweile geräumt worden und ein (bzw. der) Mensch hat ihn – entgegen seiner ursprünglichen Bestimmung – in ein Inferno verwandelt. Die Erde, die möglicherweise vom Paradies erzählen mag und es evtl. ansatzweise erfahrbar werden lässt, ist verbrannt worden. Und Kuze und Major liegen auf dem Boden, wobei Flammen ihren Standort (zufällig) zu markieren scheinen, so dass der Ort auch den Charakter eines Unfallortes hat, an dem Verunglückte auf ihre Rettung warten.

Die Geschichte behält jedoch mindestens eine hoffnungsvolle Note, denn sie erzählt gewissermaßen von einer Art Wiederge-

winnung des Paradieses bzw. eines bestimmten Ortes, insofern sich Major und Kuze an ihrem ehemaligen Zufluchtsort begegnen und sich an ihn und ihr früheres Leben erinnern. Sie erhalten ihre Identität zurück und damit zugleich Freiheit. Zudem gelingt es Kuze wohl, sich in sein Netzwerk hochzuladen, und Major überlebt und möchte ihre Mission (zumindest zunächst) fortsetzen. In theologischer Perspektive lässt sich der Ort zugleich protologisch und eschatologisch deuten, denn ein Anfang und ein Ende fallen hier zusammen. Der Ort ist eine Art ehemaliges Paradies, Harnagedon (Offb 16,16) und Inferno, Ort der Erlösung etc. zugleich. Es bleibt ein Ort des Übergangs.

4.2.6 Shell und Ghost als Interpretationsschlüssel

Der Begriff Ghost wird von Masamune Shirow polyvalent gehalten: Er wird in der deutschen Ausgabe des Mangas als Seele oder Psyche bezeichnet:

Hacker: Ein Verbrecher, der Cyberbrains infiltriert, Informationen stiehlt, Viren einschleust oder anderweitige Manipulationen vornimmt. Die Strafen für Ausnahmehacker, die sogar in Ghosts (die Seele oder Psyche) eindringen können, sind besonders hoch. (Shirow 2019: 33)

An anderer Stelle des Mangas *Ghost in the Shell* heißt es:

[...] Ich persönlich glaube, dass alle Dinge in der Natur einen Ghost besitzen [...]. Aufgrund seiner Komplexität und Wirkungsweise und der physikalischen Beschränkungen wird man das aber wahrscheinlich nie wissenschaftlich beweisen können. Umgekehrt gibt es ja auch Menschen, die sich noch robotermäßiger verhalten als

ein Roboter selbst, und trotzdem kann man so jemanden nicht einfach seinen Ghost absprechen. Zur Sicherheit sei erwähnt, dass sich Ghosts hinsichtlich Komplexität und Wirkungsweise unterscheiden können. (Shirow 2019: 33)

Die angesprochenen Bedeutungsmöglichkeiten von Ghost sind dazu geeignet, der Komplexität der (möglichen) Wirklichkeit auf die Spur zu kommen. In diesem Kontext ist zudem zu bedenken, dass es sich um Übersetzung (Japanisch – Deutsch) handelt, womit auch religiöse bzw. kulturelle Übersetzung angesprochen ist. Hiermit ist unter anderem der mögliche Fall angesprochen, dass bestimmte Begriffe aus einer bestimmten Sprache und Kultur keine genauen Entsprechungen in einer anderen Sprache und Kultur haben (und deshalb bei der Übersetzung auf Begriffe ausgewichen wird, die eine ähnliche Bedeutungsladung tragen), wodurch es bei einer Übersetzung zu Bedeutungsverschiebungen kommen kann. Übersetzung ist insofern auch Interpretation. Es ist möglich, dass ein Begriff aus einer bestimmten Sprache und Kultur durch seine Übersetzung in eine andere Sprache und Kultur (und Religion) eine andere Bedeutung und einen anderen Bedeutungshintergrund bzw. Bezugshintergrund erhält, weshalb die Übersetzung anders verstanden wird. Als Beispiel mag der Begriff Seele dienen, der wahrscheinlich häufig (in Deutschland) individuell interpretiert und ausgemalt wird, wobei aber möglicherweise auch die jeweilige(n) religiöse(n) und kulturelle(n) Tradition (bzw. Traditionen) als mögliche Inspirations- und Bezugsgröße (bzw. -größen) eine Rolle spielt (bzw. spielen). Es gibt unterschiedliche Konzepte von Seele, unterschiedliche Möglichkeiten, sie zu denken.

In der Realverfilmung aus dem Jahr 2017 ist Major Mira Killian auf der Suche nach ihrer früheren Identität (Motoko Kusanagi). Zudem scheint ihr diese Identität bruchstückhaft immer wieder auf und beschäftigt sie. In dieser Hinsicht ähnelt der Film einer Reihe anderer Filme, beispielsweise den *RoboCop*-Filmen (US 1987; US 2014).

Bei Major Mira Killian handelt es sich um einen Cyborg – bestehend aus Ghost und Shell. Es ist ein Cyborg, der sich auf der Suche nach Erlösung befindet (Stingl/Weiss 2015: 93–94), was damit zusammenhängt, dass Major Mira Killian ihre richtige Vergangenheit vorenthalten wird. Bei ihrer Transformation zum Cyborg sind ihr zudem Erinnerungen eingegeben worden, die nicht mit ihrem früheren Leben übereinstimmen. Diverse Filminformationen lassen es plausibel erscheinen, Major Mira Killian nicht nur als Einzelfall zu begreifen, sondern als eine grundsätzliche Möglichkeit. Dies hängt auch damit zusammen, dass sich ihre Geschichte vor dem Hintergrund der Paradiesgeschichte begreifen lässt (Stingl/Weiss 2015: 94) und sie dabei als eine Art neue Eva in den Blick kommt. Bestimmte Filmbilder (siehe oben) legen es darüber hinaus nahe, sie als eine Personifikation der Stadt zu verstehen, die auf der Suche nach sich selbst ist. Dass Major Mira Killian über eine Tarntechnologie verfügt, mag in diesem Zusammenhang eine weitere Bedeutung haben: Wenn sie sich unsichtbar macht, wird sie gewissermaßen eins mit dem jeweiligen (Stadt-)Hintergrund bzw. vermischt sich mit diesem.

Auf der Linie einer solchen Deutung spielen Shell (Schale) und Ghost (Seele, Psyche etc.) nicht nur mit Blick auf Major Mira Killian bzw. Motoko Kusanagi im Speziellen und hinsichtlich Transhumanität und hinsichtlich der Fragen nach Identität, einem Innen und Außen etc. im Allgemeinen eine Rolle, sondern auch mit Blick auf die Gebäude und ihre Architektur, mit Blick auf die ganze Stadt. Es geht um die Hüllen (Schale, Haut, Kleidung – Wand, Fassade – Stadtgrenze etc.) und um das jeweilige Innenleben (Seele, Psyche, Herz etc. – Bewohnerinnen und Bewohner – Leben in einer Stadt) sowie deren Beziehungslosigkeit und Beziehung; in diesem Kontext geht es um die möglichen Optionen: Gegeneinander, Nebeneinander und Miteinander von Shell und Ghost. Die Bedeutung einer Shell für den Ghost ist nicht zu unterschätzen – und umgekehrt.

So gesehen sind Shell und Ghost generell eine Zugangsmöglichkeit, ein Interpretationsschlüssel für den Film und für die Wirklichkeit außerhalb des Films. Dabei spielen in der Realverfilmung das Nicht-Sehen (Tarnung, Blendung, Verblendung) und das Sehen (verschiedene Möglichkeiten des Sehens mit der Hilfe von Technik [Nachtsicht, Zoom, Röntgenblick etc.], mit ansehen müssen, Wiedererkennung anhand des Blicks etc.) eine Rolle. Das Sehen und das Nicht-Sehen sind in *Ghost in the Shell* (US/IN/HK/CN/CA 2017) wichtig – wie das Augenmotiv in *Der Blade Runner* (US 1982) und *Blade Runner 2049* (US 2017).

So wie sich dem Begriff *Ghost* verschiedene Bedeutungen zuschreiben lassen und so wie sich die verwendete Bedeutung ggf.

jeweils ausdifferenzieren lässt, so ist dies auch bei dem Begriff *Shell* möglich: Raimon Panikkar (1996: 64) und Friedensreich Hundertwasser (1982) erinnern daran, dass ein Mensch in verschiedenen Häuten lebt. Zwischen diesen Häuten gibt es Zusammenhänge und jede Haut hat ihre Spezifika.

Neben den Begriffen *Ghost* and *Shell* kommen noch weitere Begriffe dafür in Frage, um den hier angerissenen Themenkomplex auf ihre je eigene Weise zu erhellen, beispielsweise *Blood and Chrome* (*Battlestar Galactica: Blood & Chrome* [US 2012]). Ergänzungen können dazu führen, eine Vertiefung zu erreichen, Kontexte, Zusammenhänge und Entwicklungen (beispielsweise die Verchromung des Menschen im Cyberpunk) sichtbar zu machen und zu ergründen etc.

5. Polyästhetischer Ausblick

Die Ausführungen dieses Beitrags sind eine mediendidaktische Einladung dazu, stärker für den jeweiligen Hintergrund eines Films und dessen mögliche Bedeutungen zu sensibilisieren. Die Fokussierung des jeweiligen Hintergrundes kann zu wertvollen Erkenntnissen bzgl. einer Filminterpretation führen, wobei im Fall des Themas Stadt die Geschichte einer Stadt und ihre Geschichten (Legenden etc.) erhellende Zusatzinformationen liefern können.

5.1 Lebensrelevanz

Die Beschäftigung mit dem Hintergrund und mit Hintergründen bzgl. des Mediums Film lotet das Bildungspotenzial, das mit ihr verbunden ist, nicht aus, wenn dabei die Lebensrelevanz nicht in den Blick kommt. Die Lebensrelevanz betrifft nicht nur das Medium Film, insofern sich beispielsweise Kompetenzen fördern lassen, die dabei helfen, bestimmten Medien auf den (Hinter-)Grund zu gehen und sich in einer Medienwelt zurechtzufinden. Sie besteht auch darin, generell wahrnehmen zu lernen, wie der Hintergrund Leben zu beeinflussen und zu formatieren vermag, was hier speziell mit Blick auf die Stadt bemerkt sei. Auch die (systematische) Versprachlichung und Verschriftlichung von Beobachtungen und Einsichten wollen gelernt sein (denn hierzu wird unter anderem ein geeignetes Vokabular benötigt). Die Beobachtungen und Erkenntnisse lassen sich einschätzen und diskutieren, um anschließend Möglichkeiten zu entdecken und zu erwägen, sich zu den beurteilten Erkenntnissen verantwortet zu verhalten, und um schließlich womöglich (gemeinsam) zur Tat zu schreiten (Schambeck 2011). Nicht nur hinsichtlich einer Stadt spielen in diesem Zusammenhang auch ihre Plastizität, ihr (prosoziales) Potenzial und ihre Möglichkeiten insgesamt eine Rolle, die sich mit Hilfe des Möglichkeitssinns (Robert Musil: *Der Mann ohne Eigenschaften*) entdecken und ausmalen lassen (Kumher 2021). Eine Stadt ist veränderbar und gestaltbar, sie ist entwickelbar. Dafür braucht es nicht in jedem Fall viel Geld. Schon vergleichsweise günstigere Projekte können die Lebensqualität in einer Stadt in

verschiedenen Hinsichten erhöhen (beispielsweise Urban Gardening).

5.2 Stadtmusik, Stadtmusikantinnen und -musikanten und (Film-)Bilder

Lieder (Gedichte, Bilder, Passagen aus Romanen etc.) und Musikvideos (beispielsweise zu *Belfast Child* von Simple Minds, zu *In the Name of Love* von U2 und zu *On every Street* von Dire Straits), die auf Städte Bezug nehmen bzw. Stadtansichten zeigen, kommen dafür in Frage, sich den Gefühlen ihrer Bewohnerinnen und Bewohner und den Städten im Allgemeinen (poetisch bzw. künstlerisch) anzunähern. Lieder liefern möglicherweise das passende Vokabular und die passenden Zeilen, um den Bewohnerinnen und Bewohnern einer Stadt und der Stadt im Allgemeinen auf die Spur zu kommen, wobei nicht nur an den Liedtext zu denken ist, sondern auch an die unterschiedlichen Stimmungen, die Lieder hervorzurufen vermögen. Im Folgenden sei dies mit Blick auf *Ghost in the Shell* angedeutet, auch deshalb, weil die gezielte Kombination von Liedern (Musik im Allgemeinen), Bildern, Gedichten, Filmen, (Computer-)Spielen etc. im Sinne polyästhetischer Bildung ertragreich zu sein verspricht (Roscher 1976a; Roscher 1976b). Weil der Mensch kein leibloser Kopffüßler ist, geht es polyästhetischer Bildung darum, einer Verkopfung und einer Verkümmern der Sinne entgegenzuwirken (Kienhorst 1976: 76–77).

In dem Zusammenhang mit Liedern (also auch Melodien, Stimmungen, Inhalten etc.) und der mit ihnen verbundenen Bereicherung (an Vokabular, Wörterkombinationen, Bedeutungen, Ge-

fühlsnuancen etc.) mag Bruce Springsteen nicht nur hinsichtlich der Gefühle von Major erhellend singen: „I was unrecognizable to myself / Saw my reflection in a window / And didn't know my own face“ (Bruce Springsteen: *Philadelphia*). Manche Stadtansichten in *Ghost in the Shell* ließen sich treffend mit Herbert Grönemeyer besingen: „vor Arbeit ganz grau“ und „Leider total verbaut“ sowie „Du hast 'n Pulsschlag aus Stahl“ (Herbert Grönemeyer: *Bochum*). Der musikalische Kommentar von Revolverheld zu manchen Stadtansichten könnte folgendermaßen lauten: „Seh' kaum noch den Himmel / die Hochhäuser haben meine Seele verbaut“ und „Mit flackernden Lichtern / Schluckt Tage und Nächte in sich hinein“ (Revolverheld: *Lass uns gehen*). Die triste Stadt wird künstlich mit Wärme, Farbe und Leben gefüllt – durch (Werbe-)Hologramme, weshalb sich angesichts dessen mit Reinhard Mey singen ließe: „auf der Straße hier kein einz'ger Baum mehr stand“ und „Widerstand und Widersprüche, Wirklichkeit und Utopien“ (Reinhard Mey: *Mein Berlin*). Das Lied von Reinhard Fendrich *Haben Sie Wien schon bei Nacht geseh'n* mag beim ersten Hinhören wenig mit *Ghost in the Shell* zu tun haben. Allerdings macht das Lied darauf aufmerksam, dass der eigentliche Reiz einer Stadt nicht in ihren Sehenswürdigkeiten (ob Hochhäuser oder Stephansdom [Offb 21,22] etc.), in ihrem Spektakel (ob überdimensionale Hologramme oder Prater etc.) besteht. Die eigentlichen Sehenswürdigkeiten sind die Bewohnerinnen und Bewohner einer Stadt. Wird dieser Hinweis mit Blick auf *Ghost in the Shell* ernstgenommen, so kann Einiges auffallen: die Fürsorge für Hunde in einer verwahrlosten Seitengasse, die Fürsorge eines Vorgesetzten für seine Mit-

arbeiterinnen und Mitarbeiter, Kollegialität und Freundschaft, gegenseitige Ermutigung und Wertschätzung bzw. Zuspruch, auch Mensch zu sein: einen Ghost zu haben etc. – all das macht eine Stadt aus, die menschlich, die prosozial ist und in der Leben Wertschätzung findet. Hier liegt das Potenzial einer Stadt, das die Keimzelle für diverse Heterotopien der Prosozialität und Umweltfreundlichkeit sein mag.

Dem Lied *We built this city* von Starship mögen sich die alten Einsichten abgewinnen lassen, dass eine Stadt (bzw. ein Haus) besser auf *rock* gebaut wird – und nicht auf Sand (Mt 7,24-27 par Lk 6,47-49) – und dass sie zugleich Dynamik etc. braucht. Sie braucht Musik: *Rock 'n' Roll* lässt sich in diesem Zusammenhang als Aufforderung verstehen: zu leben, zum Leben.

Bei der Erhellung der Stadtansichten mit der Hilfe von Musik (Poesie etc.) ist es möglich, mit Film(-bildern) und Musik zu experimentieren: Dieselben Filmbilder lassen sich musikalisch unterschiedlich unterlegen, unter anderem um Erkenntnisse darüber zu sammeln, auf welche Weisen ein Lied, ein bestimmter Sound, Geräusche etc. das visuelle Erleben zu beeinflussen (zu erweitern, zu steuern etc.) vermögen und auf welche Weisen das visuelle Erleben das Hörerleben zu beeinflussen vermag (Kumher 1976: 122).

Im Zuge optischer Aktionen bzw. von Lichtkinetik (Kumher 1976) lassen sich auch Hologramme und/oder hologrammähnliche Lichtspiele etc. erzeugen und einsetzen, um sie für Kunst frucht-

bar zu machen und um sie damit für mehr Leben fruchtbar zu machen.

5.3 Macht Stadtluft frei?

Im Sinne einer polyästhetischen Bildung und im Sinne einer Reanimierung der Erlebnisorgane (Beuys 1974 nach Harlan/Rappmann/Schata 1984: 39) kommt es weiterhin darauf an, den Tast- und Geruchssinn zu sensibilisieren und dabei zu helfen, diese Sinne zu entwickeln bzw. zu reanimieren: Wie fühlt sich eine Stadt an? Wie riecht eine Stadt? In diesen Hinsichten bietet sich das Flanieren in einer Stadt dazu an, eine Stadt zu ertasten und zu erreichen, um die verschiedenen Oberflächen etc. und Düfte einer Stadt zu erkunden und zu ergründen. Dabei lässt sich auch paarweise vorgehen, wobei der einen Person die Augen verbunden sind, um eine Konzentration auf das Tasten und Riechen zu erreichen. Als Nachbereitung lässt sich der ergangene Weg auf einem vorher (partiell) abskizzierten Stadtplan vermerken, um dann die jeweiligen Tast- und Geruchseindrücke auf dem Plan zu ergänzen, so dass ein Geruchs- und Tast-Stadtplan entsteht. Dieser Plan lässt sich dann um weitere Wahrnehmungen ergänzen: Geräusche, Musik, Kälte, Wärme, Gefühle, Barrieren etc. Eine Analyse der gesammelten Erfahrungen mag ergeben, dass es gewisse Hot Spots in einer Stadt gibt, an denen sich viele verschiedene Eindrücke konzentrieren. Die gesammelten Erfahrungen können beurteilt werden und es kann über Stadtentwicklung nachgedacht werden (ggf. Barrierefreiheit etc.). Die Erfahrungen und Bemühungen mögen insgesamt nicht nur in einem bestimmten Pro-

dukt (ein besonderer Stadtplan, eine Gefühlslandkarte etc.) münden, sondern auch in einer punktuellen Veränderung (Gestaltung) der Stadt, in einer Aktion in der Stadt und/oder in einem Brief an die Bürgermeisterin bzw. den Bürgermeister, der eine Rückmeldung bzgl. der Stadt gibt und ein Dankeschön, einen Vorschlag, eine Bitte etc. bzgl. der zukünftigen Gestaltung der Stadt enthält. Übrigens kann die Expertise von Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften und weiteren Menschen, die nur sehr schlecht oder nicht sehen können, hierbei eine große Bereicherung sein.

5.4 Vergleich unterschiedlicher Medienarten

Weiterhin lassen sich unterschiedliche Medienarten mit Blick auf die Stadt als Hintergrund miteinander vergleichen, um für weitere Facetten des Phänomens Stadt sensibel zu werden und um den jeweiligen Charakteristika und Möglichkeiten dieser Medien auf die Spur zu kommen. In diesem Fall ist es möglich, das Manga *The Ghost in the Shell* von Masamune Shirow, den Animationsfilm *Ghost in the Shell* aus dem Jahr 1995 und die Realverfilmung *Ghost in the Shell* aus dem Jahr 2017 gezielt miteinander zu vergleichen. Andreas Friedrich (2007) sensibilisiert beispielsweise für die Unterschiede von Animationsfilm und Realverfilmung. Bzgl. der Unterschiede zwischen Manga und den Filmadaptionen ist es unter anderem bemerkenswert, dass sich unter oder neben den (zum Teil farbigen) Zeichnungen des Mangas bisweilen Hinweise, Mutmaßungen, Erklärungen etc. finden, die auf die Zeichnungen Bezug nehmen. Diese Kommentarebene bietet zusätzliche Reize

und Perspektiven, zugleich bemerkt der Autor diesbezüglich nach dem Ende des Mangas unter dem Titel „Achtung“ Folgendes:

Dieses Buch beinhaltet viele Zusatzerklärungen am Rand der Comicseiten. Liest man die Geschichte und die Erklärungen gleichzeitig, kann dies leicht verwirrend sein. Außerdem wird dadurch der Fluss der Geschichte gestört und der Lesespaß getrübt. Ich empfehle Ihnen, die Geschichte und die Erklärungen getrennt voneinander zu lesen. (Shirow 2019: 348)

Ein solcher Text mag dazu geeignet sein, dazu einzuladen, ein Medium mehr als ein einziges Mal (teilweise oder in Gänze) zu erleben, womit auch angesprochen sein mag, dass es sich dabei nicht um ein Einwegprodukt handelt. Vielmehr will Kunst immer wieder neu entdeckt werden.

Es bietet sich im Zuge der angesprochenen Vergleichsmöglichkeit nicht nur die Chance, auf die je eigenen Spezifika (inklusive bzgl. ihrer Rezeption) und Möglichkeiten unterschiedlicher Medienarten aufmerksam zu werden. Zudem kann das Augenmerk darauf liegen, wie dieselben oder ähnliche Szenen künstlerisch umgesetzt sind und welche Effekte damit verbunden sein können. In diesem Kontext ist auch der Vergleich zwischen der Filmadaption aus dem Jahr 1995 und der Filmadaption aus dem Jahr 2017 sehr ertragreich, weil der jüngere Film offenbar stark von dem älteren Film inspiriert worden ist und als ein Remake von ihm gelten kann.

So seien an dieser Stelle im Folgenden zwei Abbildungen gezeigt: Das eine Filmbild ist *Ghost in the Shell* aus dem Jahr 1995 entnom-

men, das andere Filmbild dem Film aus dem Jahr 2017. Beide Bilder zeigen Major vor einem Fenster auf einem Bett. Bei beiden Bildern ist durch das Fenster die Stadt, der Hintergrund, erkennbar. Auf eine ausführlichere Bildanalyse sei hier verzichtet, jedoch Folgendes bemerkt:

Auf der ersten Abbildung ist lediglich Majors Silhouette erkennbar, ihr Umriss, ihre Kontur. Bis auf das Bett liegt das Zimmer im Dunkeln. Durch das Fenster ist ein Ausschnitt der Stadt erkennbar. Während es im Zimmer dunkel ist, herrscht draußen Helligkeit: Verschiedene graue Hochhäuser und der Himmel sind erkennbar. (Grüne Natur fehlt, wäre evtl. nur in einer Vergrößerung zu sehen.) Hell und Dunkel deuten hier evtl. zusätzlich auf die Unterschiedlichkeit von Außen (Öffentlichkeit etc.) und Innen (Intimsphäre etc.) hin. Weil nur Majors Kontur zu sehen ist, die einen Teil der Stadtansicht verdeckt, kann zudem der Eindruck entstehen, dass sie gewissermaßen aus dem Stadthintergrund herausgeschnitten bzw. ausgeschnitten ist.

Dadurch, dass nur Majors Silhouette zu sehen ist, kommt sie in erhöhtem Maße als Projektionsfläche für eigene Zuschreibungen in Frage. Der Anblick ihrer Silhouette allein verbirgt den größten Teil ihrer individuellen Merkmale, was allerdings dazu führen könnte, sich leichter mit der Figur auf dem Bett in dieser Situation zu identifizieren. Die Kontur bzw. die Pose Majors mag allerdings Anhaltspunkte darüber liefern, in welcher Verfassung sie sich befindet. Der triste, wenngleich möglicherweise imposant anmutende Stadtblick kann dabei eine Rolle spielen. Major befindet sich

hier möglicherweise in einer Situation des Sinnierens. Einerseits erscheint Major hier als Teil der Stadt, weil sie vor der Stadt zu sehen ist. Andererseits ist Major gleichsam aus der Stadt herausgeschnitten, was als Distanz und Entfremdung gedeutet werden mag. Eine solche Deutung wird unter anderem dadurch begünstigt, dass die Stadtansicht einen anonymen und kalten, fast schon verschlossenen und abweisenden Eindruck macht und kein Beziehungsangebot, kein Zugang zu ihr etc. zu entdecken ist. Schatten und (kaltes) Licht können zusätzlich auf einen Abstand zwischen Major und der Stadt hinweisen. Mindestens eine Beobachtung ist dazu geeignet, eine solche Deutung anzufragen, ggf. zu vertiefen und zu differenzieren: Auf Hochhäusern, die links neben Majors Rücken zu sehen sind, liegt ein Schatten. Nach der Logik der Lichtverhältnisse kann dieser Schatten nicht von Major stammen (allein aufgrund seiner Größe). Und doch könnte sich der Eindruck aufdrängen, dass es sich eben doch um Majors Schatten handelt. Diese Beobachtung und der Eindruck, dass Majors menschliche Kontur gewissermaßen als Loch in der Stadt(-ansicht) klafft, durchbrechen die strikte Trennung zwischen Innen und Außen, zwischen Major und Stadt: Innen und Außen, Schatten und Licht, Major und Stadt haben viel miteinander zu tun. Majors Umriss allein ist so anonym wie die Stadtansicht. Zugleich hebt sich ihre menschliche Kontur vor der geometrischen Strenge der Hochhäuser eindrucksvoll ab und zeugt dabei davon, was sich hinter den Mauern und Fenstern eigentlich verbirgt. Überspitzt ließe sich formulieren: Major gibt der Stadtansicht ein Gesicht, das im Dunkeln bleibt, aber gerade deshalb dazu geeignet ist, ein menschliches

Gesicht par excellence abzugeben. Auf eine Stadt, die aufgrund ihrer Anonymität, Größe, ggf. Gigantomanie etc. einen unmenschlichen Eindruck machen mag, fällt letztlich doch ein menschlicher Schatten (mindestens der Schatten eines Cyborgs) und damit auch ein Rest Menschlichkeit. Der Schatten mag von einem Rest Menschlichkeit in einer Betonwüste zeugen. Ein Schatten kommt als eine Art Rest(selbst)bild in Frage. Während die Silhouette Majors als Loch in der Stadtansicht unter anderem von dem Fehlen von Menschlichkeit erzählen mag (Ist Menschlichkeit aus der Stadt herausgeschnitten worden bzw. ist die Stadt in mehrfacher Hinsicht unmenschlich zugeschnitten worden?), erzählt der Schatten als Restbild von Menschlichkeit vielleicht nicht nur von Verlusten und Relikten, sondern vielleicht auch davon, dass es noch Menschlichkeit gibt (hinter den Fenstern und auf den Straßen etc.).



Abb. 23: Major und das Fenster
Ghost in the Shell (1995), Screenshot, Timecode: 00:08:00
© Kôdansha

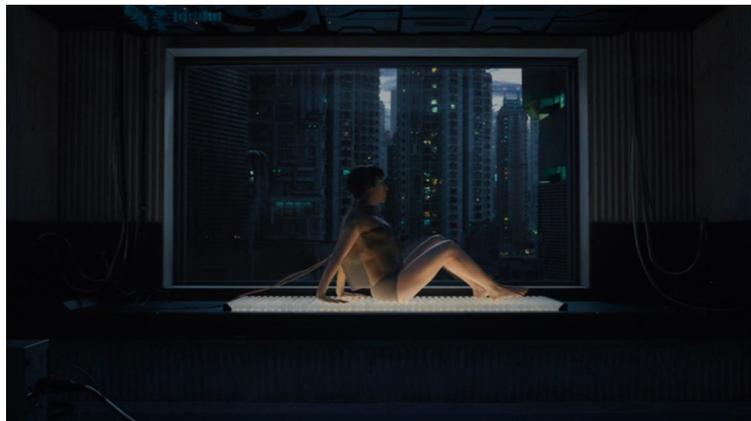


Abb. 24: Major und das Fenster
Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 00:14:15
© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Auf diesem Frame aus der Filmadaption aus dem Jahr 2017 ist Major ebenfalls auf einem Bett zu sehen. Hinter ihr befindet sich ein Fenster, das einen Ausblick auf die Stadt zulässt. Im Vergleich zur vorigen Abbildung fallen einige Unterschiede auf. Ein Stück des Bettes, auf dem sich Major befindet, ist be- bzw. erleuchtet, so dass Major von unten angestrahlt zu sein scheint. Es ist nicht nur ihre Silhouette zu erkennen, sondern auch Haut und Kleidung. Im Unterschied zur vorigen Abbildung ist es draußen nicht hell, sondern es herrscht eher ein Halbdunkel. Auch im Raum, in dem sich Major befindet, scheint eher ein Halbdunkel zu herrschen, denn es ist noch etwas vom Zimmer sichtbar. Außenraum (Stadt) und Innenraum (Zimmer) scheinen hier eher als Entsprechungen in den Blick zu kommen. Die Helligkeit, die im Zimmer vom Bett auszugehen scheint und die eher steril-klinisch anmuten mag, findet möglicherweise ihre Entsprechung an Stellen, an denen der Himmel erhellt ist, wobei es sich hier eher um eine matte Helligkeit handelt.

In dem Hochhaus, das oberhalb der Knie Majors zu sehen ist, sind Lichter zu bemerken, die evtl. von erleuchteten Räumen, Zimmern, Korridoren etc. zeugen mögen. In Zusammenhang mit Major, die sich allein auf ihrem Bett befindet, und der Lichtregie mag dies darauf hindeuten, dass sich (nicht nur) in dem Hochhaus im Hintergrund ebenfalls Personen wie Major befinden, die ggf. allein und einsam sind. Für die Plausibilität einer solchen Deutung mag das Halbdunkel sprechen, das sich im Zimmer Majors und draußen findet. Bei den Lichtern der Stadt könnte es sich in die-

ser Perspektive um Spiegelungen von Majors Situation handeln. Vor diesem Hintergrund mag ein Akzent bei diesem Bild insbesondere auf Vereinzelung und Einsamkeit liegen.

Majors Haut ist stellenweise zu sehen, wodurch das Bild eine erotische Note haben mag und gleichzeitig von Verletzlichkeit erzählen kann. Hierfür spricht, dass sie nur leicht bekleidet ist und dass sie sich in einer intimen Situation (auf einem Bett) befindet. Die Lichtregie (bzw. Lichtsetzung) mag hier einen weiteren Akzent setzen: Es geht um (menschliche) Verletzlichkeit und zugleich um Major, denn sie scheint sich gewissermaßen auf einem silbernen Tablett bzw. einem Lichttablett zu befinden.

Über Majors Oberkörper befindet sich eine Straßenschlucht, durch die Helligkeit dringt. Die Häuserschlucht befindet sich etwa in der Mitte des Bildes. Unter anderem kann eine solche Häuserschlucht davon erzählen, dass die Stadt keine undurchlässige Mauer ist, sondern dass es Durchlass gibt. Die enge Verbindung von Stadt, Durchlass und Major mag hier unter anderem andeuten, dass Major einen Durchlass, eine Perspektive, einen Weg etc. sucht, was auch auf all die Personen zutrifft, die Major möglicherweise repräsentiert. Straßenschlucht (Senkrechte) und Bett (Wagerechte) bilden eine Art Kreuz, was dazu geeignet ist, die Aufmerksamkeit auf Major zu konzentrieren. Zusätzlich erscheinen Major und die Stadt durch das Fenster gerahmt zu sein: Es geht um Major und die Stadt.

Ein Vergleich zwischen Animationsfilm aus dem Jahr 1995 und Realfilm aus dem Jahr 2017 lässt sich auch bezüglich der Soundtracks der beiden Filme vornehmen. Es verspricht ertragreich zu sein – dies sei insbesondere mit Blick auf die Filminterpretation bemerkt –, bei einem solchen Vergleich insbesondere Kulturen und Religionen zu berücksichtigen.

5.5 Eine Schule des Sehens

Filme (Comics bzw. Mangas etc.) lassen sich im Sinne einer Schule des Sehens in Gebrauch nehmen, die zeigt, wie sich (mediale) Wirklichkeit detailliert wahrnehmen lässt, wobei verschiedene Ebenen, Schichten, Farben, Töne etc. eine Rolle spielen. Die Verwendung technischer Medien darf allerdings nicht dazu führen, von der ersten Wirklichkeit zu entfremden, sondern vielmehr soll das jeweilige technische Medium letztlich dazu dienen, mehr von ihr wahrnehmen zu können und zu wollen, Lust auf sie zu machen, ggf. wieder zu ihr zurückzufinden (Kumher/Wille 2012). Dabei sind (post-)modernen Lebensbedingungen (in der Stadt) zu begegnen (ggf. Reizüberflutung), die zu einer Übersteuerung, zu einem Abschalten und Abstumpfen der Wahrnehmungssysteme führen können (Thomas 1976: 145). Ein solches Bemühen bedeutet auch, dafür zu sorgen, dass es genügend Pausen, Spiel, Ruhe und Meditation gibt. Die Förderung des sensuellen Primärerlebens, der Kommunikationsfähigkeit und aller Kräfte des Spontanen, Imaginativen und Kreativen kommt für Claus Thomas (1976: 145) dafür in Frage, um eine durch moderne Lebensbedingungen gestörte rational-emotionale Balance auszugleichen.

Eine Schule des Sehens und der polyästhetischen Bildung zeichnet sich gerade durch die Förderung und Reanimation verschiedener Wahrnehmungs- und Erkenntnisorgane aus (Auge, Herz, Ohr, Haut etc.), die ein je spezifisches Sehen ermöglichen. Sie verbindet Mehrwahrnehmung in polyästhetischer Hinsicht (Roscher 1976a: 10; Roscher 1976b: 23–24; Internationale Gesellschaft für polyästhetische Bildung [IGPE]) mit der Frage nach Lebensrelevanz – mit dem Ziel, mehr Menschenfreundlichkeit bzw. Umweltfreundlichkeit zu erreichen. Es geht dabei um Enttarnung sowie um mehr Berührung bzw. Berührbarkeit, Sichtbarkeit und um Menschwerdung ... jedoch vielleicht nur, um schlussendlich wieder zu verschwinden und um in der Stadt und/oder in etwas, das viel größer und (auch noch) unsichtbar ist, aufzugehen.



Abb. 25: Sprung und Verschwinden 1

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:33:55

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment



Abb. 26: Sprung und Verschwinden 2

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:33:55

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment



Abb. 27: Sprung und Verschwinden 3

Ghost in the Shell (2017), Screenshot, Timecode: 01:33:55

© Paramount Pictures, Dreamworks, Reliance Entertainment

Anmerkung

Der Timecode-Angaben sind gemäß *VLC media player* (Version 2.2.2) notiert.

Literatur

Abraham, Ulf (2009): *Filme im Deutschunterricht*, Seelze-Velber: Kallmeyer und Klett (Praxis Deutsch).

Beuys, Joseph (1974): *Multiples I Œuvreverzeichnis sämtlicher multiplizierter Arbeiten*, München: Schellmann [Fragen an Joseph Beuys, ohne Seitenangaben].

Boehme, Katja/Herkert, Thomas (2015) (Hg.): *... lauter Sprungbretter in die Ekstase. Alltagsspiritualität nach Madeleine Delbrêl*, Würzburg: Echter.

Buber, Martin (1963): *Autobiographische Fragmente*, in: Schilpp, Paul Arthur/Friedmann, Maurice (Hg.): *Martin Buber*, Stuttgart: Kohlhammer (Philosophen des 20. Jahrhunderts), 1–34.

Buber, Martin (1947): *Dialogisches Leben. Gesammelte philosophische und pädagogische Schriften*, Zürich: Gregor Müller.

Certeau, Michel (1988): *Kunst des Handelns*. Aus dem Französischen von Ronald Voullié, Berlin: Merve.

Eliade, Mircea (1961): *Mythen, Träume und Mysterien*. Aus dem Französischen von Michael Benedikt und Matthias Vereno, Salzburg: Otto Müller (Wort und Antwort – Begegnung der Religionen 25).

Foucault, Michel (2005): Die Heterotopien. Der utopische Körper. Zwei Radiovorträge. Aus dem Französischen von Michael Bischoff, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Foucault, Michel (1976): Überwachen und Strafen. Die Geburt des Gefängnisses. Aus dem Französischen von Walter Seitter, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Franck, Georg (2007): Ökonomie der Aufmerksamkeit. Ein Entwurf, München: Deutscher Taschenbuch-Verlag.

Friedrich, Andreas (2007): Einleitung, in: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm, Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18405), 9–24.

Harlan, Volker/Rappmann, Rainer/Schata, Peter (1984): Soziale Plastik. Materialien zu Joseph Beuys, 3. Aufl., Achberg: Achberger.

Herget, Sven (2009): Spiegelbilder. Das Doppelgängermotiv im Film, Marburg: Schüren (Film im Kontext).

Hundertwasser, Friedensreich (1982): Über die Zweite Haut, online unter:

https://hundertwasser.com/texte/on_the_second_skin_excerpt
(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Kamp, Werner/Rüsel, Manfred (1998): Vom Umgang mit Film, Berlin: Volk und Wissen (Edition Literatur- und Kulturgeschichte).

Kienhorst, Ellen Maria (1976): Experimente mit Lautgedichten und Fabeln, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung.

Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Schauberg, Köln: DuMont, 76–89.

Koebner, Sascha (2007): Ghost in the Shell/Ghost in the Shell 2: Innocence, in: Friedrich, Andreas (Hg.): Filmgenres. Animationsfilm, Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18405), 250–255.

Kumher, Franz (1976): Optische Aktionen, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Schauberg, Köln: DuMont, 119–131.

Kumher, Ulrich (2021): Die Rezeption des popkulturellen Films als Bildungsreise. Mediale Bildung als Förderung des Möglichkeits-sinns, erscheint in: merz, Zeitschrift für Medienpädagogik 65/4.

Kumher, Ulrich/Wille, Florian (2012): Lust auf die erste Wirklichkeit. Virtuelle Realität im Unterricht, in: merz, Zeitschrift für Medienpädagogik 56/3, 63–70.

Mikos, Lothar (2008): Film- und Fernsehanalyse, 2. Aufl., Konstanz: UVK (UTB 2415).

Panikkar, Raimon (1996): Ökosophie, oder: Der kosmotheandrische Umgang mit der Natur, in: Kessler, Hans (Hg.): Ökologisches Weltethos im Dialog der Kulturen und Religionen, Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 58–66.

Rauscher, Andreas (2007): Special und Visual Effects Animation im Realfilm. Special Focus: Immortal, in: Friedrich, Andreas (Hg.): Film-

genres. Animationsfilm, Stuttgart: Reclam (Reclams Universal-Bibliothek Nr. 18405), 324–339.

Retterath, Gerrit/Tietz, Alessandro (2015): Untote und Spiegel – Bilder des Anders-Seins in *The Walking Dead*, in: Dellwing, Michael/Harbusch, Martin (Hg.): Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen, Wiesbaden: Springer VS, 239–262.

Ritzer, George (2006): Die McDonaldisierung der Gesellschaft. Aus dem Amerikanischen von Sebastian Vogel, 4. Aufl., Konstanz: UVK.

Roscher, Wolfgang (1976a): Vorwort, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Schauberg, Köln: DuMont, 9–10.

Roscher, Wolfgang (1976b): Zur Konzeption Polyästhetischer Erziehung. Ästhetische Funktion und funktionale Ästhetik, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Schauberg, Köln: DuMont, 13–29.

Roscher, Wolfgang (1976c): Oratorische Klangszene, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Schauberg, Köln: DuMont, 212–215.

Rouse, Joseph (2005): Power/Knowledge, in: Gutting, Gary (Ed.): *The Cambridge Companion to Foucault*, 2. ed., Cambridge: Cambridge University Press, 95–122.

Schambeck, Mirjam (2011): Was bedeutet ‚religiös kompetent‘ zu sein? In: Katechetische Blätter 136, 132–140.

Shirow, Masamune (2019): The Ghost in the Shell. Aus dem Japanischen von Georg F. W. Tempel. Übersetzung der redaktionellen Seiten von Yayoi Okada, 6. Aufl., Berlin: Egmont Manga.

Stingl, Alexander I./Weiss, Sabrina M. (2015): Between Shell and Ghost: A Hauntology of Zombies in the Social Imaginary, in: Dellwing, Michael/Harbusch, Martin (Hg.): Vergemeinschaftung in Zeiten der Zombie-Apokalypse. Gesellschaftskonstruktionen am fantastischen Anderen, Wiesbaden: Springer VS, 69–122.

Thomas, Claus (1976): Grundlagen pantomimischer, luminodynamischer und instrumentaler Kommunikationsspiele, in: Roscher, Wolfgang (Hg.): Polyästhetische Erziehung. Klänge – Texte – Bilder – Szenen. Theorien und Modelle zur pädagogischen Praxis, Schauberg, Köln: DuMont, 145–150.

Wulff, Hans Jürgen (2012a): Hintergrund, in: Lexikon der Filmbe-
griffe,

online unter: <https://filmlexikon.uni-kiel.de/index.php?action=lexikon&tag=det&id=501> (letzter Zugriff: 01.09.2021).

Wulff, Hans Jürgen (2012b): Vordergrund / Hintergrund, in: Lexikon der Filmbe-
griffe, online unter:

[https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:vordergrundhintergrund-3693?s\[\]=vordergrund](https://filmlexikon.uni-kiel.de/doku.php/v:vordergrundhintergrund-3693?s[]=vordergrund)

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Filme und Serien

Babylon Berlin (DE 2017–) Henk Handloegten, Tom Tykwer, Achim von Borries (Creators), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt4378376/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Battlestar Galactica: Blood & Chrome (US 2012) Jonas Pate (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt1704292/?ref_=fn_al_tt_2

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Blade Runner 2049 (US 2017) Denis Villeneuve (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt1856101/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

City of McFarland (US 2015) Niki Caro (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt2097298/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Cloud Atlas (US/DE/HK/SG/CN 2012) Tom Tykwer, The Wachowskis (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1371111/?ref_=fn_al_tt_1
(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Das Fenster zum Hof (US 1954) Alfred Hitchcock (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0047396/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Das Imperium schlägt zurück (US/UK 1980) Irwin Kershner (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0080684/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Das schwarze Loch (US 1979) Gary Nelson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0078869/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Der Blade Runner (US 1982) Ridley Scott (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0083658/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Der dritte Mann (UK 1949) Carol Reed (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0041959/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Gangs of New York (US/IT 2002) Martin Scorsese (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0217505/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Ghostbusters 2 (US 1989) Ivan Reitman (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0097428/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Ghost in the Shell (US/IN/HK/CN/CA 2017) Rupert Sanders (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt1219827/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Ghost in the Shell (JP/UK 1995) Mamoru Oshii (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0113568/?ref_=vp_back

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Grand Budapest Hotel (DE/US 2014) Wes Anderson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt2278388/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Gravity (UK/US/MX 2013) Alfonso Cuarón (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt1454468/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Hotel Ruanda (UK/ZA/IT 2004) Terry George (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0395169/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Jugend ohne Gott (DE 2017) Alain Gsponer (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt5651338/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Jesus von Montréal (CA/FR 1989) Denys Arcand (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0097635/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

L.A. Crash (US/DE/AU 2004) Paul Haggis (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0375679/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Matrix (US 1999) The Wachowskis (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0133093/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Metropolis (DE 1927) Fritz Lang (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0017136/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Parasite (KR 2019) Bong Joon Ho (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt6751668/?ref_=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Paris, je t'aime (FR/LI/CH/DE/US 2006) Olivier Assayas, Frédéric Auburtin, Emmanuel Benbihy, Gurinder Chadha, Sylvain Chomet, Ethan Coen, Joel Coen, Isabel Coixet, Wes Craven, Alfonso Cuarón, Gérard

Depardieu, Christopher Doyle, Richard LaGravenese, Vincenzo Natali, Alexander Payne, Bruno Podalydès, Walter Salles, Oliver Schmitz, Nobuhiro Suwa, Daniela Thomas, Tom Tykwer, Gus Van Sant (Directors), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0401711/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 01.09.2021).

RoboCop (US 2014) José Padilha (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt1234721/?ref_=fn_al_tt_2 (letzter Zugriff: 01.09.2021).

RoboCop (US 1987) Paul Verhoeven (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0093870/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 01.09.2021).

Schlaflos in Seattle (US 1993) Nora Ephron (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0108160/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 01.09.2021).

Shining (UK/US 1980) Stanley Kubrick (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter: https://www.imdb.com/title/tt0081505/?ref_=fn_al_tt_1 (letzter Zugriff: 01.09.2021).

Sister Act – Eine himmlische Karriere (US 1992) Emile Ardolino (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0105417/?ref=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Solino (DE 2002) Fatih Akin (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0292242/?ref=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

The Dark Knight Rises (UK/US 2012) Christopher Nolan (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt0468569/?ref=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Tron: Legacy (US 2010) Joseph Kosinski (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt1104001/?ref=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Valerian – Die Stadt der tausend Planeten (FR/CN/BE/DE/AE/US/CA/NZ/SG/UK/TH 2017) Luc Besson (Director), nähere Informationen in der Internet Movie Database online unter:

https://www.imdb.com/title/tt2239822/?ref=fn_al_tt_1

(letzter Zugriff: 01.09.2021).

Vgl. Auch die Artikel auf: <https://www.wikipedia.de> zu den genannten Filmen und Serien

Ghost Track: Ghost Hack – Ghost City – Ghost Dive

Mit Blick auf das Ende von Manga, Animationsfilm und Realverfilmung (Wanderer über dem Wolkenmeer, Weitblick, sich in die Stadt fallen lassen): „A nous deux maintenant!“

Rastignac, resté seul, fit quelques pas vers le haut du cimetière et vit Paris tortueusement couché le long des deux rives de la Seine où commençaient à briller les lumières. Ses yeux s'attachèrent presque avidement entre la colonne de la place Vendôme et le dôme des Invalides, là où vivait ce beau monde dans lequel il avait voulu pénétrer. Il lança sur cette ruche bourdonnant un regard qui semblait par avance en pomper le miel, et dit ces mots grandioses: «A nous deux maintenant!»

Et pour premier acte du défi qu'il portait à la Société, Rastignac alla dîner chez madame de Nucingen.

Honoré de Balzac: Le Père Goriot

End of Ghost Line ... system failure